Verletzungsauswirkungstabelle				
Nach jedem Treffer, der zu negativen TP oder SP führt, Anzahl w je nach Trefferzone würfeln. Bei SP-Auswirkungen + 1w, bei Schmerzunempfindlichkeit + 1w.				
TP/SP + Wurf	**Rumpf + 2w**	**Arme + 2w**	**Beine + 2w**	**Kopf + 1w**
10+	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen
9..5	-2 auf nächste Aktion oder Initiative	-2 auf nächste Aktion mit betroffenem Arm	Eine Tragkraftkategorie schlechter für diese und die nächste Runde	Diese und die nächste Runde aktionsunfähig
4..0	-4 auf nächste Aktion oder Initiative	-4 auf nächste Aktion mit betroffenem Arm	Zwei Tragkraftkategorien schlechter für diese und die nächste Runde	Diese und die nächsten zwei Runden aktionsunfähig
-1..-5	Diese und die nächste Runde aktionsunfähig	Arm unbrauchbar für diese und die nächste Runde	Zwei Tragkraftkategorien schlechter für eine Minute	Diese und die nächsten zwei Runden aktionsunfähig *Danach* eine Stunde -4 auf alle Aktionen
-6..-10	Diese und die nächste Runde aktionsunfähig *Danach* eine Stunde -4 auf alle Aktionen	Diese und die nächste Runde aktionsunfähig und Arm unbrauchbar *Danach* Arm unbrauchbar für eine Stunde	Diese und die nächste Runde aktionsunfähig und zwei Tragkraftkategorien schlechter *Danach* zwei Tragkraftkategorien schlechter für eine Stunde	Eine Minute handlungsunfähig *Danach* zwei Stunden -4 auf alle Aktionen
-11..-15	Eine Stunde handlungsunfähig *Danach* vier Stunden -4 auf alle Aktionen	Eine Minute aktionsunfähig und Arm unbrauchbar *Danach* Arm unbrauchbar für einen Tag	Eine Minute handlungsunfähig und bewegungsunfähig *Danach* zwei Stunden bewegungsunfähig *Danach* eine Tragkraftkategorie schlechter für einen Tag	Eine Stunde bewusstlos *Danach* zwei Tage handlungsunfähig *Sofort bei TP-Auswirkungen*: 2 TP Blutung pro Minute, stoppt nach jeder Minute bei 1 auf [1w]
-16..	Zwei Stunden bewusstlos *Danach* zwei Tage -4 auf alle Aktionen *Sofort bei TP-Auswirkungen*: 2 TP Blutung pro Minute, stoppt nach jeder Minute bei 1 auf [1w]	Zwei Minuten bewusstlos *Danach* ein Tag aktionsunfähig und Arm unbrauchbar *Danach* Arm unbrauchbar für zwei Tage *Sofort bei TP-Auswirkungen*: 2 TP Blutung pro Minute, stoppt nach jeder Minute bei 1 auf [1w], Armverlust nach vier Minuten Blutung	Eine Stunde handlungsunfähig und bewegungsunfähig *Danach* zwei Tage bewegungsunfähig *Danach* zwei Tragkraftkategorien schlechter für eine Woche *Sofort bei TP-Auswirkungen*: 2 TP Blutung pro Minute, stoppt nach jeder Minute bei 1 auf [1w], Beinverlust nach vier Minuten Blutung	*SP-Auswirkungen*: Zwei Tage bewusstlos *TP-Auswirkungen*: Eine Woche im Koma, ohne Behandlung muss täglich ein AW: KON (MW 25) gelingen, um zu überleben *Danach* eine Woche aktionsunfähig *Sofort bei TP-Auswirkungen*: 5 TP Blutung pro Minute, stoppt nach jeder Minute bei 1 auf [1w]
SP = -40	Der Charakter wird bewusstlos, überzähliger Schaden wird von den TP abgezogen.			
TP = -40	Der Charakter liegt im Sterben, es ist kein Wurf mehr notwendig. Bei Wiederbelebung Auswirkungen der schlechtesten Kategorie.			

Initiative	
REA + 1w + Ini	
Gute Reflexe addieren eins und würfeln auch Einser weiter.	
Initiative	Handlungen pro Runde
21+	2 Handlungen
41+	3 Handlungen
+20	+1 Handlung

Bewegung während der Kampfrunde		
Gehen	bis 2 m	kein Malus
Rennen	bis SCH/2 m	alle Würfe -1
Sprinten	bis SCH m	alle Würfe -3

Angriffsmindestwurf
MW 15

Trefferzone	
Trefferzonenwürfel	Zone
1	Kopf
2	linkes Bein
3	rechtes Bein
4	linker Arm
5	rechter Arm
6..9	Rumpf

