

Tabelle S1: Kritischer Erfolg bei der Abwehr

**01-20:** Keine besonderen Auswirkungen.

**21-40:** Die Waffenhand des Angreifers wird geprellt. In der folgenden Runde kann er mit dieser Hand nicht angreifen.

Tiere können die kritisch abgewehrte Angriffsmöglichkeit in der folgenden Runde nicht einsetzen.

**41-55:** Der Angreifer wird entwaffnet. Die Angriffswaffe fliegt vom Angreifer aus gesehen geradlinig um **1W6-3 m** nach links. Bei einem Ergebnis unter 1 fällt die Waffe dem Angreifer zu Füßen. Bei waffenlosen Angriffen gibt es keine besonderen Auswirkungen.

**56-70:** Der Angreifer wird entwaffnet. Die Waffe fliegt vom Angreifer aus gesehen geradlinig nach rechts (s. 41-55).

**71-80:** Der Angreifer wird entwaffnet. Die Waffe fliegt vom Angreifer aus gesehen geradlinig nach hinten (s. 41-55).

**81-99:** Der Angreifer stürzt zu Boden. Er ist vom Angegriffenen umgestoßen worden, oder er ist gestolpert. Im Handgemenge treten keine besonderen Folgen ein.

**100:** Der Angreifer verliert das Bewußtsein. Er stürzt zu Boden und kommt erst nach **1W6** Runden wieder zu sich.

Tabelle S3: Kritischer Fehler bei der Abwehr

**01-20:** Keine besonderen Auswirkungen.

**21-35:** Schild, Parierdolch oder Kampfstab ist zerstört. Bei magischen Waffen wird **1W6-1** gewürfelt: ist das Ergebnis höchstens so groß wie der magische Abwehrbonus der Waffe, so entgeht die Waffe der Zerstörung. Bei Abwehr ohne Verteidigungswaffe tritt 71-90 ein.

**36-50:** Der Angegriffene läßt seine Verteidigungswaffe fallen. Die Waffe fällt auf das Feld, auf dem der Angegriffene steht. Bei Abwehr ohne Verteidigungswaffe tritt 71-90 ein.

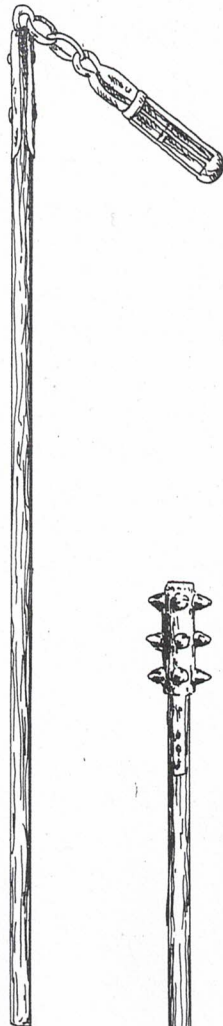
**51-60:** Die Sicht des Angegriffenen wird behindert. Er kann in der folgenden Runde nicht angreifen, da er Blut oder Schweiß aus den Augen wischen oder eine verrutschte Kopfbedeckung zurechtrücken muß.

**61-70:** Der 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. Wenn er trifft, richtet er schweren Schaden an. Bei Fernkampfangriff tritt 71-90 ein.

**71-90:** Der Angegriffene stolpert und verstaucht sich den Fuß. Seine Bewegungsweite verringert sich für **2W6** Runden um ein Drittel.

**91-99:** Der Angegriffene stolpert und stürzt zu Boden.

**100:** Der Angegriffene stürzt und verliert das Bewußtsein. Er kommt nach **1W6** Runden wieder zu sich.



Kriegsflagel



Stabkeule

Tabelle S2: Kritischer Fehler beim Angriff

**01-20:** Keine besonderen Auswirkungen.

**21-35:** Die Angriffswaffe wird zerstört. Bei magischen Waffen wird mit **1W6-1** gewürfelt: ist das Ergebnis höchstens so groß wie der magische Angriffsbonus der Waffe, so entgeht die Waffe der Zerstörung. Hat der Angreifer mit einer natürlichen Waffe wie Faust, Klaue, Biß angegriffen, so hat er sich diesen Körperteil so geprellt, daß er ihn **10 min** lang nicht mehr einsetzen kann.

