

Kritischer Fehler bei der Abwehr (1)

- 01-10 nichts
- 11-20 Gleichgewicht, 1 Rd. nicht angreifen
- 21-30 Vert-Waffe zerstört (magisch W6-1), wenn nicht vorhanden → 81-90
- 31-40 Vert-Waffen fallenlassen, wenn nicht vorh. → 41-50
- 41-50 1 m nach hinten, bei Fernkampf W6=Richtung:
1+2: links, 3+4: rechts, 5: vorne, 6: hinten
bei Handgemenge → 51-60
- 51-60 Sicht behindert, 1 Rd. nicht angreifen
- 61-70 Blöße geben, zusätzlicher EW:Angriff ohne Abwehr
bei Fernkampf: nächste Rd. wehrlos
- 71-80 Fuß verstaucht, B=2/3B für 2W6 Rd.
- 81-90 Zusammenprall, 1 Rd. nicht angr./abw.
Gegner auch, wenn nicht PW:Gw (Nah)
bei Fernkampf wie 61-70, diese und nächste Rd nicht angreifen
- 91-99 Stürzt, bei Handgemenge → 61-70
- 100 Bewusstlos, 1W6 Rd.

Kritischer Erfolg bei der Abwehr (20)

- 01-10 nichts
- 11-30 Waffenhand geprellt, 1 Rd. nicht angreifen
- 31-40 Entwaffnet, Waffe W6-1m links
- 41-50 Entwaffnet, Waffe W6-1m rechts
- 51-60 Entwaffnet, Waffe W6-1m hinten
- 61-80 Stürzt
- 81-95 Leicht verwundet, -1W6 AP
- 96-99 Schwer verwundet, -1W6 LP
- 100 Bewusstlos für 1W6 Rd.

Kritischer Fehler beim Angriff (1)

- 01-10 nichts
- 11-20 Gleichgewicht, 1 Rd nicht angreifen
- 21-35 Waffe fallen lassen
- 36-50 Angr-Waffe zerstört (magisch W6-1)
- 51-55 Selbst verletzt, -1W6 LP; waffenlos: -1W6 AP und 1 Rd nicht angreifen; Bogen/Armbrust: -1W6-1 AP, Sehne in W6+3 Rd. Tauschen
- 56-60 Befreundete Person treffen; -W6-1 LP bei Freund
- 61-70 In Waffe laufen; extra gegn. EW:Angriff ohne Abwehr
- 71-90 Fuß verstaucht; B=2/3B für 2W6 Rd.; Bogen/Armbrust, Sehne reißt: -1W6-1 AP; 1 Rd. nicht angreifen
- 91-99 Stürzt; bei Fernkampf → 51-55; bei Handgemenge → 71-90
- 100 Stürzen & Angriffs-Waffe zerstört

Kritischer Fehler beim Zaubern (1)

- 01-10 nichts
- 11-30 1W6 Rd. nicht zaubern
- 31-50 doppelter AP-Verlust
- 51-60 Effekt getauscht
- 61-70 Opfer/Wb getauscht
- 71-80 $Zt = Zt/2$ für W6 d
- 81-90 Falscher Zauber
- 91-95 -W6 LP/AP, 60 min nicht zaubern, ● W6 d Koma
- 96-99 Selbst verzaubern, bei Umgebungszauber 91-95
- 100 mit 10+Stufe% Wslk Zaubermitel zerstören

Krit. Erfolg beim Zaubern (20) oder krit. Fehler bei Resistenz (1)

halber AP-Verbrauch *oder* doppelter Schaden *oder* doppelte Reichweite *oder* doppelter Wirkungsbereich

Kritischer Erfolg beim Angriff (20)

- 01-10 nur schw. Schaden
 - 11-20 Schock, 1 Rd. nicht angreifen
 - 21-30 Rumpf mit Rippenbrüchen
Schmerzen, -4 auf alle Bewegungs-EW und -WW
 - 31-35 Rumpf, -1W6 LP/AP; ● schwere innere Verletzungen: handlungsunfähig, B4
 - 36-40 Wirbelsäule ♣; bei Schlagwaffe, zweihändige Hiebwaffe, Morgenstern, Kampfstab: 30 min wie erschöpft, bei $W100 \leq 10xLP$ -Verlust Arme & Beine mit je 20 % Wslk lahm
 - 41-47 Rechter Arm ♣; 2W6+7 d nicht verwenden; ● bei Schneidewaffen mit 20 % Wslk ab/verkrüppelt
 - 48-55 Linker Arm ♣ wie 41-47
 - 56-64 Rechtes Bein ♣; 2W6+7 d nicht verwenden, d. h. B6, -4 auf WW:Abwehr; ● bei Schneidewaffen mit 20 % Wslk ab/verkrüppelt
 - 65-73 Linkes Bein ♣ wie 56-64
 - 74-80 Kopf ♣; W6 Rd. bewusstlos, 15 min handlungsunfähig; ohne Helm: -1W3 LP/AP, 2W6 Rd bewusstlos, 30 min handlungsunfähig; ● ohne Helm: mit 20 % Wslk 2W6+7 d Koma
 - 81-85 Gesicht: ohne Visier: Au sinkt um 1/10
 - 86-89 Kopf & Ohr: ♣ ohne Helm: wie 74-80, außerdem Hören-2
 - 90-93 Augen: ohne Visier: Sehen -2
 - 94-96 Hals
Schnittwaffe: blutende Halsschlagader: pro 1 Rd. -1LP/AP, bis Erste Hilfe 1Rd;
Schlagwaffe: Nackenwirbel verletzt: bei Bewegung mit 10% Wslk tot
bis Erste Hilfe in 10 min; 2W6+7 d Heilzeit, nach Erster Hilfe bei Nahkampf o. ä.
Verletzung mit 10% Wslk wieder akut
 - 97 Schädel: ♣ wie 74-80, aber ohne Helm -1W6 LP/AP. Wenn Koma, dann In:=In-In/10
 - 98-99 Augenverlust: ohne Visier: Sehen-2, EW:Fernkampf-4
 - 100 Tod
- bei $\geq 1/3$ Max-LP Schaden
 - ♣ wenn kein LP-Verlust, dann nur 30 min handlungsunfähig
 - ♣ wenn kein LP-Verlust, dann Körperteil nur 30 min unbrauchbar

