

Eigenschaften

Stärke St
Geschick Gs
Gewandtheit Gw
Konstitution Ko
Intelligenz In
Zaubertalent Zt

Methode I: 2w100 höchster Wert zählt (Erwartungswert 67.165)

Methode II: 9x w%, die höchsten 6 frei auf Eigenschaften verteilen

Abenteurertypen

Kämpfer ohne Zauberfähigkeiten

Assassine (As) Gs, Gw
Barbar (Bb) St, Gw
Glücksritter (Gl) Gs, pA
Händler (Hä) In, Gs/pA
Krieger (Kr) St, Gw
Spitzbube (Sp) Gs, Gw/In
Waldläufer (Wa) Gw, In

Zauberkundige Kämpfer

Barde (Ba) In, pA
Ordenskrieger (Or) St, Zt

Zauberer

Druide (Dr) In, Zt
Hexer (Hx) In, Zt
Magier (Ma) In, Zt
Priester, Beschützer (PB) In, Zt
Priester, Streiter (PS) Zt, St/Gw
Schamane (Sc) Zt, Gw/In

Abgeleitete & sekundäre Werte

immer abrunden

persönliche Ausstrahlung (pA): $w\% + 4 \text{In}/10 - 20$

Willenskraft (Wk): $w\% + 2(\text{Ko}/10 + \text{In}/10) - 20$

Aussehen (Au): $w\%$

Ausdauerbonus (AusB): $\text{Ko}/10 + \text{St}/10$

LP (Lebenspunkte): $\text{Ko}/10 + w^3 + 7$

Ausdauerpunkte (AP): $w^3 + 1 + \text{AusB} = w^3 + 1 + \text{Ko}/10 + \text{St}/10$

Schadensbonus (SchB): $\text{St}/20 + \text{Gs}/30 - 3$

Bewegungsweite (B): $4w^3 + 16$

Boni 1-5: -2 6-20: -1 81-95: +1 96-100: +2

Angriffsbonus (AnB): **Gs**

Abwehrbonus (AbB): **Gw**

Zauberbonus (ZauB): **Zt**

Resistenzbonus (ResB) Mensch Geistesmagie: **In** Körpermagie: **Ko** für Kämpfer +1

Angeborene Fähigkeiten

Raufen: (St+Gw)/20 + AnB

Trinken: Ko/10

Wahrnehmung: +6

Besondere Fähigkeit: w%

W% Besondere Fähigkeit

01-05 Sehen-2

06-10 Hören-2

11-15 Riechen-2

16-20 Sechster Sinn+2

21-30 Sehen+2

31-40 Hören+2

41-50 Riechen+2

51-55 Nachtsicht+2

56-60 Gute Reflexe+9

61-65 Richtungssinn+12

66-70 Robustheit+9

71-75 Schmerzunempfindlichkeit+9

76-80 Trinken+12

81-85 Wachgabe+6

86-90 Wahrnehmung+8

91-95 Einprägen+4

96-99 Berserkerang+(18-Wk/5)

100 freie Wahl und zweiter Wurf

Stand: w% Barde, Priester +20 Druide, Magier +10 Assassine, Händler, Waldläufer -10 Spitzbube -20
bis 10: unfrei 11-50: Volk 51-90: Mittelschicht über 90: Adel

Körpergröße

Gewicht

Männer: 2w20 + St/10 + 150 cm 4w6 + St/10 + Körpergröße - 120 kg

Frauen: 2w20 + St/10 + 140 cm 4w6 - 4 + St/10 + Körpergröße - 120 kg

bis 165 cm klein 166-180 cm mittelgroß ab 181 cm groß

Normalgewicht ist bei Menschen und Elfen Körpergröße - 100 kg

Statur: schlank (<Normalgewicht-10%) - normal (+/-10%) - breit (>+10%)

w20-Wurf: 01-15: Rechtshänder 16-19: Linkshänder 20: Beidhänder

Alter: w6+17

Leiteigenschaft Fertigkeitsbonus 1-5 -2 6-20 -1 81-95 +1 96-100 +2

Abwehr: 11 + Abwehrbonus (AbB)

Resistenz: 11 + ResB

Zaubern: (11 + ZauB)

Sprachen: 12, ...

Fertigkeitsgruppen

Alltag
Freiland
Halbwelt
Kampf
Körperbeherrschung
Unterwelt
Waffen
Wissen

Alltag (2 LE)

leicht 1 LE: Bootfahren+12 (Gs), Glücksspiel+12 (Gs), Klettern+12 (St),
Musizieren+12 (Gs), Reiten+12 (Gw), Schwimmen+12 (Gw),
Seilkunst+12 (Gs), Wagenlenken+12 (Gs)
normal 1 LE: Schreiben+8/+12(MS) (In), Sprache+8 (In)
schwer 2 LE: Erste Hilfe+8 (Gs), Etikette+8 (In)

Halbwelt (3 LE)

leicht 1 LE: Balancieren+12 (Gw), Fälschen+12 (Gs), Gaukeln+12 (Gs),
Glücksspiel+12 (Gs), Klettern+12 (St)
normal 2 LE: Akrobatik+8 (Gw)
schwer 2 LE: Gassenwissen+8 (In), Stehlen+8 (Gs)

Sozial (8 LE)

leicht 2 LE: Anführen+8 (pA), Etikette+8 (In), Verführen+8 (pA), Verstellen+8 (pA)
normal 2 LE: Beredsamkeit+8 (pA), Gassenwissen+8 (In), Verhören+8 (pA)
schwer 4 LE: Menschenkenntnis+8 (In)

Waffen (24 LE)

leicht 2 LE: Speißwaffen+5, Stichwaffen+5, Zauberstäbe+5* - Schilde+1
normal 4 LE: Einhandschlagwaffen+5, Einhandschwerter+5 – Stielwurfwaffen+5,
Wurfklingen+5, Wurfspieße+5 - Parierwaffen+1
schwer 6 LE: Fechtwaffen+5, Zweihandschlagwaffen+5, Zweihandschwerter+5 -
Armbrüste+5, Blasrohre+5, Bögen+5, Schleudern+5, Wurfscheiben+5
sehr schwer 8 LE: Kettenwaffen+5, Stockwaffen+5, waffenloser Kampf+5

Wissen (2 LE)

leicht 1 LE: Lesen von Zauberschrift+8 (In), Schreiben+8/+12(MS) (In), Sprache+8 (In)
normal 2 LE: Erste Hilfe+8 (Gs), Meditieren+8 (Wk)
schwer 2 LE: Alchimie+8 (In), Heilkunde+8 (In), Landeskunde+8 (In),
Naturkunde+8 (In), Pflanzenkunde+8 (In), Tierkunde+8 (In),
Zauberkunde+8 (In)