Gezielte Treffer	
Kopf	-6
Arme oder Beine	-4
Rumpf	-2

Schadensbonus						
STR	**2**	**3..4**	**5..7**	**8..14**	**15..17**	**18..19**
SBO	-3	-2	-1	0	+1	+2
STR	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**
SBO	+3	+4	+4	+5	+5	+6

Kritischer Treffer	
pro kritischem Erfolg	+2w Zusatzschaden

Ringkampf einleiten	
Trefferzone	**Mindestschaden**
Kopf	6
Beine	8
Arme und Rumpf	10

Boxen Kopftreffer
Opfer muss mit 1w + KON den Schaden erreichen, um nicht bewusstlos zu werden

Wundbehandlung			
Normale Wundbehandlung			
Wundkategorie	Wundgröße	MW für Medizin	MW für Magie (Minuten)
Leichte Wunde	1…10	10	10 + zu heilende TP
Mittlere Wunde	11…20	11	12 + zu heilende TP
Schwere Wunde	21+	13	15 + zu heilende TP
Ein Erfolg bei Medizin heilt 2 TP einer Wunde, jeder kritische Erfolg einen weiteren TP.			
Eine schwere Wunde, die den Charakter unter 0 TP bringt, gibt einen Lernpunkt auf Trefferpunkte.			
Blutungen stillen			
Blutungsgröße	MW für Medizin (4 Runden)	MW für Magie (Runden)	
2 TP	10	19	
5 TP	12	22	

Regeneration von Treffer- und Schockpunkten		
Trefferpunkte	Schlechte Bedingungen	1 TP in zwei Tagen pro Wunde
	Normale Bedingungen	1 TP pro Tag und Wunde
	Gute Bedingungen	2 TP pro Tag und Wunde
Schockpunkte	KON + 2w (3w bei Schmerzunempfindlichkeit) SP in einer Stunde	

Auswirkungen bei Erschöpfung	
SP	Auswirkungen
-1..-10	-1 auf alle Würfe
-11..-20	-2 auf alle Würfe
-21..-30	-3 auf alle Würfe
-31..-39	-4 auf alle Würfe
-40	Bewusstlosigkeit

Fernkampf Angriffsmodifikationen		
Nachlademodifikationen		
-2 wenn Nachladen um eine Handlung verkürzt wird		
Zielen		
+2 pro Handlung, maximal +8 bzw. Fertigkeitsstufe		
Bewegung des Ziels		
-1 pro 5m/Runde Bewegung des Zieles		
Abwehr des Ziels		
Ausweichen oder Schildparade voll (großer Schild) bzw. halb (kleiner Schild oder großer Schild im Nahkampf)		
Entfernung		
0	kurze Entfernung	RW*1
-2	mittlere Entfernung	RW*2
-5	weite Entfernung	RW*3
-10	sehr weite Entfernung	RW*4

Nahkampfwaffen																				
Angriffswaffe	**Ini**	**Bonus**		**Schaden**	**AaB**		**Angriffsstufe (=Fertigkeitsstufe) und dazugehöriger Paradewert**										**BF**		**Last**
					+1	**+2**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	✋	✕	
Bihänder [2]	-3	Str	10/15	3w+4	9	4	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	35	55	3
Breitschwert	-1	Str	10/16	3w-1	11	6	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	32	52	2
- zweihändig geführt [2]	-3	Str	10/15	3w+1	9	4	Die Fertigkeit *Bihänder* wird benutzt										32	52	2
Degen	+3	Ges	7/15	2w-1	17	10	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	20	30	0,5
Dolch	+2	Ges	6/12	2w-2	20	13	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	22	34	0,1
Dreizack (Speer)	0	Ges	7/15	2w+2	13	7	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	30	48	2
Hellebarde [2]	-3	Str	5/11	3w-1	9	4	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	35	53	3
- stechend geführt [2]	0	Str	5/11	2w+2	13	7	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	35	53	3
Kampfstab [2]	0	Ges	8/15	2w	18	11	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	25	40	1
Keule	0	Str	4/18	2w-1	11	6	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	40	60	1
Kriegsflegel [2]	-3	Str	6/14	3w	10	5	0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	32	50	2
Kriegshammer	0	Str	6/14	2w+3	14	7	0	0	0	1	1	1	2	2	2	2	28	46	1
Krummsäbel	0	Ges	6/14	2w+1	16	10	0	1	1	2	2	2	3	3	3	4	25	41	1
Kurzschwert	+2	Ges	6/14	2w-1	17	10	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	22	36	0,5
Langschwert	0	Ges	5/13	3w-3	15	9	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	30	48	1,5
Lanze z. Pferd	+1	Str	9/16	4w	9	4	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	20	30	4
- am Boden [2]	-3	Str	9/16	3w-2	7	3	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	35	47	4
Morgenstern	-1	Ges	8/16	3w	12	6	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	32	50	1
Netz	-2	Ges	9/16	spez.	10	5	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	25	37	1
Peitsche	-1	Ges	10/18	2w	13	7	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	20	32	0,5
Schlachtbeil [2]	-3	Str	10/15	4w-2	8	3	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	35	53	3
Speer	+1	Ges	5/13	2w+1	14	8	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2	22	34	1
Streitaxt	0	Str	6/14	3w-2	13	7	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	30	48	1,5
Streitkolben	0	Str	6/15	2w+2	14	8	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	26	44	1
Zweihandhammer [2]	-3	Str	9/14	3w+3	9	4	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	35	53	3
Boxen [2]	+1	Str	9/15	2w-2 SP	21	13	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7	-	-	-
Ringen [2]	+3	Ges	10/16	2w-4 SP	21	13	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7	-	-	-
Abwehrwaffe	**Ini [1]**	**Bonus**		**Schaden [1]**	**AaB [1]**		**Paradestufe (=Fertigkeitsstufe) und dazugehöriger Angriffswert**										**BF**		**Last**
					+1	**+2**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	✋	✕	
Parierdolch	+1	Ges	7/14	2w-2	20	13	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	26	38	0,2
Schild, großer	-1	Str	4/12	2w-2 SP	7	3	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	-	62	3
- kleiner	0	Str	4/12	2w-4 SP	9	5	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	-	50	1,5