**36-50:** Der Angreifer läßt seine Waffe fallen. Sie fällt auf das Feld, auf dem er steht. Beim Angriff mit einer natürlichen Waffe prellt der Angreifer sich den Körperteil leicht, so daß er mit ihm in der folgenden Runde nicht angreifen kann.

**51-55:** Der Angreifer verletzt sich selbst. Durch seine Ungeschicktheit erleidet er **1W6-1** schweren Schaden. Bei einem Fernkampfangriff prellt sich der Angreifer mit der Schußwaffe oder mit der Sehne den Arm, oder er zerrt sich bei der Schleuderbewegung einen Muskel. Er erleidet keinen Schaden, kann aber in der nächsten Runde vor Schmerz weder nachladen noch angreifen.

**56-60:** Der Angreifer trifft aus Versehen die nächststehende befreundete Spielfigur. Er fügt ihr **1W6-1** schweren Schaden zu. Bei Nahkämpfen oder Handgemengen können nur Spielfiguren Opfer dieses versehentlichen Treffers werden, die sich in Reichweite des Angreifers aufhalten. Halten sich mehrere befreundete Spielfiguren gleich weit entfernt auf, so wird das Opfer zufällig ausgewürfelt.

**61-70:** Der Angreifer läuft in die Waffe des Gegners hinein. Der Angegriffene darf sofort außer der Reihe einen zusätzlichen EW-Angriff machen, der nicht abgewehrt werden darf. Wenn er trifft, richtet er schweren Schaden an. Bei Fernkampfangriff tritt stattdessen 36-50 ein.

**71-90:** Der Angreifer stolpert und verstaucht sich den Fuß. Seine Bewegungsweite verringert sich für **2W6** Runden um ein Drittel. Bei einem Angriff mit Bogen oder Armbrust reißt die Sehne. Sie kann in **1W6+3** Runden durch eine neue ersetzt werden. Bei anderen Fernkampfangriffen gibt es keine besonderen Auswirkungen.

**91-99:** Der Angreifer stolpert und stürzt zu Boden. Bei Fernkampfangriff tritt 36-50 ein.

**100:** Der Angreifer stürzt zu Boden und zerstört seine Waffe. Es gelten die Anmerkungen zu 21-35. Bei Fernkampfangriff tritt 36-50 ein.

Kritischer Erfolg beim **Zaubern**: Doppelte Wirkung  
 Kritischer Fehler beim **Zaubern**: **1W6** Runden Schock (EW:Resistenz, ob Nebenwirkungen auf Zauberer)

**Zauberduell**

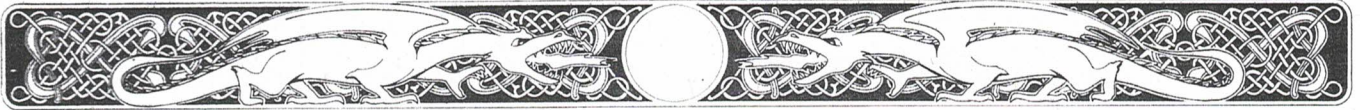
1. Wenn EW:Zaubern scheitert, kein neuer Versuch.
2. WW:Zaubern für gegnerischen Zauberer (oder mit Zaubern+20)

**Meucheln**

1. EW:Angriff (Opfer wehrlos). Bei Erfolg nach 2. übergehen.
2. EW:Meucheln mit WM-(Grad des Opfers); geräuschlos, wenn EW:Schleichen gelingt.