Ungelernte Fertigkeiten

Abwehr+(10)
Akrobatik+(6)
Anführen+(6)
Balancieren+(6)
Beredsamkeit+(3)
Betäuben+(6)
Bootfahren+(3)
Fallen entdecken+(0)
- Berggnome+(3)
- Zwerge+(3)
Fallenmechanik+(0)
- Berggnome+(3)
Geländelauf+(6)
Klettern+(6)
Landeskunde+(6)
Menschenkenntnis+(3)
Reiten+(6)
Resistenz+(10)
Schleichen+(3)
- Elfen+(6)
- Halblinge+(6)
Schwimmen+(3)
Seilkunst+(3)
Spurensuche+(0)
- Elfen+(3)
- Waldgnome+(3)
Stehlen+(3)
Tarnen+(3)
- Halblinge+(6)
- Waldgnome+(6)
Tauchen+(6)
Überleben+(6)
Verführen+(3)
Verhören+(3)
Verstellen+(3)
Wagenlenken+(3)
Zaubern+(3)

Musizieren, Schreiben, Sprache und Lesen von Zauberschrift können ungelernt überhaupt nicht angewandt werden. Für Waffenfertigkeiten gelten eigene Regeln (s.S. 92). Alle anderen Fertigkeiten beherrschen Abenteurer mit dem ungelernten Fertigkeitswert +(0).

Ausrüstung

Startgeld 80 Goldstücke, Preislisten (s.S. 197-202), vor allem "Ausrüstung"

Normale Kleidung, dazu knielange Tunika oder leichter Umhang oder Kutte oder Robe oder Kleid. Rucksack, warme Decke, kleiner Lederbeutel für Münzen, den er am Gürtel befestigen kann

Krieger und Ordenskrieger besitzen automatisch eine Kettenrüstung. Andere Abenteurer können sich von ihrem Startgeld eine Textilrüstung (20 GS) oder eine Lederrüstung (30 GS) kaufen oder auch ganz auf eine Rüstung verzichten.

Abhängig vom Abenteurertyp 1-4 Waffen aus der Liste auf S.42f:

Assassine, Krieger:	4
Barbar, Glücksritter, Ordenskrieger, Waldläufer:	3
Barde, Händler, Spitzbube, Priester-Streiter, Schamane:	2
Druide, Hexer, Magier, Priester-Beschützer:	1

nur kostenlos, wenn passende Waffenfertigkeit gelernt

Schusswaffen inkl. 30 Geschosse

Scheide für Schwerter oder Dolche, Köcher für Pfeile etc

weitere Waffen kaufen; Waffenliste auf S. 42f.

für gelernte Fertigkeiten nötige Ausrüstung:

Erste Hilfe:	Salben, Heilkräuter, Verbände
Fälschen:	Hilfsmittel und Werkzeuge zum Fälschen
Gaukeln:	Bälle, Reifen und Keulen zum Jonglieren
Glücksspiel:	geladene Würfel oder gezinkte Karten nach Wahl
Musizieren:	ein Instrument* nach eigener Wahl
Schlösser öffnen:	ein Satz Dietriche und Nachschlüssel

* für Barden immer magisches Instrument für Zauberlieder

Erwartungswerte (E)

$$pA = 50,5 + 4 \cdot 6 - 20 = 30,5 + 24 = 55$$

$$Wk = 50,5 + 2(6+6) - 20 = 55$$

$$Au = 51$$

$$LP = 15$$

$$AusB = 12$$

$$AP = w3 + 1 + AusB = 15$$

$$SchB = 3 + 2 - 3 = 2$$

$$B = 6 + 16 = 22$$

$$AnB = 0$$

$$AbB = 0$$

$$ZauB = 0$$

$$ResB = 0/0$$

$$Raufen = 12$$

$$Trinken = 6$$

$$Wahrnehmung = 6$$

Erfolgswurf (EW)

w20+Fertigkeitswert vs. 20

20: kritischer Erfolg

1: kritischer Fehler

-2: schwer

+2: leicht

-4: sehr schwer

+4: sehr leicht

-6: besonders schwer

+6: besonders leicht

-8: äußerst schwer

+8: äußerst leicht

Widerstandswurf (WW)

w20+Fertigkeitswert vs. gegnerischer Wurf

20: kritischer Erfolg

1: kritischer Fehler

(nur nach einem geglückten Erfolgswurf des Gegners)

Prüfwurf (PW)

w% gegen Eigenschaftswert

100:

immer Misserfolg

Geistesblitz: PW: Intelligenz/10

Kraftakt: PW: Stärke/10

Fortbewegung eines Durchschnittsmenschen (B24)

Gehen 1 km in 10 min

Erkunden im Freiland 200 m in 10 min

Erkunden im Gebäude 100 m in 10 min

In Aktionsphasen:

Standardbewegung B m in 10 sec

Dauerlauf 2×B m in 10 sec

Spurt (für 10 sec) 3×B m in 10 sec

belebter Markt B/2 m in 10 sec

Sumpf, Unterholz B/4 m in 10 sec

tiefer Sand/ Schnee B/4 m in 10 sec

Kriechen 4 m in 10 sec

Reisegeschwindigkeit in km/h

Reiseart	Geländetyp			
	I	II	III	IV
zu Fuß	6	5	4	2
zu Fuß belastet	3	3	2	1
mit leichtem Reittier	15	12	6	1
mit mittlerem Reittier	13	11	5	1
mit schwerem Reittier	11	10	5	1
mit beladenem Lasttier	9	8	4	1
mit leichtem Wagen	11	8	2	-
mit schwerem Wagen	8	5	2	-

I: Straßen und Wege in gutem Zustand in ebenem Gelände

II: ebenes Gelände; Straßen und Wege in hügeligem Gebiet

III: von steilen Hügeln durchzogenes Gelände; dichte Wälder; Sand- oder Geröllwüste; Straßen und Wege im Gebirge; aufgeweichte oder verschneite Straßen und Wege; aufgeweichtes oder verschneites Gelände.

IV: Gebirge; Sümpfe; Wälder mit dichtem Unterholz; mit sehr tiefem Schnee bedeckte Landschaften; nach Anbruch der Dunkelheit in Gelände der Gruppen II und III., Nachtreise unmöglich

Lasten und Gewichte

Stärke	Normallast	schwere Last	Höchstlast	Schublast
01-10	5 kg	20 kg	40 kg	50 kg
11-30	10 kg	25 kg	50 kg	70 kg
31-60	15 kg	30 kg	60 kg	120 kg
61-80	20 kg	35 kg	70 kg	140 kg
81-95	25 kg	40 kg	75 kg	150 kg
96-99	30 kg	45 kg	80 kg	170 kg
100	35 kg	50 kg	90 kg	200 kg

schwere Last: B/2

Höchstlast: -1 AP / 10 min

Aktionsphasen

Runde a 10 sec

Initiative = w20 + Anführen pro Seite, bei Gleichstand wiederholen

alle **Bewegung** um B m plus Drehung um bis zu 90 Grad

Handlung in Reihenfolge **Handlungsrang**

wenn Bewegung > B/2: nur 1 Sekunde, z.B. Hebel drücken, etwas fallen lassen
überstürzt angreifen -6, Handgemenge

wenn Bewegung < B/2: 5 Sekunden, z.B. **Angriff**, sich hinlegen, Tür öffnen
Angriff Nahkampf oder Wurfwaffe*

