

# Kampfkunst

## Neu Lernen

	Kampf	Fechten	Schießen
Nhx	90	90	90
SW	60	60	60
Wa	60	60	30
KD	30	60	60

+8 Gw

## Steigern

+9, +10	20
+11, +12	50
+13, +14	100
+15, +16	200
+17, +18	400
<b>+18 bis +22</b>	<b>400</b>

Tabelle 2

	Stufe	Voraussetzung
Schüler	1-3	+8
Eingeweihter	4-6	+12
Meister	ab 7	+16

## Techniken Lernen 1a

	Kampf	Fechten	Schießen
Nhx	120	120	120
SW	90	60	90
Wa	60	60	30
KD	60	90	60

Klasse	Maximal Werte
Wa, KD	+19/+8
SW	+17/+7
NHx	+14/+6

## Lernkosten Faktoren 1b

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Faktor	1	1	2	3	5	10	15	20	30	40

Techniken werden einzeln erlernt, die Kosten für das Erlernen ergeben sich aus den beiden Tabellen, 1a x 1b.  
Beispiel: Bryn (Wa) möchte eine Schießtechnik der Stufe 3 erlernen, dann kostet die Technik 60EP (30x2).

Die Kampfkünste werden in die drei Kategorien Kampf, Fechten und Schießen sowie in die drei übergeordneten Stufen Schüler, Eingeweihter und Meister unterteilt. Die Voraussetzungen für das Erlernen der Künste und die entsprechenden Techniken sind in Tabelle 2 aufgeführt. Z.B. hat Schüler-Techniken eine Voraussetzung von +8, d.h. die Waffenfertigkeiten müssen bereits bis +8 erlernt sein. Kampfkünste dürfen die Waffenfertigkeiten nicht übersteigen. d.h. ZAU haben eine maximale Waffenfertigkeit von +14, dann nur bis einschließlich Eingeweihter Techniken dürfen erlernt werden, wenn die entsprechende Waffenfertigkeit bereits bis +12 erlernt wurde.