

ZAUBEREI

MODIFIKATIONEN DER ZAUBERPROBE

Magieresistenz des Opfers (je nach Zauber)	+MR (s.u.)
Niedrige LE (Halb / Drittel / Viertel)	+ 3 / + 6 / + 9
Niedrige AU (Drittel/Viertel/0)	+ 3 / + 6 / unmöglich
Wunden	+2 pro Wunde
Aufrechterhaltene Zauber	+3 pro Zauber
Optional: Wiederholen eines misslungenen Zaubers	+3 je Folgeversuch
Optional: Behinderung	+ (BE-2)
Optional: Passende Kleidung	-2
Benutzung der Verbotenen Pforten	+2
Einsatz von Blutmagie	+2

REGENERATION VON ASTRALENERGIE

Grund-Regeneration für 6 Stunden Schlaf (max. 2x pro Tag)	1W6 AsP
Erfolgreiche IN-Probe*	+1 AsP
Vorteil Astrale Regeneration I/III*	+1 / +2 / +3 AsP
Nachteil Astraler Block	-1 AsP
Sonderfertigkeit Regeneration I/II*	+1 / +2 AsP
Je nach Wetter, Schlafplatz, Qualität der Nachtruhe	-8 bis +2 AsP
Held ist erkrankt	regeneriert nur 1 AsP pro Nacht
SF Meisterliche Regeneration*	W6-Wurf der AsP-Regeneration wird durch Leiteigenschaft/3 ersetzt; statt +2 AsP aus Regeneration II +3 Punkte

*) pro Stufe in Astraler Regeneration um 1 Punkt erleichtert, bei Astralem Block, um 1 Punkt erschwert; **) nicht für Viertelzauberer

SPONTANE MODIFIKATIONEN

Modifikation	ZfP-Kosten	Sonstige Modifikationen	Veränderung der Zauberdauer
Veränderte Technik	7 ZfP / Komponente	0	+3 Aktionen
Veränderte Technik, zentrale Komponente	12 ZfP / Komponente	0	+ 3 Aktionen
Halbierte Zauberdauer (mindestens 1 Aktion)	5 ZfP / Halbierung	0	-50%
Verdoppelte Zauberdauer (nur einmalig)	0	-3	+100%
Erzwingen	0	je-1 pro 1/2/4/8/16... AsP	+ 1 Aktion/Erleichterung
Kosten einsparen (nur maximal 50%)	3 ZfP/-10% AsP	0	+ 1 Aktion/-10 % AsP
Unfreiwillig statt freiwilliges Zielobjekt	5 ZfP	+MR	+ 1 Aktion
Freiwillig statt unfreiwillig	2 ZfP	-1/2 MR	+ 1 Aktion
Mehrere Gefährten verzaubern (freiwillig)	3 ZfP	+ 1/Person	+ 1 Aktion
Mehrere Gegner verzaubern (unfreiwillig)	0	+MRMax+Anzahl	+ 1 Aktion
Vergrößerung von Reichweite oder Wirkungsradius	5 ZfP /Stufe	0	+ 1 Aktion pro Stufe
Verkleinerung der Reichweite oder Wirkungsradius	3 ZfP/Stufe	0	+ 1 Aktion pro Stufe
Verdoppelung der Wirkungsdauer	7 ZfP	0	+ 1 Aktion pro Verdoppelung
Halbierung der Wirkungsdauer (Kosten sinken auf 2/3)	3 ZfP	0	+ 1 Aktion pro Halbierung
Änderung von Aufrechterhalten auf feste Dauer	7 ZfP	0	+ 1 Aktion

Bedingungen für Spontane Modifikationen: Nur in bekannter Repräsentation (Ausnahme: SF *Matrixverständnis*), nicht bei allen Zaubern und nicht alle Modifikationen in allen Repräsentationen möglich. Nur für Spruchzauberei. Maximal (Leiteigenschaft -12) Spontane Modifikationen pro Spruch, Variante zählt als Modifikation, SF *Matrixverständnis* und Stabzauber *Modifikationsfokus* erhöhen Maximalzahl jeweils um 1. Nur so viele Modifikationen, dass die Summe der benötigten ZfP (vor evtl. Verbilligungen, vor Einsatz von *Erzwingen* oder *Verdoppelter Zauberdauer*) kleiner gleich dem ZiW im betreffenden Zauber. **Stufen der Reichweite:** Selbst - Berührung - 1 Schritt (ZiW Spann) - 3 Schritt (ZiW/2 Schritt) - 7 Schritt (ZiW Schritt) - 21 Schritt (ZiW x 3 Schritt) - 49 Schritt (ZiW x 7 Schritt) - Horizont - Außer Sicht