Handgemenge einleiten, zu Fall bringen, Nahkampfwaffe ziehen,
hinlegen, hinknien, aufstehen

wenn Bewegung < 1 m: Schusswaffe abfeuern, zaubern, Schuss- oder Wurfwaffe zielen,
aufstehen & im Nahkampf angreifen, Waffe wechseln,
Waffe aufheben, konzentriert abwehren & aus Nahkampf lösen,
panisch fliehen

* inkl. Nachladen, Waffe ziehen, etc

Handlungsrang:

* **Gewandtheit (Gw)** für Wesen mit Bewegung < 1 m

* **halbierte Gewandtheit (Gw/2)** für Wesen mit Bewegung 1 m bis B/2

* **0** für Wesen mit Bewegung > B/2 oder bei **Verzögern**

Überraschung

eine Runde frei, **WW:Abwehr-4**

im Schlaf: **w6 Runden bis wach**, **6 Runden für Rüstung** anlegen

Ablauf Angriff

1. EW:Angriff* mit Waffenfertigkeit, falls Treffer → 2.

2. Schadenswurf wird von AP Gegner abgezogen

3. Gegner WW:Abwehr* (mit Verteidigungswaffe), falls < EW:Angriff → 4.

4. LP – (Schaden – Rüstungsschutz)

* bei 1 oder 20: Kritische Kampfeignisse

Rüstung

			Stärke	Gewandtheit B	Verlust von pers. Bonus
OR	ohne Rüstung	0 LP			
TR	Textilrüstung	-1 LP			
LR	Lederrüstung	-2 LP			
KR	Kettenrüstung	-3 LP	≥ 31		-4 Abwehr -1
PR	Plattenrüstung	-4 LP	≥ 61	-25	-8 Abwehr ganz
VR	Vollrüstung	-5 LP	≥ 61	-40	-12 Abwehr ganz, Angriff-1
RR	Ritterrüstung	-6 LP	≥ 81	-50	-16 Abwehr ganz, Angriffganz

Treffer mit schwerer Armbrust, Lang- oder Kompositbogen: maximal -3 LP

VR: „Kampf in Vollrüstung“ oder EW:Angriff-2, WW:Abwehr-2

Kontrollbereich

Kritische Fehler bei Angriffen

01-10 Keine besonderen Auswirkungen.

11-20 Der Angreifer verliert kurz das Gleichgewicht. Er braucht etwas Zeit, um wieder kampfbereit zu sein, und kann in der folgenden Runde nicht angreifen.

21-35 Der Angreifer lässt seine Waffe fallen. Sie fällt auf das Feld, auf dem er sich befindet. Fäuste, Pranken usw. werden leicht geprellt und können in der folgenden Runde nicht eingesetzt werden.

36-50 Die Angriffswaffe wird zerstört. Bei magischen Waffen wird 1W6–1 gewürfelt; die Waffe wird nur zerstört, wenn das Ergebnis über dem höheren der beiden magischen Bonuswerte für Angriff und Schaden liegt. Bei Angriffen mit Fäusten, Zähnen usw. wird der betreffende Körperteil geprellt und kann 10 min lang nicht eingesetzt werden.

51-55 Der Angreifer verletzt sich selbst. Im Nahkampf und Handgemenge mit einer Waffe erleidet er durch seine Ungeschicklichkeit 1W6–1 schweren Schaden. Bei Angriffen mit der bloßen Hand und anderen natürlichen Waffen oder mit Wurfaffen verliert der Angreifer 1W6–1 AP durch eine Muskelzerrung und kann eine Runde lang nicht angreifen. Bei einem Bogen- oder Armbrustschuss reißt die Sehne und verletzt den Schützen leicht (1W6–1 AP Verlust). Sie kann in 1W6+3 Runden durch eine neue ersetzt werden.

56-60 Der Angreifer trifft aus Versehen die nächststehende befreundete Person. Er fügt ihr 1W6–1 schweren Schaden zu. Befindet sich kein Gefährte in Reichweite, hat der Fehler keine Folgen. Kommen mehrere Personen als Opfer in Frage, wird eine von ihnen 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.

71-90 Der Angreifer verstaucht sich den Fuß. Seine Bewegungsweite verringert sich für 2W6 Runden um ein Drittel. Bei einem Schuss mit Bogen oder Armbrust schlägt die Sehne gegen den Arm des Abenteurers, der dadurch 1W6–1 AP verliert und eine Runde lang nicht schießen kann.

91-99 Der Angreifer stolpert und stürzt zu Boden. Bei Armbrust- oder Bogenschuss reißt stattdessen die Sehne und verletzt den Schützen leicht (1W6–1 AP Verlust - s. 51-55). Im Handgemenge hat dieser Wurf dieselben Folgen wie 71-90.

100 Der Angreifer stürzt zu Boden und zerstört dabei seine Waffe. Bei einem Angriff mit natürlichen Waffen kann der betreffende Körperteil wie bei 36-50 10 min lang nicht eingesetzt werden. Bei einem Angriff mit Schusswaffen fällt der Abenteurer nicht hin.

Kritischer Fehler bei der Abwehr

01-10 Keine besonderen Auswirkungen.

11-20 Angegriffener verliert Gleichgewicht und kann nächste Runde nicht angreifen.

21-30 Verteidigungswaffe zerstört. Falls weder Schild noch Parierwaffe siehe 81-90. Für magische Waffen w6–1: Waffe wird zerstört, wenn Ergebnis > magischer Abwehrbonus

31-40 Angegriffener lässt Verteidigungswaffe vor die Füße fallen. Falls weder Schild noch Parierwaffe siehe 41-50.

41-50 Nahkampf: Verteidiger wird 1 m zurück gedrängt, bewegt er sich 1 m geradlinig vom Gegner weg, wenn ihn kein massives Hindernis daran hindert - selbst wenn er dadurch in ein Lagerfeuer oder einen Abgrund hineingerät. Der Angreifer kann sofort folgen und den Kontakt aufrechterhalten, wenn er will.

Fernkampf: der Schwung seiner Ausweichbewegung reißt ihn mit. Angegriffener bewegt sich von seinem Standort aus um 1 m nach w6: 1-2 links, 3-4 rechts, 5 vorne, 6 hinten, wenn ihn kein Hindernis daran hindert. Im **Handgemenge** siehe 51-60.

51-60 Angegriffener kann in der folgenden Runde nicht angreifen, da er Blut oder Schweiß aus den Augen wischen oder eine verrutschte Kopfbedeckung zurechtrücken muss.

61-70 Verteidiger gibt sich eine Blöße. **Nahkampf** oder **Handgemenge:** Angreifer darf sofort außer der Reihe einen zusätzlichen EW:Angriff machen, der nicht abgewehrt werden kann.