**Gifttoleranz: 3xLP-Maximum**

**Resistenz:** Gewöhnliche Menschen: +10  
 Kämpfer Grad 1: +10/12/10  
 Zauberer Grad 1: +13/+13/+13  
 ab Grad 2, 4, 6, ...: je +1  
 Tiere: wie Kämpfer



## Ausrüstung

Zweipersonenzelt	3,0 kg	<b>20 GS</b>
Vierpersonenzelt	5,0 kg	<b>30 GS</b>
warme Decke	2,0 kg	<b>4 GS</b>
20m Seil	1,5 kg	<b>1 GS</b>
20m Garn		<b>1 SS</b>
2m×2m Fischernetz	1,0 kg	<b>1 GS</b>
1m×1m Stoff	300 g	<b>1 SS</b>
1m×1m Segeltuch	1,0 kg	<b>5 SS</b>
Holzbalken (3m×10cm×10cm)	20 kg	<b>1 GS</b>
1m Metallkette	2,0 kg	<b>10 GS</b>
1m Kupferdraht	50 g	<b>1 GS</b>
Skier	5 kg	<b>8 GS</b>
Werkzeug (z.B. Hammer, Schaufel)	1,5 kg	<b>5 GS</b>
10 große Nägel	250 g	<b>1 SS</b>
Eisenkeil	250 g	<b>5 SS</b>
Holzpflöck	50 g	<b>2 KS</b>
Spiegel aus poliertem Metall	2,0 kg	<b>10 GS</b>
Kristallspiegel	1,0 kg	<b>200 GS</b>
Feuerstein und Zunder		<b>1 GS</b>
Feuertopf aus Ton	500 g	<b>5 SS</b>
1 kg Holzkohle	1,0 kg	<b>5 SS</b>
10 Fackeln	5,0 kg	<b>3 SS</b>
10 Talgkerzen	500 g	<b>1 SS</b>
Laterne	1,5 kg	<b>10 GS</b>
Laterne, abblendbar	1,5 kg	<b>15 GS</b>
1/4 Liter Lampenöl	300 g	<b>5 SS</b>
1/4 Liter Zauberöl	200 g	<b>20 GS</b>
1/4 Liter Weihwasser	250 g	<b>10 GS</b>
Kreidestück	20 g	<b>2 SS</b>
Zeichenkohle	30 g	<b>1 SS</b>
Schreibpinsel	20 g	<b>5 SS</b>
1/20 Liter Tusche	50 g	<b>2 GS</b>
30cm×30cm Pergament	50 g	<b>1 GS</b>
30cm×30cm Papyrus	10 g	<b>2 SS</b>
Einbrecherwerkzeug	1,5 kg	<b>50 GS</b>
Erste Hilfe-Ausrüstung	1,0 kg	<b>30 GS</b>
Erste Hilfe-Heilmittel		<b>20 GS</b>
religiöses Symbol an Kette (unedles Metall)		<b>5 SS</b>
religiöses Symbol an Kette (Edelmetall)		<b>10 GS</b>
Flöte	300 g	<b>5 GS</b>
Harfe	5 kg	<b>100 GS</b>
Laute	2 kg	<b>30 GS</b>
Bronzehorn	3 kg	<b>20 GS</b>
Trommel	2 kg	<b>5 GS</b>
wasserdichte Lederhülle für Schriftrollen		<b>3 GS</b>
5 Liter-Wasserschlauch	100 g	<b>1 GS</b>
großer Sack für 50 kg	150 g	<b>5 SS</b>
kleiner Sack für 25 kg	50 g	<b>2 SS</b>
Lederrucksack für 25 kg	500 g	<b>4 GS</b>
Ledergürteltasche für 20 Münzen		<b>2 GS</b>
Lederbeutel für 20 Münzen		<b>5 SS</b>

1/20 Liter-Tuschegefäß	100 g	<b>1 GS</b>
1/4 Liter-Keramikamphore	200 g	<b>5 SS</b>
1 Liter-Keramikamphore	400 g	<b>7 SS</b>
1/4 Liter-Glasflasche	200 g	<b>5 GS</b>
1/2 Liter-Metallflasche	500 g	<b>10 GS</b>
Holzbecher	50 g	<b>1 SS</b>
Zinnbecher	200 g	<b>2 GS</b>
Gußeisentopf für 2 Liter	2,0 kg	<b>4 GS</b>

