

Ausdauer = Lebensenergie + Körperkraft
Magieresistenz = (Klugheit + Mut + Stufe) : 3 – (2 x Aberglaube) + Modifikation**
Kampftechniken / Kampfergebnisse
AT Patzer: AT+8 → <u>gelingen</u> = siehe AT+, <u>misslungen</u> = Patzertabelle [MSZ S.70*]
PA Patzer: PA+8 → <u>gelingen</u> = Parade erfolgr., <u>misslungen</u> = Patzertabelle [MSZ S.70*]
1 gewürfelt bei AT: PA- oder Ausweich-Wurf wird verdoppelt, SP mit W20 gewürfelt RS wird ignoriert. AT+ Zuschläge und KK-Zuschlag wird zu SP dazu gezählt [MSZ S.70*]
1 gewürfelt bei PA: Gegenschlag, der parierende führt eine AT aus (eigene Regel)
AT+: Der Angreifer legt sich selbst einen Malus auf die AT, wenn AT gelingt und die PA des Gegners misslingt, wird der Malus zu den TP dazu gezählt. Wenn die AT misslingt so wird die nächste PA des Angreifers mit dem Malus erschwert. [MSZ S.67*]
Entwaffnen: Angreifer würfelt AT+10 → <u>gelingen</u> = Gegner muss eine KK-Probe+5 ablegen um die Waffe nicht fallen zu lassen, <u>misslungen</u> = siehe AT+ [MSZ S.69*]
Finte: gelungene AT bewirkt keinen Schaden sondern verspottet den Gegner. Dafür gibt es einen Bonuspunkt. Durch eine Finte+ kann man sich mehrere Bonuspunkte erarbeiten. Die nächste AT ist um die Bonuspunkte erleichtert oder die PA des Gegners um die Bonuspunkte erschwert. Bei einer Finte würfelt der Gegner keine PA! [MSZ S.68*]
Rückzug: Sagt der Angreifer einen Rückzug an kann er keine Attacken mehr ausführen. PA und Ausweichen um 1 erleichtert. Gelingt Ausweichen+2 kann man fliehen [MSZ S.69*]
Ausweichen ohne Zuschlag: BE wird komplett vom Ausweich-Wert abgezogen. <u>gelingen</u> = man ist nun außer Reichweite hat aber nächste KR keine AT [MSZ S.69*]
Ausweichen mit Zuschlag: Ausweichen+2> → <u>gelingen</u> = Man hat nun eine günstige Stellung zum Gegner. Nächste AT ist automatisch eine AT+2> ohne Zuschlag. [MSZ S.69*]

Stufenanstieg		
1.) Steigerung einer guten Eigenschaft:		
- 1 gute Eigenschaft aussuchen die man diesen Stufenanstieg erhöhen möchte.		
- 3 Versuche mit dem W20 den Wert der Eigenschaft oder mehr zu erwürfeln.		
- Schlagen alle 3 Versuche fehl, darf keine gute Eigenschaft erhöht werden.		
2.) Senkung einer schlechten Eigenschaft:		
- 1 schlechte Eigenschaft aussuchen die man diesen Stufenanstieg senken möchte.		
- 3 Versuche mit dem W20 den Wert der Eigenschaft oder weniger zu erwürfeln.		
- Schlagen alle 3 Versuche fehl, darf keine schlechte Eigenschaft gesenkt werden.		
	3.) Lebensenergie / Astralenergie (LE / AE) erhöhen je nach Heldentyp wie folgt:	
Heldentyp		
nicht magiebegabte	1W6 LE	
Magier	1W6 verteilbar auf LE / AE	
Scharlatan	1W6+1 verteilbar auf LE / AE (min. 1 LE / AE)	
Magiedilettanten	1W6 verteilbar auf LE / AE (min. 1 LE / max. 2 AE)	
Schamane	1W6+1 verteilbar auf LE / AE (min. 1 LE & 1 AE)	
Hexe	1W6+2 verteilbar auf LE / AE	
Druide	1W6+2 verteilbar auf LE / AE	
Schelm	1W6+2 verteilbar auf LE / AE	
Tänzerin (Sharisad)	1W6 verteilbar auf LE / AE (AE nicht über 30 steigerbar)	
Au- / Wald - / Firnelf	1W6+2 verteilbar auf LE / AE	
Halbelf	1W6+2 verteilbar auf LE / AE	
Geoden	1W6 für LE und 1W6 für AE	

*siehe Regelbuch „Mit Mantel, Schwert und Zauberstab“.