MAGIERESISTENZEN VON TIEREN, MAGISCHEN WESEN UND KULTURSCHAFFENDEN ZWEIFELER

Profane Tiere	MR	Magische Wesen	MR	Kulturschaffende Wesen	MR
Riesenamöbe, Morfu	18/10	Kobolde	variabel*	(jeweils unerfahren, ohne Vor- und Nachteile)	
Würmer, Egel	12/6	Grolme	6 bis 12	Achaz	3 bis 7
Krackenmolch	10/15	Frostwürmer	7 bis 9 / 15	Affenmenschen	3 bis 5
Insekten	15/5	Höhlendrachen	8 bis 10 / 13	Elfen	3 bis 7
Rieseninsekten	12 bis 15/12	Kaiserdrachen	12 bis 18/21	Goblins	0 bis 4
Insektenstaat	15	Meckerdrahen, Zwergdrachen	6/8	Grolme	6 bis 12
Spinnen, Skorpione	8/3	Perldrachen	8/14	Halbelfen	2 bis 5
Riesenspinnen	9/8	Purpurwürmer	12 bis 20/18	Hummerier	6 bis 10
Fische	5	Riesenlindwürmer	10 bis 15/21	Krakonier	7 bis 15
Große Raubfische	5/8	Westwinddrachen	8/15	Mahre	7 bis 12
Reptilien	6/2 bis 10	Feen	variabel	Marus	7 bis 12
Hasentiere	0	Einhörner	12+	Menschen, unerfahren	0 bis 5
Fiedertiere	2	Basilisken	unendlich*	Minotauren	3 bis 12
Kleinvögel	3	Borbaradmoskitos	2/10	Necker	7 bis 12
Raubvögel, Rabenvögel, Papageien	2/3	Gargyle	10/unendlich**	Oger	0 bis 4/8
Katzen	1	Ghule	15/10	Orks	0 bis 3
Großkatzen	0 bis 2/2 bis 8	Hippogriffe	8/10	Riesen	6 bis 25/25
Wölfe, Hunde	0 bis 2	Ikanariasmutterlinge	10/7	Risso	4 bis 10
Delphine	0/2	Klammermoloche	12/10	Trolle	5 bis 10/10
Wale	0 bis 2/4 bis 15	Nachtwinde	7/3	Yetis	0 bis 4/10
Huftiere	0/2 bis 10	Werwesen	+0/+7	Ziliten	5 bis 12
Amphibien	3			Zwerge	1 bis 4
Nagetiere	0			Zyklopen	8 bis 15/13

Bei Werten mit Schrägstrich gilt der erste Wert für die Resistenz gegen geistige Beeinflussung, der zweite gegen körperliche Verwandlung. *) Siehe Kapitel *Magische Kreaturen in Wege der Zauberei*, Seite 407ff. **) gegen *Einfluss* und *Herrschaft*. MR 0, gegen *Form* oder *Hellsicht* sind immun; MR 10 gegen alle übrigen Zauber, auch solche mit Merkmal *Schaden*

WUNDERWIRKEN / TALENTEINSAATZ

MIRAKEL- UND LITURGIEPROBEN

(Talent-)Probe auf *Liturgiekenntnis*; Kosten 5 KaP/Grad (Grad 0: 2 KaP; Grad V: davon 1 pKaP Grad VI: davon 3 pKaP Grad VII: davon 5 pKaP; Mirakel: 5 KaP); Probe prinzipiell erschwert um (Grad-1) x 2 Punkte.

Modifikatoren nach Zeit, Ort, Motivation und Seelenlage gelten für Mirakel in halber Höhe; auch für Proben zur Regeneration von Karmaenergie oder der Durchführung von Karmalquesten.

Kategorien

Ziel der Liturgie: G der Geweihte; P 1 Person/Objekt; PP bis 10 Personen/Objekte; PPP bis 100 Personen/Objekte; PPPP bis 1.000 Personen/Objekte; Z 10 Schritt Radius, ZZ 30 Schritt Radius, ZZZ 100 Schritt Radius; ZZZZ 300 Schritt Radius

Entfernung: Selbst Geweihter kann Liturgie nur auf sich selbst anwenden; **Berührung** Nutznießer müssen vom Geweihten berührt werden; **Sicht** Geweihter kann die Wirkung der Liturgie an beliebiger Stelle innerhalb seines Sichtfelds eintreten lassen; **Fern** Wirkung tritt an einem frei wählbaren Ort ein.