## Tiere Transportmittel

Zugpferd	150 kg	<b>80 GS</b>
Packpferd	100 kg	<b>80 GS</b>
Reitpferd		<b>150 GS</b>
Schlachtroß		<b>600 GS</b>
Pony	70 kg	<b>50 GS</b>
Esel	60 kg	<b>40 GS</b>
Maultier	90 kg	<b>60 GS</b>
Zugochse	250 kg	<b>120 GS</b>
Reitkamel		<b>150 GS</b>
Lastkamel	150 kg	<b>120 GS</b>
Kleinvieh (z.B. Maus, Huhn)		<b>1-5 SS</b>
Jagdhund		<b>20 GS</b>
Schlittenhund	30 kg	<b>20 GS</b>
Kampfhund		<b>50 GS</b>
Greifvogel		<b>50 GS</b>
Zaumzeug		<b>3 GS</b>
Sattel		<b>30 GS</b>
Satteltaschen		<b>8 GS</b>
Karren (zweispännig)		<b>150 GS</b>
Wagen (vierspännig)		<b>250 GS</b>
Schlitten (Sechsergespann)		<b>80 GS</b>
Ruderboot (4m lang)		<b>100 GS</b>
Kleinsegler (5m lang)		<b>200 GS</b>
Kleinsegler (10m lang)		<b>800 GS</b>

## Reisekosten

Fährverbindung	3 SS
Warentransport je 10 km und je 10 kg:	
mit Schiff	1 KS
mit Handelszug (je nach Risiko)	3-10 KS
Reise je 10 km und je Person:	
mit Karawane	5 KS
mit Reisekutsche (incl. 30 kg Gepäck)	3 SS
mit Handelsschiff (incl. 50 kg Gepäck)	1 SS
Pferdetransport zu Wasser:	Kosten×3



### Waffen:

Langschwert	2,5 kg	100 GS
Krummsäbel	2,5 kg	100 GS
Dolch	500 g	5 GS
Kurzschwert	1,5 kg	20 GS
Rapier	1,5 kg	70 GS
Keule	2,0 kg	8 GS
Streitkolben	2,5 kg	12 GS
Kriegshammer	2,5 kg	12 GS
Handaxt	1,5 kg	10 GS
Streitaxt	2,5 kg	20 GS
Leichter Speer	1,5 kg	6 GS
Stoßspeer	2,5 kg	8 GS
Lanze	5,0 kg	13 GS
Anderthalbhänder	4,0 kg	200 GS
Bihänder	5,0 kg	200 GS
Schlachtbeil	5,0 kg	25 GS
Stabkeule	5,0 kg	15 GS
Hellebarde	5,0 kg	50 GS
Stielhammer	7,5 kg	50 GS
Morgenstern	5,0 kg	40 GS
Kriegsflegel	7,5 kg	30 GS
Kampfstab	2,5 kg	10 GS
Magierstab	1,5 kg	15 GS
Bogen	500 g	15 GS
Langbogen	1,0 kg	40 GS
starker Langbogen	1,2 kg	120 GS
leichte Armbrust	2,5 kg	40 GS
schwere Armbrust	5,0 kg	40 GS
Schleuder	100 g	1 GS
Stockschleuder	2 kg	7 GS
Wurfspeer	1,5 kg	6 GS
Pilum	2,0 kg	8 GS
Speerschleuder	1,5 kg	8 GS
Wurfaxt	1,5 kg	25 GS
Wurfhammer	2,5 kg	25 GS
Wurfkeule	2,0 kg	12 GS
Wurfmesser	500 g	10 GS
Wurfpfeil	300 g	3 GS
Wurfstern	100 g	1 GS
Blasrohr	2 kg	8 GS
Parierdolch	700 g	8 GS
Buckler	1,0 kg	10 GS
kleiner Schild	2,0 kg	10 GS
großer Schild	5,0 kg	15 GS
10 Bleikugeln	200 g	1 GS
10 Pfeile	1,5 kg	2 GS
10 Armbrustbolzen	1,5 kg	3 GS
10 Blasrohrnadeln	50 g	1 GS