[1] Die Werte für Ini, Schaden und AaB gelten für Abwehrwaffen nur, wenn damit angegriffen wird

[2] Diese Waffen müssen zweihändig geführt werden

Fernkampfwaffen									
Fernkampfwaffe	**Ini**	**Sf**	**Bonus**		**Schaden**	**AaB**		**RW**	**Last**
						+1	**+2**		
Armbrust [2]	-1	1/3	Ges	8/14	3w+4	16	10	30 m	3
- leichte	0	1/2	Ges	8/14	3w-1	16	10	15 m	1,5
Blasrohr	+2	1/1	Ges	10/17	spez.	14	8	10 m	0,2
Bola	-2	1/2	Ges	10/16	2w + spez.	12	5	10 m	0,5
Kurzbogen [2]	0	1/1	Ges	7/15	2w+3	16	10	20 m	1
Langbogen [2]	-1	1/2	Ges	8/15	3w+1	16	10	35 m	1,5
Schleuder	-1	1/1	Ges	6/14	2w-1	12	5	15 m	0,5
Speerschleuder	-2	1/3	Ges	8/16	3w	10	3	22 m	0,5 [4]
Wurfaxt	0	1/1	Str	5/14	2w+2 [3]	12	5	10 m	1
Wurfmesser	+1	2/1	Ges	7/14	2w-2	14	8	6 m	0,1
Wurfpfeil	+2	3/1	Ges	8/16	1w	14	8	4 m	0,02
Wurfspeer	0	1/1	Ges	6/14	2w+1 [3]	13	7	12 m	0,5
Wurfstern	+2	3/1	Ges	9/18	2w-4	14	8	6 m	0,02

[2] Diese Waffen müssen zweihändig geführt werden

[3] Bei diesen Waffen wird der Schadensbonus addiert (maximal +3)

[4] Für die Speerschleuder werden Wurfspeere als Munition benötigt, deren Last muss addiert werden

Standardrüstungen						
RS	Rumpf	Kopf	Arme	Beine	Last	Preis
1	1	0	0	0	1	2 SM
2	2	0	0	0	2	4 SM
3	3	0	0	0	3	6 SM
4	4	0	0	0	4	8 SM
5	5	1	2	0	5,5	12 SM
6	6	2	2	1	7	16 SM
7	7	2	3	3	9,5	19 SM
8	8	2	3	3	11	22 SM
9	9	4	5	3	13,5	35 SM
10	10	4	5	3	15	40 SM
11	11	4	5	3	16,5	50 SM
12	12	4	5	3	18	60 SM
13	13	4	5	5	20,5	75 SM
14	14	5	7	5	23,5	100 SM
15	15	5	7	7	25	115 SM
16	16	6	8	8	30	150 SM

Spielerwerte								
Spielername und Charakter	Basisattribute und Sinne							Sonstige Eigenschaften und Ausrüstung
	STR	GES	KON	WIS	CHA	PSI	TP	
	SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT	RS	
	STR	GES	KON	WIS	CHA	PSI	TP	
	SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT	RS	
	STR	GES	KON	WIS	CHA	PSI	TP	
	SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT	RS	
	STR	GES	KON	WIS	CHA	PSI	TP	
	SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT	RS	
	STR	GES	KON	WIS	CHA	PSI	TP	
	SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT	RS	
	STR	GES	KON	WIS	CHA	PSI	TP	
	SEH	HRV	GER	GSM	TST	INT	RS	