Ritualdauer: Stoßgebet ca. 2 bis 20 Aktionen; **Gebet** 5 Minuten; **Andacht** ca. eine halbe Stunde; **Zeremonie** mehrere Stunden; **Zyklus** mehrere Andachten an aufeinanderfolgenden Tagen

Stufen der Wirkungsdauer: augenblicklich (kann nicht aufgestuft werden); LkP* KR; LkP* x10 KR; LkP* SR; LkP* Stunden; LkP* Tage; LkP* Wochen; LkP* Monate; LkP* Jahre; permanent

MODIFIKATION JE NACH MOTIVATION UND SEELENLAGE

aus einer Notlage heraus	-3
zur Erfüllung eines göttlichen / kirchlichen Auftrages	bis zu -7
aus eigensüchtigen Motiven	bis zu +7
unter (magischer) Beherrschung / Beeinflussung	+12
frisch konvertierter Geweihter	+3
Geweihter ist Eidbrecher / Frevler	+3 / +7

MODIFIKATION JE NACH ORT

auf geweihtem Boden eines anderen Zwölfgottes	-1
in einer Kapelle / Schrein der Gottheit (einfach geweihtes Territorium)	-2
in einem Tempel der Gottheit (zweifach geweihter Grund)	-3
an einem Heiligen Ort der Gottheit	-4
tief im Territorium beliebiger Ungläubiger und Zweifler	+3
in der Gegenwart vieler Ungläubiger und Zweifler	+3
in einer anderen Welt / Globule / im Limbus	mindestens +7
auf dämonisch verzerrtem Territorium	mindestens +7

MODIFIKATION JE NACH ZEITPUNKT

im Monat des Zwölfgottes	-1
am Feiertag der Gottheit	-3
während der Namenlosen Tage	+7

MODIFIKATION JE NACH UMSTÄNDEN (NUR BEI LITURGIEN)

je nach Harmonie mit dem Weltgeschehen	-2 bis +7
Ziel einer segnenden Liturgie ist Eidbrecher / Frevler	+2 / +5
aufgestufte Liturgie (max. 1 Veränderung/Kategorie)	+2 pro Veränderung

BEI GEMEINSAM GEWIRKTER LITURGIE (FÜR DEN VORBERETER)

Probe für mitbetenden Geweihten	+3
Probe für mitbetenden Akoluthen	+/-0
Probe für den Vorbeter	
bis 6 / bis 12 / bis 60 / über 60 Mitbeter	-1 / -2 / -3 / -5
je 3 LkP* eines mitbetenden Geweihten	1 Bonus-LkP
je 5 LkP* eines mitbetenden Akoluthen	1 Bonus-LkP

MODIFIKATION JE NACH GEWÜNSCHTER WIRKUNG (MIRAKEL)

erwünschtes / neutrales / missbilligtes Talent	0 / +6 / +18
--	--------------

NACH ABSTAND ZUR LETZTEN REGENERATION (REGENERATION)

ein Tag / zwei Tage / eine Woche / ein Monat	+12 / +8 / +4 / 0
--	-------------------

REGENERATION VON KE

Mirakelprobe nach obigen Umständen (Ort, Zeit, Seelenlage, Abstand zur letzten Regeneration) modifiziert; Dauer: 4 Stunden Meditation; bei Erfolg erhält der Geweihte LkP* KaP Experte: zusätzlich 1 KaP/Tag während üblicher Regenerationsphase (wenn gottgefällig und Verbindung zur Gottheit möglich).

TALENTPROBEN

Jeweils würfeln mit W20 auf die einzelnen geforderten Eigenschaften. TaP des Helden können zum Ausgleich der Proben verwendet werden. Nicht zum Ausgleich benötigte (also übrig behaltene) Talentpunkte werden als TaP* bezeichnet und bestimmen die Qualität der Probe. Erschwernde werden vor dem Würfeln von den TaP des Helden abgezogen, Erleichterungen zu den TaP hinzugezählt. Bei negativem TaW (z.B. durch Erschwernde) gilt dieser Wert bei allen drei Eigenschaftsproben als Erschwernde. Es können maximal TaW TaP* übrig behalten werden, 0 TaP* gelten als 1 TaP*. Automatischer Fehlschlag (Patzter) bei zwei oder drei gewürfelten 20; automatischer Erfolg bei zwei oder drei gewürfelten 1.