Fernkampf: Angegriffener kann nächsten Schuss oder Wurf in dieser oder nächster Runde nicht ausweichen und daher keinen WW:Abwehr würfeln.

71-80 Angegriffener verstaucht sich Fuß und Bewegungsweite für 2w6 Runden um $-1/3$.

81-90 Verteidiger prallt unglücklich mit seinem Gegner zusammen (Nahkampf und Handgemenge) oder gegen ein Hindernis (Fernkampf) und ist kurzzeitig benommen. Im Nahkampf oder Handgemenge kann er in der folgenden Runde weder angreifen noch abwehren. Sein Gegner leidet unter denselben Folgen - aber nur, wenn ihm ein PW:Gewandtheit misslingt. Im Fernkampf kann der Angegriffene wie bei **61-70** dem nächsten Schuss nicht ausweichen und darf außerdem in dieser und der folgenden Runde nicht mehr angreifen.

91-99 Angegriffener rutscht aus und stürzt zu Boden. **Handgemenge:** siehe **61-70**.

100 Angegriffener stürzt und verliert Bewusstsein. Kommt nach w6 Runden wieder zu sich.

Kritischer Erfolg bei der Abwehr

01-10 Keine besonderen Auswirkungen.

11-30 Die Waffenhand des Angreifers wird geprellt. In der folgenden Runde kann er mit dieser Hand nicht angreifen. Tiere verlieren einen Angriff mit Pranke, Zähnen, Stachel usw.

31-40 Der Angreifer wird entwaffnet. Die Waffe fliegt vom Angreifer aus gesehen geradlinig um w6–1 m nach links. Bei **waffenlosen** Angriffen gibt es keine besonderen Auswirkungen.

41-50 Angreifer wird entwaffnet. Waffe fliegt nach rechts (s. 31-40).

51-60 Angreifer wird entwaffnet. Waffe fliegt nach hinten (s. 31-40).

61-80 Angreifer von der Abwehr umgestoßen worden oder gestolpert und stürzt zu Boden. In einem **Handgemenge** treten keine besonderen Folgen auf.

81-95 Angreifer wird leicht verwundet. Er verliert w6 AP.

96-99 Angreifer wird schwer verwundet. Er erleidet w6 schweren Schaden.

100 Angreifer verliert das Bewusstsein, stürzt zu Boden und erwacht w6 Runden später

Kritischer Schaden

Die Folgen schwerer Verletzungen werden auf S. 63 beschrieben.

◆ Ein Treffer hat besonders schwerwiegende Folgen, wenn die LP-Verluste ein 1/3 des LP-Maximums übersteigen. Kostet ein kritischer Treffer das Opfer einschließlich der Zusatzschäden keine LP, richtet er keine längerfristigen Schäden an.

† Gliedmaßen sind nur geprellt und nach 30 min wieder einsatzbereit.

★ Ein Kopf- oder Wirbelsäulentreffer macht nur wegen Schmerzen 30 min lang handlungsunfähig. Treffer im Gesicht/am Auge haben keine besonderen Auswirkungen.

01-10 normaler schwerer Schaden

11-20 kurzer Schock: Das Opfer kann eine Runde lang nicht angreifen.

21-30 Rumpftreffer mit Rippenbrüchen: w3 Rippen des Opfers brechen.

31-35 Rumpftreffer mit Gefahr innerer Verletzungen: Das Opfer verliert zusätzlich zum normalen Schaden w6 LP und AP. ◆ Schwere innere Verletzungen

36-40 schwere Verletzung der Wirbelsäule: ★ Nur ein wuchtiger Hieb, z.B. mit einer Schlagwaffe, einer zweihändigen Hiebwaffe, einem Morgenstern, einem Kampfstab oder mit einer Pranke, richtet diese Art von kritischem Schaden an. Treffer mit anderen Waffen verursachen normalen schweren Schaden.

41-47 schwere Verletzung am rechten Arm: † ◆ Mit 20% wird der Arm abgetrennt (bei einer Waffe mit Schneide) oder dauerhaft verkrüppelt. Mit Armschutz führt auch der Treffer mit einer scharfen Waffe nicht zum Abtrennen, sondern nur zur Verkrüppelung des Armes. Treffer mit Stich-, Wurf- oder Schusswaffen haben keine derartigen Auswirkungen.

48-55 schwere Verletzung am linken Arm: † Wie 41-47.

56-64 schwere Verletzung am rechten Bein: † ◆ Mit 20% wird das Bein abgetrennt (ohne Beinschutz bei einer Waffe mit Schneide) oder dauerhaft verkrüppelt. Treffer mit Stich-, Wurf- oder Schusswaffen haben keine derart schwerwiegenden Auswirkungen.

65-73 schwere Verletzung am linken Bein: † Wie 56-64.

74-80 schwerer Kopftreffer: ★ Helmlose Opfer verlieren zusätzlich w3 LP und AP.

81-85 Treffer im Gesicht: Das Aussehen des Getroffenen sinkt durch eine entstellende Narbe dauerhaft um ein Zehntel (mindestens aber um 1). Der Träger eines Helms mit Visier ist vor dieser Art von Schaden sicher.

86-89 Kopftreffer mit Hörschaden: ★ Wie 74-80 und zusätzlich schwere Verletzung am Ohr. Helmträger sind vor dieser Art von Schaden sicher.

90-93 Augenverletzung: Helmträger mit Visier ist vor dieser Art von Schaden sicher.

94-96 Halstreffer: ◆ Eine spitze oder scharfe Waffe verletzt die Halsschlagader. Eine stumpfe Waffe verursacht eine schwere Halswirbelerkrankung.

97 schwere Schädelverletzung: ★ Wie 74-80, aber bei helmlosen Abenteurern erhöht sich der Zusatzschaden auf 1W6 LP und AP. Fällt das Opfer ins Koma, sinkt seine Intelligenz durch Hirnschäden dauerhaft um ein Zehntel (mindestens aber um 1).

98-99 Augenverlust: Treffer mit einer scharfen oder spitzen Waffe oder einer Schusswaffe, Opfer verliert ein Auge. Träger eines Helms mit Visier ist vor dieser Art von Schaden sicher.

100 tödlicher Treffer: Treffer ins Herz, an der Kehle usw. tötet den Getroffenen sofort

Schaden

leichter Schaden: nur Ausdauer

schwerer Schaden: Lebenspunkte

AP = 0: erschöpft: EW:Angriff-4, WW:Abwehr-4, gegnerischer EW:Angriff+4

< ½ LP: verwundet, ½ max. AP, ½ Bewegung

LP = 0: tödlich verwundet

Schaden durch Stürze

effektive Fallhöhe	Schaden	effektive Fallhöhe	Schaden
2 m	w6**	6 m	3w6*
3 m	w6+2	7 m	3w6+2*
4 m	2w6	8 m	4w6*
5 m	2w6+2	usw.	usw.