### Rüstungen

Textilrüstung – TR	7,5 kg	20 GS
Lederrüstung – LR	13 kg	30 GS
Kettenrüstung – KR	20 kg	100 GS
Plattenrüstung – PR	35 kg	500 GS
Vollrüstung – VR	45 kg	600 GS
Ritterrüstung – RR	60 kg	2000 GS
gepolstertes Unterkleid	2,5 kg	5 GS
Metallhandschuhe	700 g	30 GS
Hals- und Nackenschutz	700 g	20 GS
Lederhelm	500 g	5 GS
Metallhelm ohne Visier	1,5 kg	35 GS
Metallhelm mit Visier	2,0 kg	75 GS
Lederarmschienen	1,0 kg	8 GS
Metallarmschienen	1,5 kg	20 GS
Lederbeinschienen	1,2 kg	10 GS
Metallbeinschienen	2,5 kg	25 GS

### Waffenzubehör

einfacher Waffengürtel	300 g	2 GS
verzierter Waffengürtel	1,0 kg	3 GS
einfache Schwertscheide	700 g	5 GS
verzierte Schwertscheide	1,0 kg	20 GS
Köcher für 20 Pfeile	300 g	2 GS
Köcher für 30 Bolzen	300 g	2 GS
Ledertasche für 50 Bleikugeln	200 g	3 GS
einfache Dolchscheide	100 g	2 GS
verzierte Dolchscheide	200 g	6 GS
Gurt für 5 Wurfpeile	300 g	5 GS
Spezialanfertigungen		20 GS

### Kleidung

Hose	5 GS
Rock, Kilt	3 GS
Hemd	3 GS
Tunika	5 GS
Umhang	8 GS
warme Oberbekleidung	30 GS
Sandalen, Schuhe	5 GS
Stiefel, halbhoch	8 GS
Stiefel, bis zum Knie	15 GS
Robe, Kutte, Kleid	15 GS
Gürtel	2 GS
Lederhandschuhe	3 GS
Adelskleidung	x5
einfache Kleidung	/3

### Lebensmittel

Schweinefleisch	1 SS
Hammelfleisch	2 SS
Rindfleisch	2 SS
Schinken	5 SS
Geflügel	1–3 SS
Wild	1 GS
Fisch	1–3 SS
Wurst	4 SS
Salz (100 g)	5 SS
Pfeffer (100 g)	5 GS
Brot	1–3 SS
Käse	2–5 SS
Butter	2 SS
Ei (Stück)	3 KS
Gemüse	1–5 SS
Früchte	1–5 SS
Milch	2 SS
schwarzer Tee	1–5 SS
Kräutertee	2–10 KS
Apfelwein	2 SS
Dünnbier	2 SS
Vollbier	3 SS
Starkbier	5 SS
Wein	4–20 SS
Branntwein	2–6 GS
Pferdefutter pro Tag	3 SS
Hundefutter pro Tag	2 SS
Greifvogelfutter pro Tag	1 SS
Lebenshaltung pro Tag	5 GS
Reiseverpflegung pro Tag	1 GS

### Im Gasthaus

Unterkunft pro Nacht:	
armselig (Strohsack)	1 SS
durchschnittlich	5 SS
gut (Einzelzimmer)	2 GS
für Pferd im Stall	1 GS
Miete in der Stadt:	
ein Raum	10–20 GS
kleines Haus	50–200 GS
Verpflegung:	
billiger Eintopf mit Brot	2 SS
guter Eintopf mit Brot	5 SS
Stück Fleisch	1 GS
gutes Mahl	2 GS
exzellentes Mahl	4 GS
Bankett mit mehreren Gängen	10 GS
Getränke:	Ladenpreis x5



Tabelle S5: Kritischer Schaden

**01–20:** Der Getroffene erleidet normalen schweren Schaden.

**21–40:** Durch einen Rumpftreffer besteht die Gefahr innerer Verletzungen.

Zusätzlich zum normalen schweren Schaden verliert das Opfer 1W6 LP und AP. Übersteigen die LP-Verluste durch diesen Treffer ein Drittel des LP-Maximums oder sinken die LP auf 3 oder weniger, so erleidet der Getroffene die in Tabelle S4 beschriebenen Auswirkungen innerer Verletzungen.