Handlungen im Kampf

mehr als die Hälfte der B verbraucht, mindestens ein Zehntel nicht verbraucht

- a) überstürzter Angriff (-6)
- b) Handgemenge einleiten

höchstens die Hälfte der B verbraucht

- a) Angriff mit Nahkampf- oder Wurfwaffe
- b) Handgemenge einleiten
- c) Gegner zu Fall bringen: EW+großer Schild:Raufen gegen WW:Abwehr
- d) Nahkampfwaffe ziehen, bei einhändigen Waffen spontaner Angriff (EW-4) möglich
- e) hinlegen oder -knien
- f) aufstehen, in der laufenden Runde möglich. Handlung nur nach EW:Akrobatik, EW:Angriff mit -4

höchstens 1 m bewegt

- g) Angriff mit Schusswaffe (inkl. Nachladen)
- h) zaubern
- i) sorgfältig zielen
- j) aufstehen und Angriff mit Nahkampfwaffe
- k) Waffe wechseln oder vom Boden aufheben (dauert im Nahkampf 1 Runde)
- l) Konzentriert abwehren & lösen: +4 auf WW:Abwehr, 1 m vom Gegner wegbewegen
- m) panisch fliehen: volle B vom Gegner weg, alle Nahkampf-Gegner EW+4:Angriff

Kontrollbereiche durchqueren mit EW:Gelände lauf oder EW:Akrobatik
Gegner können angreifen, wenn WW:Gw/10 gelingt, dann mit EW-4:Angriff

Zuschläge und Abzüge im Nahkampf:

Angriff

sehr leicht +4

erschöpfte oder wehrlose Gegner
panisch fliehende Gegner
stehend gegen liegend
ins Handgemenge
Berührungszauber

leicht +2

von hinten
höhere Position

schwer -2

unsichtbare Gegner
Attribute für Waffe zu niedrig

sehr schwer -4

erschöpft
liegend
falsche Hand
spontan
Rundumschlag
schwankender Untergrund
(ohne Balancieren)
Reiterkampf ungelern
besonders schwer -6
Kampf in völliger Dunkelheit
Angreifer ist geblendet
überstürzter Angriff

Abwehr

sehr leicht (+4)

konzentrierte Abwehr

schwer (-2)

greift selbst überstürzt an

sehr schwer (-4)

erschöpft (o AP)
schwere Beinverletzung
überrascht
völlige Dunkelheit/Unsichtbare

Abwehr nicht möglich

Angegriffener ist wehrlos
Beschuss aus dem Hinterhalt
nach vergeblichem
Handgemenge

Folgen von LP-Verlusten

≤ 1/2 LP-Max	AP-Max halbiert, B halbiert
≤ 3 LP	handlungsunfähig, wehrlos, B 4
0 LP	wie ≤ 3 LP, aber B 0
< 0 LP	Überlebenszeit: 1W6 - (LP unter 0) min

Abwehrwaffen

	schützt gegen	AP-Schaden
Parierwaffe, Buckler	1-Hd.-Schwerter, Buckler, Parier-, Stich-, Speiß-, stechende Stangenwaffen	-2
Kampfstab	wie Parierwaffe und gegen Kampf-, Zauberstäbe	0
kleiner Schild	alles außer zweihändige Hieb Waffen	-1
großer Schild	alles	0

Rüstungen

	TR	LR	KR	PR	VR
erlittener Schaden	1	-2	-3	-4	-5
B	0	0	-4	-8	-12
AbB	0	0	-1	-2	-2
AnB	0	0	0	0	-1
Zaubern, o./m. Metallhelm	0/-4	0/-4	-4/-8	-12	-16
WaLoKa: Ringen/Faustkampf	0	-4	-4	-4/-8	-4/-8

Sturzschaden

2 m	1 W6, nur AP, falls Pw:Gw
3 m	1 W6+2
4 m	2 W6
x m	x/2 W6 (+2 wenn ungerade)

ab 6 m mit (10 x Schaden) % Wslk schwere Verletzung => Kodex S. 62, Tabelle 3

Kalender

Frühling: Bärenmond, Luchsmond, Einhornmond

Sommer: Nixenmond, Schlangenmond, Feenmond

Herbst: Hirschmond, Drachenmond, Kranichmond

Winter: Rabenmond, Trollmond, Draugmond, Wolfsmond

Jeder Monat hat 28 Tage. Der Tag vor der Vollmondnacht heißt Ljosdag, der Tag vor der Neumondnacht Myrkdag.