* mit (10×Schaden)% zusätzlich Wurf auf Tabelle „Schwere Verletzungen“

** falls PW:Gewandtheit gelingt nur AP

Schwere Verletzungen durch Stürze ab 6 m Höhe

01-10 kein zusätzlicher Schaden

11-20 Rippenbrüche

21-30 schwere Verletzung am rechten Arm

31-40 schwere Verletzung am linken Arm

41-50 schwere Verletzung am rechten Bein

51-60 schwere Verletzung am linken Bein

61-70 schwere innere Verletzungen

71-80 Kopfverletzung

81-85 Verletzung der Wirbelsäule

86-90 Halswirbelverletzung

91-99 2 Verletzungen*

100 Genickbruch und sofortiger Tod

* 2x würfeln, 1-10 und 91-100 ignorieren und wiederholen; wird zweimal dieselbe Verletzung erwürfelt, wird der zweite Wurf ebenfalls wiederholt.

Feuerschaden

pro Runde (10 sec) w6+2 schweren Schaden, Rüstung schützt nicht

Feuerempfindliche Wesen 2w6+2

bei 6 Feuerschaden: verbrennen Pfeile, hölzerne Waffen, Kleidung, Schriftrollen, etc

bei 6 Feuerschaden: Zauberoil zu 50% zusätzlich 2w6/Amphore

kniehohe Flammen: w6-1 schwerer Schaden

hüfthohe Flammen: w6 schwerer Schaden

brusthohe Flammen: w6+1 schwerer Schaden

Zauberoil: w6+3 schwerer Schaden

Augenblick im Feuer: halbiertes Schaden (aufgerundet)

Automatische Regeneration verlorener LP und AP

nach 10 min Ruhe, wenn nur 0 oder 1 AP übrig sind

2 AP

nach 30 min Kurzschlaf (1× täglich)

+Grad+1 AP

nach 4 Stunden Schlaf

+(fehlende AP)/2

nach 8 Stunden Schlaf

+(fehlende AP)

einmal täglich um Mitternacht

+1 LP

Allgemeine Fertigkeiten

Abwehr (Gw) Kampf ungelernt+(10)

Wann immer ein Abenteurer im Nahkampf angegriffen wird, kann er versuchen, den gegnerischen Hieb abzuwehren. Wird er beschossen und kann er sich frei bewegen, ist es ihm möglich, dem Geschoss durch Ausnutzen von Deckung oder einen schnellen Sprung zur Seite auszuweichen. Diese Fähigkeiten werden durch die Fertigkeit Abwehr beschrieben. Normale Menschen beherrschen Abwehr+10. Die Fertigkeit wird auch eingesetzt, um der Wirkung von Umgebungszaubern zu entgehen.

Akrobatik (Gw) Bewegung ungelernt+(6)

Der Abenteurer beherrscht akrobatische Kunststücke wie Handstand, Überschlag und Salto. Die damit verbundene Körperbeherrschung ist oft hilfreich, zum Beispiel in den folgenden Spielsituationen: Ein Abenteurer, der zu Boden stürzt, kann noch in derselben Runde aus dem Liegen aufstehen und einen Gegner spontan, d.h. mit einem Abzug von -4, im Nahkampf angreifen, wenn ihm ein EW: Akrobatik gelingt. Springt ein Reiter von seinem laufenden Pferd ab (s. Reiten, S. 121), landet er auf seinen Füßen, wenn ein EW: Akrobatik glückt. In beiden Fällen muss der Abenteurer Akrobatik gelernt haben.

Ein ausgebildeter Akrobat kann den Kontrollbereich eines Gegners durchqueren. Er verzichtet dafür in dieser Runde auf eigene Handlungen. Er macht einen Salto über einen Kämpfer hinweg, rollt sich über den Boden unter dem Bauch einer Riesenechse hindurch oder schlägt ein Rad an einem verblüfften Bären vorbei. Gelingt ihm ein EW: Akrobatik, kann der Abenteurer sich in dieser Runde um maximal die Hälfte seiner Bewegungsweite auch durch feindliche Kontrollbereiche hindurch bewegen - bei einem kritischen Erfolg sogar um seine volle Bewegungsweite. Scheitert der EW: Akrobatik, endet die Bewegung im ersten Kontrollbereich, den der Abenteurer betritt. Der Gegner kann ihn dann normal attackieren. Am Ende der Bewegung steht der Akrobat wieder auf seinen Füßen. Nur bei einem kritischen Fehler kommt er nicht auf die Beine und stürzt vor dem ersten Feind zu Boden. Jeder Gegner, dessen Kontrollbereich der Akrobat durchquert und dem ein WW: Gw/10 gelingt, kann einen spontanen Nahkampfangriff (EW-4: Angriff) versuchen. Dies kostet ihn allerdings eine der Angriffsmöglichkeiten, die ihm in dieser Runde zustehen. Fernkämpfer erleiden gegenüber dem Akrobat -2 bei ihren Angriffen.

Als Teil seiner Ausbildung hat ein Akrobat gelernt, sich bei einem Sprung oder Fall so zu drehen, dass er unverletzt bleibt oder wenigstens so wenig Schaden wie möglich erleidet. Wie gut ihm das gelingt, hängt wesentlich davon ab, ob er absichtlich springt oder nicht. Gelingt ein EW: Akrobatik, wird für die Ermittlung des Sturzschadens nach Tabelle 2 (S. 62) bei einem absichtlichen Sprung die effektive Fallhöhe um 2 m verringert. Stürzt er unabsichtlich, wird die den Schaden bestimmende Fallhöhe nur um 1 m verringert, wenn der Erfolgswurf gelingt. Dies gilt auch für einen unabsichtlichen Sturz vom laufenden Pferd oder vom fahrenden Wagen.

Personen, die Akrobatik als ungelernete Fertigkeit einsetzen, können die effektive Fallhöhe bei einem absichtlichen Sprung nur um 1 m verringern. Bei einem ungewollten Fall können sie die Fertigkeit überhaupt nicht einsetzen.

Bei einem kritischen Erfolg verringert sich die effektive Fallhöhe zusätzlich um 1 m. Ein kritischer Fehler erhöht den Schaden im Vergleich zu einem normalen Sturz; die effektive Fallhöhe wird um 1 m vergrößert.

Springt ein Abenteurer aus großer Höhe absichtlich in ausreichend tiefes Wasser und gelingt ihm ein EW: Akrobatik, verringert sich die effektive Fallhöhe um 15 m (um 12 m beim Einsatz der ungelerten Fertigkeit). Misslingt der Wurf, wird die Fallhöhe wie bei einem ungewollten Sturz nur um 4w3 Meter reduziert.