RICHTWERTE FÜR PROBENZUSCHLÄGE (BEISPIEL KLETTERN)

Auch für Ungeübte zu schaffen (Geröllhang)	-7
Einstiegsübung (Baum mit vielen Griffmöglichkeiten)	-3
Routine (griffiges Seil)	+/-0
Erfordert etwas Übung (Natursteinmauer mit griffigen Fugen)	+3
Ohne Übung kaum zu schaffen (Backsteinmauer)	+7
Auch für Könner schwierig (Felswand mit wenigen Griffmöglichkeiten, feuchte Mauer)	+12
Ohne geeignete Hilfsmittel unmöglich (triefnasse/ölbedeckte Mauer, Felswand ohne Griffmöglichkeiten)	+18
Selbst mit Hilfsmitteln kaum machbar (horizontaler Überhang aus brüchigem Gestein, glatte Metallwand)	+25

Geeignete Hilfsmittel wären z.B. Kletterhaken, Seile mit Griffknoten und dergleichen. Bei Handwerkstalenten können die Proben für *Hochwertiges Arbeitsgerät* um 3 Punkte erleichtert werden, bei *Außergewöhnlich Hochwertigem* Arbeitsgerät um 7 Punkte; Arbeitsgerät stellt keine zusätzlichen TaP zur Verfügung, sondern dient nur dazu, Erschwernden entgegenzuwirken.

OFFENE PROBEN (BEISPIEL MUSIZIEREN)

0-4 TaP*	Gelungene Probe (Publikum ist zufrieden.)
5-9 TaP*	Gut gelungene Probe (Publikum will eine Zugabe.)
10-17 TaP*	Meisterlich gelungene Probe (Publikum will viele Zugaben.)
18+ TaP*	Vollendet gelungene Probe (Publikum vergisst zu applaudieren.)

Ansammeln von TaP*: Bei verschiedenen Talentproben, speziell bei Handwerks- und Wissenstalenten, ist es in bestimmten Fällen möglich, TaP* aus mehreren Proben anzusammeln. In diesem Fall legt der Meister die *erforderliche Gesamtsumme an TaP** sowie den *Zeitraum zwischen den einzelnen Proben* fest. Eine misslungene Probe heißt, dass der benötigte Zeitraum nicht genutzt werden konnte, ein Patzer zieht 2W6 Punkte von der bislang erreichten Summe ab.

Sich Zeit lassen: Wenn der Held nicht unter Anspannung und/oder Zeitdruck (keine Modifikatoren), gelingt Probe bei doppeltem Zeitaufwand automatisch mit (TaW-10) TaP*, also mindestens 1 TaP*.

Hilfstalente: Wenn ein Talent zur Unterstützung eines anderen verwendet werden kann (Beispiel: *Tierkunde* zur Vorbereitung von *Abrichten*) und die Zeit für eine Vorbereitung ausreicht, können die halben TaP* einer (evtl. modifizierten) Probe auf das Hilfs-Talent als Erleichterung auf die Probe des Haupt-Talents angerechnet werden; bei Misslingen der Hilfstalent-Probe Erschwernde von +7.

VERGLEICHENDE PROBEN

Aktive Probe misslungen	Passive Probe um 7 Punkte erleichtert.
Aktive Probe gelungen	Passive Probe um TaP* der aktiven Probe erschwert.

Als aktive Probe wäre beispielsweise *Schleichen* denkbar, die passive Probe in diesem Fall *Sinnenschärfe*. Bei vergleichenden Proben kann der Meister entscheiden, dass die TaP* durch Probenerleichterungen auch über die TaP hinaus reichen können.

TALENTWERTE TYPISCHER MEISTERPERSONEN

Lehrling	3+
Geselle	7+
Altgeselle	10+
Meister	15+
Landesweit bekannter Meister	18+
Kontinentweit bekannte Koryphäe	21+

KAMPF

GLÜCKLICHE SCHLÄGE UND PATZER

GLÜCKLICHE ANGREIFFE IM KAMPF (WDS 84)

Angrifer würfelt '1' bei AT: Möglichkeit eines Kritischen Treffers. AT-Probe mit gleichen Modifikationen wiederholen, dann:

- zweiter AT-Wurf misslungen: gelungene AT, aber kein Kritischer Treffer
- zweiter AT-Wurf gelungen: eventuell Kritischer Treffer

Unabhängig von der zweiten Probe kann der Verteidiger nur mit *halbem PA-Wert parieren* / mit *halbem Ausweichen-Wert ausweichen*; PA-Modifikationen durch Manöver etc. werden erst nach der Halbierung eingerechnet, dann:

- PA gelungen: kein Treffer, Angreifer und Verteidiger prüfen Bruchfaktor
- PA misslungen: je nach AT normaler oder kritischer Treffer
- Kritischer Treffer: TP der Waffe verdoppeln, dann Zuschläge durch KK oder Manöver addieren; bei Angriffen mit mehreren Schadensmultiplikatoren zählt nur der höhere Multiplikator; zusätzliche Wunde, wenn SP > WS

GLÜCKLICHE PARADE / AUSWEICHEN (WDS 84)

- Verteidiger würfelt '1' bei PA: Probe mit gleichen Zuschlägen wiederholen
- zweiter PA-Wurf misslungen: gelungene PA aber keine Glückliche Parade
- zweiter PA-Wurf gelungen: Glückliche PA (zählt als Freie Aktion, verbraucht also nicht die Abwehraktion, beendet Ausfall)

PATZER (WDS 84F.)