**41–45:** Die Wirbelsäule wurde getroffen.

Wurde der Treffer durch einen wuchtigen Hieb erzielt (z.B. mit einer Schlagwaffe, einer zehnhändigen Hiebwaffe, einer schlagend benutzten Stangenwaffe, einem Morgenstern oder Kampfstab, durch waffenlosen Kampf mit Erfolgswert+8 und höher oder durch einen kräftigen Prankenhieb), so wird mit **1W10** gewürfelt. Ist das Ergebnis höchstens so groß wie die Zahl der LP, die der Getroffene verloren hat, so besteht für jeden Arm und jedes Bein eine Chance von **30%**, daß das entsprechende Glied auf Dauer gelähmt ist. Dies bringt die in Tabelle S4 beschriebenen Folgen von Arm- bzw. Beinverletzungen mit sich. Eine derartige Lähmung kann nur durch Magie geheilt werden.

**46–53:** Der linke Arm wurde verletzt.

Dies hat die in Tabelle S4 beschriebenen Auswirkungen. Übersteigen die LP-Verluste durch diesen Treffer ein Drittel des LP-Maximums, so besteht eine Chance von **30%**, daß der Arm durch den Hieb abgetrennt wurde (bei einem Treffer mit einer Waffe mit Schneide) bzw. verkrüppelt wurde (bei einer stumpfen Waffe). Trägt der Getroffene einen Armschutz, so führt auch der Treffer mit einer scharfen Waffe nicht zum Abtrennen, sondern nur zur Verkrüppelung des entsprechenden Körperteils. Treffer mit Schuß- oder Stichwaffen haben keine derart schwerwiegenden Folgen!

**54–61:** Der rechte Arm wurde getroffen.

wie 46–53.

**62–70:** Das linke Bein wurde verletzt.

Dies hat die in Tabelle S4 beschriebenen Auswirkungen. Übersteigen die LP-Verluste durch diesen Treffer ein Drittel des LP-Maximums, so besteht eine Chance von **30%**, daß das Bein durch den Hieb abgetrennt oder verkrüppelt wurde.

**71–79:** Das rechte Bein wurde getroffen.

wie 62–70.

**80–87:** Der Kopf wurde getroffen.

Trägt der Getroffene einen Metallhelm, so verliert er für **1W6** Runden das Bewußtsein und kann anschließend für 30 min nicht kämpfen, nicht zaubern und keine anderen Fähigkeiten ausüben. Bei nicht durch einen Metallhelm geschützten Spielfiguren **verdoppelt** sich die Zeit der Bewußtlosigkeit und der Handlungsunfähigkeit. **Heimlose** Spielfiguren verlieren **zusätzlich 1W6 LP und AP**. Übersteigen die LP-Verluste durch diesen Treffer ein Drittel des LP-Maximums, so fällt der Getroffene in ein Koma, aus dem er erst nach 2W6+7 Tagen erwacht.

**88–92:** Das Gesicht oder die Kopfseite wurde getroffen.

Der Getroffene verliert auf Dauer ein Zehntel (aufgerundet) seiner Aussehenspunkte, da eine große Narbe zurückbleibt, ein Ohr abgeschnitten wurde oder Ähnliches. Der Spielleiter legt die Art der Verunstaltung unter Berücksichtigung des Schadens, der verursachenden Waffe und der Situation fest. Trägt der Getroffene einen Helm mit Visier, so erleidet er keinen zusätzlichen Schaden.

**93–96:** Der Hals wurde getroffen.

Übersteigen die LP-Verluste durch diesen Treffer ein Drittel des LP-Maximums, so erleidet der Getroffene zusätzlichen Schaden. Wurde der Treffer mit einer scharfen oder spitzen Waffe erzielt, so verliert das Opfer durch eine Verletzung der Schlagader **pro Runde 1 LP und AP**, bis ein *Wundheiler* oder *Arzt* die Blutung stillt (was eine Runde dauert). Wurde der Treffer mit einer stump-



Stoßspeer



Pilum

fen Waffe, einem Prankenhieb usw. erzielt, so besteht aufgrund einer Verletzung der Nackenwirbel **pro Runde**, in der sich das Opfer nicht absolut ruhig verhält, eine Chance von **10%**, daß es sofort stirbt. Diese Gefahr kann gebannt werden, wenn ein *Wundheiler* oder *Arzt* den Hals sorgfältig bandagiert (was 10 min dauert). Derart schwere Halsverletzungen heilen erst nach 3W6+20 Tagen. Wird der Verletzte vorher wieder in Nahkämpfe oder ähnlich anstrengende Aktivitäten verwickelt, so besteht pro Runde eine Chance von 10%, daß die Verletzung wieder akut wird. Eine Stichwunde fängt wieder zu bluten an. Eine Schlagwunde kann wieder zu sofortigem Tod führen.