Alchimie (In) Wissen ungelert+(0)

Alchimie ist die Lehre von den Stoffen, aus denen die Welt zusammengesetzt ist, und von den magischen Essenzen, die man aus ihnen gewinnen kann. Der Alchimist besitzt einfache Kenntnisse über die Eigenschaften von in der Natur vorkommenden Substanzen und über mögliche chemische Reaktionen. Er kann insbesondere auch Gifte, Zauberkünste und Zaubermittel untersuchen und identifizieren.

Um ein Gift, einen Zauberkunst oder ein anderes Zaubermittel zu analysieren, muss der Alchimist Zugang zu einem Labor haben. Magiergilden in großen Städten verfügen oft über entsprechende Räumlichkeiten, die Mitglieder kostenlos und durchreisende Zauberkünstler gegen eine Gebühr benutzen dürfen. Jede Analyse dauert 2 Stunden. Dabei werden unabhängig vom Erfolg oder Misserfolg Materialien im Wert von 20 GS verbraucht. Der Spielleiter würfelt verdeckt einen EW: Alchimie. Misslingt der Wurf, erhält der Alchimist keine Informationen. Für weitere 20 GS kann er die Untersuchung aber fortsetzen. Bei einem kritischen Fehler täuscht er sich, und der Spieler erhält fehlerhafte Informationen. Ein EW: Alchimie entscheidet auch darüber, ob der Abenteurer ein Gegengift zu einem bekannten Gift kennt. Er weiß dann auch, wie er es herstellen kann, wenn dies nötig sein sollte. Er ist auch in der Lage, selbst das Gegengift zu mischen, wenn er alle Zutaten hat. Der Zeitaufwand hängt von der Art der Herstellung ab und kann zwischen wenigen Minuten und mehreren Stunden oder gar Tagen variieren.

Anführen (pA) Sozial ungelert+(6)

Wer Anführen beherrscht, kann eine Gruppe von Abenteurern oder eine militärische Einheit geschickt im Kampf einsetzen. Er hat einen geübten Blick für Konfliktsituationen, durchschaut im Kampfgetümmel leichter gegnerische Absichten und kann für die eigene Partei einen Vorteil ausschlagen.

Er hat dementsprechend höhere Chancen, die Initiative zu gewinnen (s. S. 59).

Es kann vorkommen, dass mehrere Personen einer Partei im Anführen ausgebildet sind. Dann übernimmt derjenige mit dem höchsten Fertigkeitwert die Führung, solange er in der Lage ist, seinen Gefährten Anweisungen zu geben.

Anführen wird auch von Kapitänen großer Schiffe eingesetzt, um ihre Mannschaft in Notsituationen und im Kampf zu koordinieren. EW: Anführen der Kapitäne oder - bei kleineren Schiffen - der Bootsführer entscheiden bei Seegefechten, wer die Initiative gewinnt.

Allgemein kann Anführen in Spielsituationen nützlich sein, die aufeinander abgestimmtes Zusammenarbeiten einer Gruppe erfordern. Der Spielleiter kann hierbei den erfolgreichen Einsatz von Anführen durch Zuschläge bei Erfolgswürfen für andere Fertigkeiten belohnen. Menschen, Elfen, Gnome, Halblinge und Zwerge haben den ungelerten Fertigkeitwert von +(6) für Anführen. Alle andere Geschöpfe Midgards beherrschen die Fertigkeit mit einem Zehntel (abgerundet) ihrer artspezifischen Intelligenz, maximal aber mit +(6).

Athletik (St) Körperbeherrschung ungelernt+(0)

Der Athlet hat seine Muskulatur durch mühsames Krafttraining aufgebaut. Dadurch sieht er besser aus, und er hat gelernt, seine Körperkraft bei kurzzeitigen Anstrengungen effektiver einzusetzen. Das Aussehen eines Abenteurers erhöht sich um seinen durch 3 geteilten (und abgerundeten) Fertigkeitswert in Athletik, wobei der Maximalwert 100 aber nicht überschritten werden kann.

Gelingt ein EW:Athletik, kann ein Abenteurer größere Gewichte stemmen oder schieben als gleichstarke normale Menschen. Er hat allerdings nur einen Versuch. Dann steigt seine Höchstlast um 10 kg, seine Schublast um 20 kg (s. Tabelle 1, S. 59). Seine Traglast ändert sich jedoch nicht, da Athletik nichts beim Tragen von großen Gewichten über einen längeren Zeitraum nützt.

Scheitert ein Abenteurer, der Athletik gelernt hat, bei einem PW:Stärke, hat er eine zweite Chance. Gelingt ihm ein EW:Athletik, darf er anschließend den Prüfwurf wiederholen, und das günstigere Ergebnis der beiden Prüfwürfe zählt.

Diese Regel der zweiten Chance gilt auch für Kraftakte. Bei einem kritischen Erfolg braucht der zweite Prüfwurf nicht mehr gewürfelt zu werden. Der Abenteurer hat auf jeden Fall Erfolg beim Einsatz seiner rohen Kraft.

Wenn zwei Abenteurer in einem Wettbewerb, zum Beispiel beim Armdrücken, ihre Kräfte messen, kann dies durch Erfolgs- und Widerstandswürfe mit Fertigkeitswert Stärke/10 geregelt werden (s. S. 51). In einem solchen Fall darf ein Abenteurer anstelle des EW:Stärke/10 einen EW:Athletik würfeln, wenn dies für ihn günstiger ist. Entsprechendes gilt für Widerstandswürfe.

Unterläuft einem Abenteurer beim EW:Athletik ein kritischer Fehler, zerrt er sich einen Muskel. Er verliert w6 AP und kann 2W6 Tage lang keine Fertigkeiten einsetzen, bei denen Stärke die Leiteigenschaft ist. Ein so verletzter Abenteurer kann auch keine Kraftakte mehr machen und darf maximal seine Normallast (s. Tabelle 1) tragen, heben oder schieben.

Balancieren (Gw) Bewegung ungelernt+(6)

Um freihändig über schmale Stege, auf schrägen Dächern und an anderen Orten zu laufen, wo normale Menschen leicht das Gleichgewicht verlieren, muss ein Abenteurer sein Geschick im Balancieren einsetzen. Erfolgswürfe sind erst dann nötig, wenn die Lauffläche höchstens 20 cm breit oder mindestens 30 Grad geneigt ist. Ein Abenteurer bewegt sich unter diesen Umständen höchstens mit B6. Ist die Lauffläche höchstens 10 cm breit oder mindestens 40 Grad geneigt, bewegt er sich nur noch mit B3. Wenn er ein größeres Risiko eingehen will, kann er auch schneller laufen.