- Würfelwurf '20' bei AT/PA: Probe mit gleichen Zuschlägen wiederholen
- zweiter Wurf gelungen: misslungene AT bzw. PA, aber kein Patzer
- zweiter Wurf misslungen: Patzer, Wurf mit 2W6 auf der Patzertabelle

PATZERTABELLE (2W6, WDS 84)

Bei allen Würfeln Verlust aller weiteren Aktionen der laufenden KR.

- 2: Waffe zerstört INI -4; wenn BF der Waffe 0 oder weniger, gilt es als *Waffe verloren* und BF +2; wenn natürliche Waffe, dann *Schwerer Eigentreffer*
- 3-5: Sturz INI -2; der Patzende *liegt am Boden* (beachte *Standfest, Balance*); zum Aufstehen Aktion *Position* und gelungene GE-Probe+BE
- 6-8: Stolpern INI -2
- 9-10: Waffe verloren INI -2; zum Wiedererlangen Aktion *Position* und gelungene GE-Probe; wenn natürliche Waffe dann *Sturz*
- 11: Selbst verletzt INI -3; TP durch eigene Waffe (ohne Zuschläge durch hohe KK oder Ansagen)
- 12: Schwerer Eigentreffer INI -4; doppelte TP durch eigene Waffe (ohne Zuschläge durch hohe KK oder Ansagen)

PATZERTABELLE FERNKAMPF (2W6, WDS 99)

Bei allen Würfeln Verlust aller weiteren Aktionen der laufenden KR.

- 2: Waffe zerstört INI -4; Schuss/Wurf geht ungezielt daneben; Fernwaffe ist so schwer beschädigt, dass eine Reparatur nicht lohnt.
- 3: Waffe beschädigt INI -3; Schuss/Wurf geht ungezielt daneben, Projektil landet vor den Füßen des Schützen; mindestens 30 Akt. nötig, um Waffe wieder schussfähig zu machen. Bei Wurf: Waffe zerstört
- 4-10: Fehlschuss INI -2; Schuss/Wurf geht ungezielt daneben, Projektil ist verloren; Schütze/Werfer benötigt 2 Akt., um die Waffe wieder schussfähig zu machen / sein verlorenes Gleichgewicht wieder zu finden.
- 11-12: Kamerad getroffen INI -3; Schuss/Wurf trifft am nächsten an der geplanten Flugbahn stehenden befreundeten Helden: TP gemäß Entfernung (keine TP+ aus Ansagen). Kein Kamerad, der getroffen werden könnte: Schütze verletzt sich selbst; TP gemäß geringster Entfernung.

BRUCHFAKTOR

Bruchfaktor-Proben sind fällig bei abgewehrten *Kritischen Angriffen* (s.o.), bei abgewehrten *Wuchtschlägen* (einschl. Varianten), wenn Gesamt-Ansage (Zuschlag plus freiwillige Ansage) +10 oder mehr; bei Manövern *Schildspalter* und *Waffe Zerbrechen* (nur Verteidiger). Bruchtest mit 2W6, zuerst für Verteidiger; Angreifer muss nur würfeln, wenn Waffe des Verteidigers standhält:

- kleiner oder gleich aktueller BF Waffe / Schild des Verteidigers zerbricht
- größer als BF, aber kleiner als 12 BF von Waffe / Schild des Verteidigers steigt um 1; Bruchtest für Angreifer
- 12 BF von Waffe / Schild des Verteidigers unverändert; Bruchtest für Angreifer

LEBENSENERGIE, AUSDAUER UND WUNDEN

WUNDEN (WDS 57)

Wunden entstehen, wenn durch einen Treffer mehr SP angerichtet werden, als die Wundschwelle (WS) des Getroffenen beträgt. WS für eine Wunde ist KO/2, WS für zwei Wunden ist KO, WS für drei Wunden ist 3/2 KO. Bestimmte Waffen (z.B. Pfeile und Bolzen), Kampfmanöver (z.B. *Gezielter Stich, Todesstoß*) und Nachteile (*Glasknochen*) senken die Wundschwelle des Opfers um 2 Punkte; bestimmte Angriffsformen (üblicherweise solche, die TP(A) verursachen) und Vorteile (*Eisern*) steigern die WS um 2 Punkte.

