

Bewaffneter Nahkampf

Max. 1/2 1/3 1/4 aktuell

LeP:					
LeP-Regeneration pro Ruhephase:					
AuP:					
Erschöpfung:					
Überanstrengung:					

Konstitution: Wunden ○○○○○○ je Wunde: AT,PA,FK,INI,GE-2; GS-1

Kopf Brust Rücken Bauch linker Arm rechter Arm linkes Bein rechtes Bein

○○○ ○○○ ○○○ ○○○ ○○○ ○○○ ○○○ ○○○

Verletzung und sinkende Lebensenergie

SP>KO	1 Wunde
SP> 2×KO	2 W.; S.beh. +(SP-KO)
LeP<1/2	Proben W20+1/3W20+3
LeP<1/3	Proben W20+2/3W20+6
LeP<1/4	Proben W20+3/3W20+9
LeP<5	bewusstlos
LeP<0	Tod nach W6×10 KR

Wertmod. durch Distanzklassen AT•PA

Waffe 2+ DK zu kurz	— • -6
Waffe 1 DK zu kurz	-6 • 0
Waffe 1 DK zu lang	-6 • -6
Waffe 2+ DK zu lang	— • —

Probenmod. in bes. Situationen AT•PA

Im Mondlicht (o.ä.)	+3 • +3
Im Sternenlicht (o.ä.)	+5 • +5
Bei vollständiger Dunkelheit	+8 • +8
In knietiefem Wasser	±0 • +2
In hüfttiefem Wasser	+2 • +4
In schultertiefem Wasser	+4 • +6
Unter Wasser	+6 • +6
Gegen fliegende Wesen	+2 • +4
Gegen Unsichtbaren	+6 • +6
Selbst Liegend	+3 • +5
Gegen Liegenden	-3 • -3
Selbst Knieend	+1 • +3
Gegen Knieenden	-1 • -1
Gegner überrumpelt	AT-5
Gegner schlafend o.ä.	AT-8
Gegner vollk. unbeweglich	AT-10

Glückliche und Verpatzte Manöver

AT: unbestätigte 1	PA×2
AT: bestätigte 1	PA×2; TP×2 o. Zusch.
PA: unbestätigte 1	gelungene PA
PA: bestätigte 1	Reaktion unverbr.
AT/PA: unbestätigte 20	misslungen
AT/PA: bestätigte 20	Patzer

Patzertabelle Nahkampf (2W6)

2:	Waffe zerstört. INI-4. • Bei BF≤0: siehe 9-10. • Bei Waffenlos: siehe 12
3-5:	Sturz. INI-2, am Boden liegend. Aufstehen: Aktion Position + GE-Probe+BE. • Bei Vorteil Balance [Herausragende Balance] und gelungener GE-Probe [-4]: siehe 6-8.
6-8:	Stolpern. INI-2.
9-10:	Waffe verloren. INI-2. Waffe aufheben (1 Aktion): GE-Probe. • Bei Waffenlos: siehe 3-5
11:	Eigentreffer. INI-3. TP durch eigene Waffe ohne KK-Zuschlag.
12:	Schwerer Eigentreffer. INI-4. Volle SP(!) durch eigene Waffe mit KK-Zuschlag, ggf. auch Wunde.

Bruchfaktor-Proben (2W6)

bis BF: Waffe zerbricht
bis 11: BF+1
12: keine Änderung
Probe fällig bei:
• Abwehr eines kritischen Treffers
• Abwehr Wuchtschlag mit 15+ TP

Distanzklassen (DK): H=Handgemenge N=Nahkampf S=Stangenwaffe P=Pike

Talente

Wissenstalente (B)	Eigenschaften	Talentwerte				SE
Geographie	KL•KL•IN					
Geschichtswissen	KL•KL•IN					
Gesteinskunde	KL•IN•FF					
GÖTTER/KULTE	KL•KL•IN					
Heraldik	KL•KL•FF					
Kriegskunst	MU•KL•CH					
Kryptographie	KL•KL•IN					
Magiekunde	KL•KL•IN					
Mechanik	KL•KL•FF					
Pflanzenkunde	KL•IN•FF					
RECHNEN	KL•KL•IN					
Rechtskunde	KL•KL•IN					
SAGEN/LEGENDEN	KL•IN•CH					
Schätzen	KL•IN•IN					
Sprachenkunde	KL•KL•IN					
Staatskunst	KL•IN•CH					
Sternkunde	KL•KL•IN					
Tierkunde	MU•KL•IN					

Handwerkstalente (B)	Eigenschaften	Talentwerte				SE
Abrichten	MU•IN•CH					
Alchimie	MU•KL•FF					
Bogenbau	KL•IN•FF					
Boote Fahren	GE•KO•KK					
Fahrzeug Lenken	IN•CH•FF					
Falschspiel	MU•CH•FF					
Feuersteinbearbeitung	KL•FF•FF					
Heilkunde Gift	MU•KL•IN					
Heilkunde Krankheiten	MU•KL•CH					
Heilkunde Seele	IN•CH•CH					
HEILKUNDE WUNDE	KL•CH•FF					
HOLZBEARBEITUNG	KL•FF•KK					
Kartographie	KL•KL•FF					
KOCHEN	KL•IN•FF					
LEDERARBEITEN	KL•FF•FF					
MALEN/ZEICHNEN	KL•IN•FF					
Musizieren	IN•CH•FF					
Schlösser Knacken	IN•FF•FF					
SCHNEIDERN	KL•FF•FF					