Ein balancierender Abenteurer muss in jeder Runde (alle 10 sec) einen Erfolgswurf machen. Bei kritischem Erfolg darf er sich mit doppelter Geschwindigkeit bewegen. Scheitert der Wurf auf normale Weise, entscheidet ein zweiter EW:Balancieren über die Folgen. Gelingt der Wurf, hat der Abenteurer rechtzeitig gemerkt, dass er zu fallen droht. Er bleibt stehen und verbringt die Runde damit, wieder sein Gleichgewicht zu erlangen. Misslingt der zweite Erfolgswurf oder war schon der erste Wurf ein kritischer Fehler, stolpert der Abenteurer oder rutscht aus. Er hat dann aber oft noch die Möglichkeit, sich an der Laufplanke, an der Dachkante oder an einem Seil festzuhalten, bevor er abstürzt. Darüber entscheidet ein

PW:Gw/2 mit Zuschlägen oder Abzügen, die der Spielleiter je nach Situation festlegen kann. Gelingt dieser Prüfwurf, verliert der Abenteurer durch die Anstrengung w6 AP.

Balancieren hilft auch, wenn ein Abenteurer sich auf einer schaukelnden Hängebrücke, einem dahinrasenden Wagen, an Bord eines Schiffs in stürmischer See oder auf einem fliegenden Teppich aufhält und auf dem stark schwankenden Untergrund agieren will. Hier entscheidet ein EW:Balancieren, ob er eine Handlung überhaupt ausführen oder Nachteile, zum Beispiel Abzüge bei EW:Angriff, vermeiden kann.

Beidhändiger Kampf (Gs) Kampf ungelernt+(0)

Der im beidhändigen Kampf ausgebildete Abenteurer kann in jeder Hand eine Nahkampfwaffe führen. Die beiden Waffen kann er nach Belieben aus den Einhandschwertern, Stichwaffen und Einhandschlagwaffen wählen. Die Fertigkeitsswerte, mit denen er die benutzten Waffen beherrscht, müssen mindestens so hoch sein wie sein Fertigkeitsswert im beidhändigen Kampf.

Der beidhändig kämpfende Abenteurer kann sich in jeder Runde für eine von drei Angriffsmöglichkeiten entscheiden.

- Er kann mit der Waffe, die er in seiner Waffenhand hält, angreifen und die andere Waffe nicht einsetzen. Dies ist ein normaler Angriff, der mit einem Erfolgswurf für die Waffenfertigkeit entschieden wird.

- Er kann mit beiden Waffen getrennt eine oder zwei verschiedene Personen attackieren. Ob er trifft, wird mit zwei EW:beidhändiger Kampf entschieden; bei Treffern entscheidet jeweils ein WW:Abwehr des Gegners, ob die Waffe leichten oder schweren Schaden anrichtet.

- Er kann einen Kombinationsangriff mit beiden Waffen gegen denselben Gegner führen. Der Kämpfer versucht so, einen hohen Rüstungsschutz zu überwinden, indem er mit Wucht beide Klingen kurz hintereinander auf denselben Punkt aufschlagen lässt. Bei dieser Kampftechnik wird nur ein EW:beidhändiger Kampf gewürfelt, gegen den der Gegner sich mit einem WW:Abwehr wehrt. Der angerichtete Schaden ist die Summe der Schadenswirkungen beider Waffen.

Bei Angriffen mit beidhändigem Kampf werden alle situationsbedingten Zuschläge und Abzüge für Angriffe angerechnet. Der Schadensbonus des Angreifers wird nur einmal berücksichtigt, und zwar bei der in der Haupthand gehaltenen Waffe. Beidhändige Abenteurer (s. S. 34) dürfen auswählen, welchen Hieb sie mit mehr Wucht führen. Der magische Angriffs- oder Schadensbonus der benutzten Waffen wird jeweils einzeln berücksichtigt. Kritische Erfolge und Fehler bei EW:Beidhändiger Kampf haben dieselben Auswirkungen wie bei normalen EW:Angriff.

Beredsamkeit (pA) Sozial ungelernt+(3)

Mit Beredsamkeit kann ein Abenteurer seinen Gesprächspartner emotional vom eigenen Standpunkt überzeugen, für sich einnehmen oder zu einer Handlung überreden. Ein erfolgreicher Einsatz der Fähigkeit erweckt bei dem Gegenüber den Eindruck, dass es sich bei dem zungenfertigen Abenteurer um einen sympathischen Menschen handelt, dem man einfach Glauben schenken und helfen müsse. Beredsamkeit wird daher oft benutzt, um beim ersten Kontakt mit einem Fremden „das Eis zu brechen.“ Gegen diesen Einsatz des Redetalents hat niemand etwas einzuwenden.

Wird Beredsamkeit dagegen benutzt, um andere Personen zu etwas zu überreden, was ihren Grundüberzeugungen oder ihrem Eigeninteresse zuwiderläuft, dann steht ihnen ein Widerstandswurf für Menschenkenntnis oder auch für Beredsamkeit zu. Der Gesprächspartner kann so merken, dass er mit kunstvollen, aber leeren Worten abgespeist wird, und reagiert eventuell beleidigt oder verärgert.

Beredsamkeit lässt sich auch bei Ansprachen an größere Menschenmengen einsetzen, die beeindruckt, angestachelt oder beruhigt werden sollen. Allerdings können die Folgen von Fehlern bei der Rede handfestere Formen als bloßes Ignorieren oder Ausbuhen annehmen - von faulem Obst bis zu massiven Mauersteinen. Auch einer Menschenmenge steht ein Widerstandswurf zu; wie bei unbedeutenden Passanten kann der Spielleiter hierfür den ungelernten Fertigkeitswert für Menschenkenntnis benutzen. Er kann ihn aber auch niedriger ansetzen, da Menschenmassen oft leichter emotional zu beeinflussen sind als Einzelpersonen.

Will ein Abenteurer eine Geschichte spannend und dramatisch erzählen, um die Aufmerksamkeit seiner Zuhörer zu fesseln oder sie zu beeindrucken, wird der Erfolg ebenfalls mit einem EW:Beredsamkeit entschieden. Will der Erzähler seine Zuhörer ganz in seinen Bann ziehen, um sie von heimlichen Aktivitäten seiner Gefährten abzulenken, wird das wie ein vergleichbarer Einsatz von Musizieren geregelt (s. S. 119).

Betäuben (Gs) Kampf ungelernt+(6)

Der Abenteurer kann ein ahnungsloses Opfer mit einem Hieb bewusstlos schlagen, wenn er sich ihm unbemerkt nähern kann - zum Beispiel, weil er von hinten heranschleichen konnte oder weil das Opfer schläft. Beim Betäuben benutzt der Angreifer seine Faust, einen Schlagring (s. S. 142), eine kleine Keule oder einen mit Sand gefüllten Lederbeutel. Sobald sein Opfer in Reichweite ist, würfelt der Abenteurer zuerst einen EW:Angriff für Faustkampf (mit oder ohne Schlagring), für Einhandschlagwaffen (Keule, Lederbeutel) oder mit dem ungelernten Fertigkeitswert +(4) für bloße Hand und improvisierte Waffen. Da der Gegner wehrlos ist, erhält der Angreifer einen Zuschlag von +4. Ein Treffer richtet nur leichten Schaden an. Nur bei kritischem Erfolg verursacht der Hieb eine schwere Verletzung am Kopf (s. S. 63f).