Auswirkungen pro Wunde AT, PA, FK INI-Basis und GE jeweils -2; GS -1

AUSWIRKUNGEN NIEDRIGER LEBENSENERGIE (WDS 56F.)

- LE unter 1/2 der Grund-LE Eigenschaftsproben, Kampfwürfe +1; Talent-/Zauberproben +3; GS -1
- LE unter 1/3 der Grund-LE Eigenschaftsproben, Kampfwürfe +2; Talent-/Zauberproben +6; GS -2
- LE unter 1/4 der Grund-LE Eigenschaftsproben, Kampfwürfe +3; Talent-/Zauberproben +9; GS -3
- LE 5 oder darunter Kampfunfähig (keine Aktionen außer *Bewegen* mit GS 1); Ausnahmen: *Zäher Hund, Eisern, Selbstbeherrschung*
- LE 0 oder weniger Bewusstlosigkeit, Tod in W6 x KO KR, wenn keine Hilfe
- LE unter -KO sofortiger Tod

AUSWIRKUNGEN NIEDRIGER AUSDAUER (OPTIONAL, WDS 83)

- AU unter 1/3 der Grund-AU Eigenschaftsproben, Kampfwürfe +1; Talent-/Zauberproben +3; Erschöpfung +1
- AU unter 1/4 der Grund-AU Eigenschaftsproben, Kampfwürfe +2; Talent-/Zauberproben +6
- AU 0 / darunter Kampfunfähig (keine Aktionen außer *Atem Holen*); Erschöpfung +1W6; Ausnahmen: *Zäher Hund, Eisern, Selbstbeherrschung*

BESONDERE KAMPFSITUATIONEN

- Kampf im Mondlicht (oder ähnlichen Lichtverhältnissen) AT+3/PA+3
- Kampf im Sternenlicht (oder ähnlichen Lichtverhältnissen) AT+5/PA+5
- Kampf bei 'vollständiger' Dunkelheit AT+8/PA+8
- Kampf in knietiefem Wasser PA+2
- Kampf in hüfttiefem Wasser AT+2/PA+4
- Kampf in schulertiefem Wasser AT+4/PA+6
- Kampf unter Wasser AT+6/PA+6
- Beengte Verhältnisse, lange Schwungwaffe AT+6/PA+2
- Beengte Verhältnisse, kurze Schwungwaffe AT+2
- Beengte Verhältnisse, Stangenwaffen AT+2/PA+2
- Kampf mit der falschen Hand AT+9/PA+9
- Kampf mit der falschen Hand (SF *Linkhand*) AT+6/PA+6
- Kampf mit der falschen Hand (SF *Beidh. Kampf I*) AT+3/PA+3
- Kampf gegen fliegende Wesen AT+2/PA+4
- Kampf gegen Unsichtbare AT+6/PA+6
- Kämpfer liegt AT+3/PA+3, Ausweichen nicht möglich
- Kampf gegen Liegenden AT-3/PA-5
- Kämpfer kniet AT+1/PA+1
- Kampf gegen Knienden AT-1/PA-3
- Verteidiger überrumpelt Ang. AT-5, Vert. keine PA
- Verteidiger schlafend/bewusstlos/gefesselt Ang. AT-8, Vert. keine PA
- Ziel vollkommen unbeweglich* Ang. AT-10
- Gegner in Überzahl PA+1 pro überzähl. Gegner (max. +2)
- Freunde in Überzahl AT-1; INI+1 / überzähl. Kämpfer (max. +4)

*) gilt eigentlich nur für unbelebte Objekte (Türen, Möbel...).