Kampfrunden Aktionen Dauer		**MR-Modifikation	
1 KR	Waffe ziehen (Gürtel)	Krieger	0
2 KR	Waffe wegstecken (Gürtel)	Thorwaler	-1
3 KR	Schild vom Rücken an Arm legen	Nivese	-1
3 KR	Tränke zu sich nehmen	Novadi	-1
15 KR	Bogen / Armbrust mit Sehne versehen	Moha	-3
2 KR	Pfeil einlegen und sofort Abfeuern. (= -1 auf Probe)	Zwerg	2
2 KR	Auf Ziel konzentrieren (= kein Malus auf Probe)	Auelf	3
5 KR	Fernkampfangriff + (mit Ansage)	Waldelf	3
8 KR	Leichte Armbrust spannen	Firnelf	4
15 KR	Schwere Armbrust spannen	Magier	2
2 KR	Repetierarmbrüste spannen	Hexe	2
1 KR	Wurf Waffen ziehen und sofort Werfen (= -1 auf Probe)	Schamane	3
2 KR	Auf Ziel konzentrieren (= kein Malus auf Probe)	Scharlatan	1
Patzertabelle (mit 2W6 würfeln)		Magiedielettant	1
2	Waffe / Schild zerstört → Waffenwechsel oder Flucht Unzerstörbare Waffe = siehe 11	Druide	2
3-5	Sturz → 2 unparierbare AT	Geode	3
6-8	Stolpern → 1 unparierbare AT	Schelm	3
9-10	An eigener Waffe selbst verletzt → 1W SP & 1 unp. AT	Praiosgeweihter	3
11	Waffe fallengelassen → 1 unp. AT & GE-Probe, um an die Waffe zu gelangen, ansonsten Waffenwechsel oder Flucht	Hesindegeweihter	2
12	Schwerer Eigentreffer → 2W SP & Selbstbeherrschungs-Probe, um nicht für W20 KR kampfunfähig zu werden	andere Geweihte	1
		Streuner	2
		Gaukler	2
		Seefahrer	-1
		Söldner	1

4.) Talent- / Zaubersteigerungen (TaW / ZF) [MSZ S.8*]
- 3 Versuche mit 2W6 über den TaW / ZF zu werfen.
- Ab TaW / ZF 10 wird mit 3W6 gewürfelt.

TaW / ZF Steigerungsversuche pro Stufe je nach Heldentyp wie folgt:
30 TaW
20 TaW / 45 ZF (bis zu 5 TaW / ZF austauschbar)
25 TaW / 20 ZF (nicht umwandelbar)
30 TaW (1 ZF für 2 TaW)
25 TaW / 15 ZF rituelle Fertigkeiten (bis zu 5 TaW / ZF austauschbar)
25 TaW / 30 ZF (bis zu 5 TaW / ZF austauschbar)
25 TaW / 30 ZF (5 TaW / ZF austauschbar)
30 TaW / 20 ZF (nicht umwandelbar)
30 TaW / 21 ZF für 7 Tänze (Novadi-Sharisad: 27 ZF für 9 Tänze)
25 TaW / 25 ZF (nicht umwandelbar)
30 TaW / 20 ZF (nicht umwandelbar)
25 TaW / 25 ZF (bis zu 5 TaW / ZF austauschbar)

Tatsächliche Behinderung		...	...	...
BE	Raufen	14	9100	
BE	Boxen	15	10500	
BE	Ringn	16	12000	
BE	Hruruzat	17	13600	
BE-3	Äxte und Beile	18	15300	
BE-3	Infanteriewaffen	19	17100	
BE-2	Kettenwaffen	20	19000	
BE-1	Messer und Dolche	21	21000	
BE	Peitschen	22	23100	
BE-2	Scharfe Hieb Waffen	23	25300	
BE-2	Schwerter	24	27600	
BE-2	Speere und Stäbe	25	30000	
BE-1	Stichwaffen	26	32500	
BE-3	Stumpfe Hieb Waffen	27	35100	
BE-2	Zweihänder	28	37800	
BE-3	Wurf Waffen (im Nahk.)	29	40600	
		30	43500	
		31	46500	
		32	49600	
		33	52800	
		34	56100	
		35	59500	
		36	63000	
		37	66600	
		38	70300	
		39	74100	
		40	78000	
		41	82000	
		42	86100	
		43	90300	
		44	94600	
		usw.	usw.	

...	...	...
Besonderheiten / Sonstiges		
10 ZF in 1W6+2 AE umwandelbar (Große Meditation)		
Zauber nur 1x pro Stufe steigerbar. Max 3 Zauber erlernbar		
Kann nur rituelle Fertigkeiten erlernen/steigern		
Alle Hexenzauber +3 pro Stufe steigerbar		
Alle Druidenzauber +3 pro Stufe steigerbar		
Alle Schelmenzauber +3 pro Stufe steigerbar		
Kann nur Tänze lernen/steigern (Alle T. +2 pro Stufe)		
Alle Elfenzauber +2, nur bei Elfenzauber ZF über 11		
Eigene Schule +3, andere Elemente +2, restliche Z.+1		