War der Angriff erfolgreich, folgt ein EW:Betäuben. Erfahrene Personen von hohem Grad haben bessere Reflexe als normale Menschen oder sind vom Glück begünstigt. Daher wirkt der durch 3 geteilte und abgerundete Grad des Opfers als Abzug auf den Erfolgswurf. Gelingt der EW-(Grad/3):Betäuben, ist der Getroffene mehrere Minuten lang bewusstlos. Andernfalls hat er im letzten Moment etwas gespürt und konnte der vollen Wucht des Schlags entgehen.

Der Schlag oder das Zusammensacken eines stehenden Opfers verursachen eventuell Geräusche. Halten sich aufmerksame Kameraden des Opfers in der Nähe auf, kann ein EW:Schleichen entscheiden, ob sie aufmerksam werden.

Bootfahren (Gs) Bewegung ungelernt+(3)

Diese Fertigkeit befähigt den Abenteurer, mit einem Steuerruder Ruderboote oder kleine Segelboote zu lenken. Er kann auch geschickt mit kleinen Ruderbooten, Kanus, Kajaks, Einbäumen und anderen Wasserfahrzeugen umgehen, die mit Rudern oder Paddeln gesteuert werden. Ein Erfolgswurf ist nur in außergewöhnlichen Situationen nötig, z.B. wenn das Boot in Stromschnellen oder in ein Unwetter gerät, einem plötzlich auftauchenden

Hindernis ausweichen oder gegen eine starke Strömung ankämpfen muss oder wenn ein großes Tier das Gefährt rammt. Bei Misserfolg misslingt das Manöver, und das Boot kann in Schwierigkeiten geraten. Unter besonders ungünstigen Umständen kann es sogar kentern - z.B. wenn ein Rettungsboot in Gefahr gerät, von dem sinkenden Mutterschiff mit in die Tiefe gerissen zu werden oder wenn ein Segler in einem schweren Sturm versucht, den sicheren Hafen zu erreichen. Bei einem kritischen Fehler besteht auf jeden Fall die Gefahr, dass das Boot umkippt, wenn das misslungene Manöver oder der Seegang das Kentern möglich erscheinen lassen. Gerät ein Boot mit mehreren Abenteurern, die Bootfahren beherrschen, in eine gefährliche Situation, muss nur der Fähigste einen Erfolgswurf ausführen.

Ein im Bootfahren geschulter Abenteurer kann alleine ein kleines Segelboot (bis zu 6 m Rumpflänge) steuern. Auf größeren Segelbooten (bis 10 m Rumpflänge) benötigt er außerdem einen oder mehrere Hilfsmatrosen. Mit Bootfahren kann man auch auf großen Segel- oder Ruderschiffen das Steuer übernehmen. Dort muss allerdings zusätzlich ein im Anführen geschulter Kapitän die Arbeit des Steuermanns und der Matrosen koordinieren

Erste Hilfe (Gs) Fingerfertigkeit ungelernt+(0)

Erste Hilfe nützt dem Abenteurer, der durch äußere Verletzungen (Kämpfe, Stürze, Feuer usw.) Lebenspunkte verloren hat. Wer Erste Hilfe gelernt hat, kann fachmännisch Wunden verbinden, Blutungen stoppen und Brüche schienen.

Ein verletzter Abenteurer erhält durch die geübte Versorgung seiner Wunden 1W6 LP & AP zurück, wenn der EW:Erste Hilfe gelingt. Bei einem kritischen Erfolg werden w6+2 LP & AP geheilt. Misslingt der Erfolgswurf, ändert sich am Zustand des Behandelten nichts; bei einem kritischen Fehler verliert er w6-3 LP & AP. Ein Verwundeter erhält durch Erste Hilfe immer genau so viele AP wie LP zurück, auch wenn dank Rüstungsschutz seine LP-Verluste geringer als die Ausdauerverluste waren.

Erste Hilfe kann immer dann eingesetzt werden, wenn ein Abenteurer in einer zusammenhängenden Spielsituation (Kampf, Unfall, Flucht aus brennendem Haus usw.) verletzt worden ist. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Schaden auf einmal oder - z.B. im Kampf nach mehreren Treffern - mit verschiedenen Würfeln ausgewürfelt worden ist. Durch Erste Hilfe kann ein Verwundeter nicht mehr LP zurückgewinnen, als er in der zusammenhängenden Situation verloren hat, in der er seine Verletzungen erlitten hat. Ein Abenteurer, der auch Heilkunde beherrscht, kann seine Erfolgchancen bei der Anwendung von Erster Hilfe verbessern. Gelingt ein EW:Heilkunde, kann der Anwender entweder

- +4 auf seinen EW:Erste Hilfe bekommen;

- oder zusätzlich +1 LP & AP heilen, wenn der EW:Erste Hilfe gelingt.

Die Erstversorgung eines Verletzten dauert 10 min. Jeder Ersthelfer kann nur einmal versuchen, die Schäden eines Verwundeten zu lindern. Gelingt sein EW:Erste Hilfe, kann sich kein zweiter Abenteurer mit dieser Fertigkeit um den Verletzten kümmern. Die Wunde ist fachmännisch versorgt worden, und wenn dem Verwundeten noch Lebenspunkte fehlen, dann war nicht mehr zu machen. Scheitert aber der Erfolgswurf, können andere Personen dem Verletzten Erste Hilfe leisten. Wegen der verstrichenen Zeit ist die Wundversorgung aber nur noch eingeschränkt möglich: Der Behandelte erhält bei Erfolg nur 1W3 LP & AP zurück und bei kritischem Erfolg 1W3+1.

Ein Abenteurer kann Erste Hilfe auch auf sich selbst anwenden, wenn er bei Bewusstsein, in

seinen Bewegungen nicht zu sehr eingeschränkt ist und die Wunde bequem erreicht. Das Schienen des eigenen gebrochenen Armes oder die Versorgung einer Rückenwunde ist z.B. nicht möglich.

Wer Erste Hilfe beherrscht, kann auch in geringem Maße Vergiftungen behandeln, wenn das Gift langsam genug wirkt und einfach aus dem Körper entfernt werden kann, bevor es den vollen Schaden anrichtet (s. »Behandlung von Vergiftungen«, S. 67). Der geschulte Abenteurer weiß, wie man eine Schlangenbisswunde aussaugt oder wie man jemanden, der vergiftetes Fleisch gegessen hat, zum Erbrechen bringt. Erste Hilfe nützt auch bei Verstauchungen (s. Geländelauf, S. 112) und bei der Behandlung vor dem Ertrinken geretteter Abenteurer (s. Tauchen, S. 130).

Um Erste Hilfe anwenden zu können, braucht ein Abenteurer Salben, Heilkräuter und Verbände, die ihn zusammen 30 GS kosten. Alle zwei Monate muss diese Ausrüstung für 20 GS ergänzt werden, denn Heilmittel werden verbraucht oder sind nur begrenzt haltbar.