**97:** Der Kopf wurde schwer getroffen.

wie 80–87. Zusätzlich fällt das Opfer für 2W6+7 Tage in ein Koma und verliert aufgrund bleibender Hirnschäden ein Zehntel (aufgerundet) seiner Intelligenzpunkte.

**98–99:** Ein Auge wurde getroffen.

Bei einem Treffer durch eine scharfe oder spitze Waffe verliert der Getroffene die Sehkraft auf einem Auge und erleidet hierdurch auf Dauer WM-4 auf EW:Angriff mit Fernkampfwaffen. Trägt der Getroffene einen Helm mit Visier, so verliert er nur durch Stich- oder Spießwaffen, Pfeile oder Armbrustbolzen ein Auge. Wurde der Treffer mit einer stumpfen Waffe erzielt, so tritt der unter 88–92 beschriebene Effekt ein.

**100:** Tödlicher Treffer.

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

Tabelle S4: Folgen schwerer Verletzungen

**01–10:** Der rechte Arm ist verletzt.

Er kann 2W6+7 Tage lang nicht mehr benutzt werden. Der Verletzte kann keine Fertigkeit ausüben, für die er den Arm braucht. Führt ein Rechtshänder mit der linken Hand eine Waffe, so erleidet er WM-6 auf EW:Angriff.

**11–20:** Der linke Arm ist verletzt.

Er kann 2W6+7 Tage lang nicht benutzt werden. Ein Rechtshänder kann insbesondere mit der linken Hand keinen Schild oder Parierdolch mehr führen.

**21–30:** Das rechte Bein ist verletzt.

Es kann 2W6+7 Tage lang nicht mehr benutzt werden. In dieser Zeit kann der Verletzte sich ohne fremde Hilfe nur dann fortbewegen, wenn er sich mit einem Stock abstützt. Dies senkt seine Bewegungsweite auf **B6**. Läßt der Verletzte sich auf einen Nahkampf ein, so zählt er als **wehrlos**. Ein Schild, eine zweite Waffe oder eine zehnhändige Waffe kann nur benutzt werden, wenn das Bein von einem *Wundheiler* oder *Arzt* so gut geschient worden ist, daß der Verletzte ohne Stock stehen kann.

**31–40:** Das linke Bein ist verletzt.

wie 21–30.

**41–70:** Die Spielfigur hat innere Verletzungen erlitten.

Sie ist 2W6+7 Tage lang handlungsunfähig. Während der ganzen Zeit leidet der Verletzte unter den Nachteilen einer Spielfigur mit 3 oder weniger LP, auch wenn er zwischenzeitlich wieder LP zurückgewinnt.

**71–00:** Die Spielfigur hat zahlreiche Fleischwunden und hohen Blutverlust erlitten.

Sie muß einen **PW:Konstitution** machen. Mißlingt der Wurf, so erleidet sie einen **Schock** und muß anschließend 1W10mal nach jeweils einer Stunde einen neuen PW:Konstitution machen. Mißlingt nur einer dieser Prüfwürfe, so stirbt der Verletzte. Ein *Wundheiler* oder *Arzt* hat eine Chance von 80%, dem unter Schock Stehenden das Leben zu retten. Gelingt es, den Verletzten die erwürfelte Zeitspanne über an einem ruhigen Ort warm zu halten und ihn am Einschlafen zu hindern, so überlebt er automatisch. In dieser Ruhezeit darf er keinen neuen Aufregungen, z.B. Kampfgeschehen in Sicht- oder Hörweite ausgesetzt sein.

# MIDGARD