—10 entspricht einem *mittelgroßen* Ziel (vgl. Fernkampf-Größenklassen); für kleinere/größere Ziele modifizieren. Fernkampfmultipkatoren

KAMPF

FERPKAMPFMODIFIKATOREN

ZIELGRÖSSE (WDS 93F.)

kleiner als <i>Winzig</i>	zusätzlich +2/Größenklasse
<i>Winzig</i> (Münze, Drachenaugen, Maus, Kröte)	+8
<i>Sehr Klein</i> (Schlange, Fasan, Katze, Rabe)	+6
<i>Klein</i> (Wolf, Reh, Schaf)	+4
<i>Mittel</i> (Mensch, Elf, Ork, Goblin, Zwerg)	+2
<i>Groß</i> (Pferd, Steppenrind, Oger, Troll)	+/-0
<i>Sehr Groß</i> (Scheunentor, Drache, Elefant, Riese)	-2
größer als <i>Sehr Groß</i>	wie <i>Sehr Groß</i>

Halbe Deckung / Dreivierteldeckung	Zielgröße um 1/2 Klassen kleiner
Großer Schild / Sehr großer Schild	Zielgröße um 1/2 Klassen kleiner
Dämmerung / Mondlicht / Sternlicht	Zielgröße um 1/2/3 Klassen kleiner
Völlige Finsternis / Ziel unsichtbar	Zielgröße um 4 Klassen kleiner
Dunst / Nebel	Zielgröße um 1/2 Klassen kleiner
Schnelle Bewegung des Ziels / schnell quer	Zielgröße um 1/2 Klassen kleiner
Ziel macht Ausweichbewegungen	Zielgröße um 2 Klassen kleiner
Unbewegtes Ziel	um eine Klasse erhöhte Zielgröße
Unbewegliches oder fest montiertes Ziel	um zwei Klassen erhöhte Zielgröße

ENTFERNUNG (WDS 94)

<i>Sehr Nah</i>	-2
<i>Nah</i>	+/-0
<i>Mittel</i>	+4
<i>Weit</i>	+8
<i>Extrem Weit</i>	+12

WEITERE MODIFIKATOREN (WDS 97F.)

Steilschuss/-wurf nach unten	+2
Steilschuss/wurf nach oben	+4/+8
Böiger Seitenwind / Starker, böiger Seitenwind	+4/+8
Fernkampfangriff mit Ansage	nach Wahl
Zielen (normaler Schütze)	-1 pro 2 Aktionen
Zielen (Scharf- oder Meisterschütze)	-1 pro Aktion (max. -4)
Schuss ins Kampfgetümmel	+2/+3 pro Beteiligten
Schnellschuss (normaler / Scharf- / Meisterschütze)	+2/+1/+/-0
Zweiter Schuss / Wurf in einer Kampfrunde	+4/+2
Schuss / Wurf von stehendem Reittier	+2/+1
Schuss / Wurf von Reittier im Schritt	+4/+2
Schuss / Wurf von galoppierendem Reittier	+8/+4
Schuss / Wurf von Reittier ohne Sattel und Steigbügel	+4/+2

TREFFERTABELLE FÜR REITERANGRIFFE (WDS 106)

Angriffsart	TP nach Anlaufstrecke		
	bis 5 Schritt	bis 15 Schritt	ab 16 Schritt
Niederreiten	1W6	2W6	2W6+2
Lanzenangriff (Turnierlanze)	1W6+4 (A)	2W6+4 (A)	3W6+4 (A)
Lanzenangriff (Dschadra)	1W6+5	2W6+5	3W6+5
Lanzenangriff (Kriegslanze)	1W6+6	2W6+8	3W6+10

MODIFIKATOREN DER LANZENREIßEN-PROBE (WDS 106)

Ziel Probe erschwert um	
Reiter im Gestech oder beim Ernstkampf mit Kriegslanzen	+5
Reittier im Gestech (von vorn)	+3
Reiter gegen Fußkämpfer oder Tiere:	
Winziges Ziel (Münze, Drachenaugen, Maus, Kröte ...)	+12
Sehr kleines Ziel (Hase, Schlange, Fasan ...)	+9
Kleines Ziel (Wolf, Reh ...)	+6
Mittelgroßes Ziel (Mensch, Elf, Ork, Gobiin, Zwerg...)	+4
Großes Ziel (Pferd, Steppenrind, Oger, Troll...)	+2
Sehr großes Ziel (Scheunentor, Drache, Elefant, Riese ...)	+/-0
Arm oder Kopf/ Rumpf/ Bein eines Fußkämpfers	+8/+6/+10
Fliegendes Wesen	zusätzlich +6
Improvisierte Lanze (Stoßspeer etc.)	zusätzlich +4
Unbewegtes Ziel	+/-0
Ziel bewegt sich längs/quer zum Reiter	zusätzlich +2/+4
Bewegung in direkter Bodennähe (Schlängeln)	zusätzlich +2

DISTANZKLASSEN

Waffenlängen und Kampferfernungen sind in Distanzklassen (DK) gegliedert:
Handgemeine (H), *Nahkampf* (N), *Stangenwaffen* (S) und *Pike* (P). (siehe WDS 79)