Fertigkeiten und ihre Gegenfertigkeiten für den WW (M5):

Bereadsamkeit: Menschenkenntnis, Beredsamkeit

Bereadsamkeit (Erzählen): Gassenwissen, In/10 (wenn der Angreifer ablenken will)

Fälschen: Landeskunde (Dokumente & Geld), Schätzen (Schmuck), Zauberkunde (magische Artefakte), Fälschen, In/10*

Gassenwissen: Gassenwissen, Menschenkenntnis, In/10 (wenn der Angreifer verbindlich fragt und der Widerständler Schwierigkeiten machen möchte)

Gassenwissen (Beschatten): Gassenwissen, Wahrnehmung

Gaukeln: Gassenwissen, Menschenkenntnis, In/10 (wenn der Angreifer ablenken will)

Glücksspiel: Glücksspiel, Wahrnehmung

Menschenkenntnis: Verstellen, Menschenkenntnis (wenn sich der Widerständler bewusst verstellt)

Musizieren: Gassenwissen, Menschenkenntnis, In/10 (wenn der Angreifer ablenken will)

Schleichen: Wahrnehmung:Hören

Sprechen: Sprechen (Angreifer will sich als Einheimischer ausgeben)

Spurensuche: Tarnen (Widerständler will Spuren verwischen)

Stehlen: Gassenwissen, Wahrnehmung

Stehlen (Verbergen am Körper): Gassenwissen, Wahrnehmung (bei Durchsuchung)

Suchen: Tarnen (Verbergen im Raum)

Tarnen: Wahrnehmung:Sehen

Tarnen (Verbergen im Raum): Spurensuche, Wahrnehmung:Sehen

Verführen: Menschenkenntnis, Verführen, In/10

Verhören: Wk/10, Gassenwissen, Menschenkenntnis

Verstellen: Menschenkenntnis

Zaubern: Resistenz

Beidhändiger Kampf

zwei Angriffe: 2x EW:Beidhd. Kampf gegen 2x WW:Abwehr (wenn nötig), 2x Schaden, Schadensbonus nur bei Haupthand
oder

ein Angriff: 1x EW:Beidhd. Kampf, 1x WW:Abwehr (wenn nötig), 2x Schaden, Schadensbonus nur bei Haupthand, Rüstung schützt gegen Schadens-Summe

Fechten

normaler EW:Angriff während der Runde, außerdem:

zweiter Angriff am Rundenende: EW:Fechten gegen WW:Abwehr, kein Schadensbonus
oder

Parade während der Runde: Gegner vorher bestimmen, WW:Fechten gegen EW:Angriff. Wenn WW:Fechten gelingt, dann nur 1 AP Schaden. Sonst normaler WW:Abwehr mit leichtem & schweren Schaden. Abwehrwaffe des Fechters darf kein großer Schild sein. Parade nur gegen Einhandwaffen.

Handgemenge

Handgemenge einleiten

EW:Raufen* gegen WW:Abwehr

kein EW:Raufen nötig, wenn beide einleiten wollen oder wenn der Verteidiger kniet oder liegt

- a) EW:Raufen* gelingt, WW:Abwehr misslingt => Handgemenge, schwerer Schaden *oder*
- b) EW:Raufen* gelingt, WW:Abwehr gelingt => kein Handgemenge, leichter Schaden *oder*
- c) EW:Raufen* misslingt => spontaner Gegenangriff ohne Abwehr möglich

Angriff ins Handgemenge

Schuss-, Wurf und zweihändige Hieb Waffen treffen immer zufälliges Ziel

andere Waffen treffen gewünschtes Ziel, wenn der EW+4:Angriff gelingt, sonst Fehlschlag mit EW:Angriff

Im Handgemenge

- 1) *Angreifen:* mit EW:Dolch oder EW:Raufen* gegen WW:Abwehr, normaler leichter & schwerer Schaden
- 2) *Dolch ziehen:* EW+4:Raufen*
- 3) *Festhalten:* EW:Raufen* gegen WW+4:Raufen*, immer leichter Schaden
- 4) *Lösen:* EW:Raufen* gegen WW:Raufen* (bei mehreren Gegnern max. 1x), immer leichter Schaden,
kein EW:Raufen nötig, wenn alle sich lösen wollen

Festgehalten im Handgemenge

- 1) *Losreißen:* EW:Raufen* gegen WW+4:Raufen* - nur leichter Schaden
bei mehreren Festhalten mehrere WW+4:Raufen*, nur 1x leichter Schaden

* statt EW:Raufen auch immer EW:Waffenloser Kampf möglich