Waffe zwei oder mehr Kategorien zu kurz:	AT unmöglich, PA +/-0
Waffe eine Kategorie zu kurz:	AT -6, PA +/-0
Waffe eine Kategorie zu lang:	AT -6, PA -6
Waffe zwei oder mehr Kategorien zu lang:	AT und PA unmöglich
Aktion DK um eins verringern :	AT, kann pariert werden
Aktion DK um zwei verringern :	AT+8, kann pariert werden
Aktion DK um eins vergrößern :	AT+4, kann nicht pariert werden
Aktion DK um zwei vergrößern :	AT+8, kann nicht pariert werden

Bei Misslingen der Aktion oder gelungener Parade verbleibt der Kämpfer in der ursprünglichen Distanzklasse. Aktionen zur Veränderung der DK können auch *Finten* sein oder mit Bonuspunkten aus einer *Meisterparade* unterstützt werden. Änderung der DK um drei Kategorien ist nicht innerhalb einer einzigen Aktion möglich.

TREFFERZONENSYSTEM (EXPERTE)

TREFFERZONEN (WDS 107)

Zone	Gezielter Schlag*	Zufall Fuß**	Zufall Reiter**
Kopf	+4	19-20	17-20
Brust	+6	15-18	11-16
Arme***	+4/+6	9-14	3-10
Bauch	+4	7-8	1-2
Beine	+2	1-6****	—

*) Ansage jeweils +2

**) *Zufall Fuß* bedeutet: Fußkämpfer greift Fußkämpfer an; *Zufall Reiter* bedeutet: Reiter greift Fußkämpfer an

****) Ansage +4 für den Schwertarm, +6 für den Schildarm. Ungerade Zufalls-Ergebnisse: Schildarm, gerade Ergebnisse: Schwertarm

*****) ungerade Ergebnisse: linkes Bein, gerade Ergebnisse: rechtes Bein

ZONENWUNDEN (WDS 107F.)

Kopf: je 2 Punkte Verlust von MU, KL, IN, IB; INI -2W6. Dritte Kopfwunde +2W6 SP sofortige Kampfunfähigkeit und Bewusstlosigkeit für 1W20 KR; bewusstloser Kämpfer verliert pro KR 1 LeP bis Wunde versorgt ist.

Brust: Verlust von je 1 Punkt AT, PA KO, KK; +1W6 SR Dritte Bauchwunde sofortige Kampfunfähigkeit und Bewusstlosigkeit für 1W20 KR; bewusstloser Kämpfer verliert pro KR 1 LeP bis Wunde versorgt ist.

Arm: je 2 Punkte Abzug auf AT, PA KK, FF (bei Benutzung des getroffenen Arms). Dritte Wunde macht den betroffenen Arm aktionsunfähig; eine hier gehaltene Waffe wird fallen gelassen bzw. Schild kann nicht eingesetzt werden.
Bauch: AT, PA KO, KK, GS, IB je -1 Punkt; +1W6 SR Dritte Bauchwunde sofortige Kampfunfähigkeit und Bewusstlosigkeit für 1W20 KR. Bewusstloser Kämpfer verliert pro KR 1 LeP bis Wunde versorgt ist.

Beine: AT, PA GE, IB je -2; GS -1. Dritte Wunde an einem Bein führt zusätzlich zu den genannten Abzügen dazu, dass der Kämpfer stürzt und nicht mehr in der Lage ist, am Nahkampf teilzunehmen.

GEZIELTER SCHUSS (WDS 111)

	Schütze	Scharfsch.	Meistersch.	Zufall
Zweibeiner: Brust/Bauch	+6	+4	+3	15-18/7-8
Zweibeiner: Bein/Schwanz	+8	+5	+4	1-6**
Zweibeiner: Arm/Kopf	+10	+7	+5	9-14"/19-20
Zweibeiner: Hand/Fuß	+16	+11	+8	—
Zweibeiner: Auge/Herz	+20	+13	+10	—
Vierbeiner: Rumpf	+4	+3	+2	1-8
Vierbeiner: Bein	+10	+7	+5	9-16
Vierbeiner: Kopf	+16	+11	+8	17-19
Vierbeiner: Schwanz	+8 bis +16	+5 bis +11	+4 bis +8	20
Vierbeiner: verwundbare Stelle	+12	+8	+6	—
Vierbeinen Sinnesorgane	+16 o. mehr	+11 o. mehr	+8 o. mehr	—

*) ungerade: Schildarm, gerade: Schwertarm;

**) ungerade: links, gerade: rechts; bei beschwänzten Wesen: 1-2 Schwanz, 3 und 5 linkes Bein, 4 und 6 rechtes Bein