

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 w6–1 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 w6–1 schweren Schaden. Bei Angriffen mit der bloßen Hand und anderen natürlichen Waffen oder mit Wurfaffen verliert der Angreifer w6–1 AP durch eine Muskelzerrung und kann eine Runde lang nicht angreifen. Bei einem Bogen- oder Armbrustschuss reißt die Sehne und verletzt den Schützen leicht (w6–1 AP Verlust). Sie kann in w6+3 Runden durch eine neue ersetzt werden.
- 56-60** Der Angreifer trifft aus Versehen die nächststehende befreundete Person. Er fügt ihr w6–1 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 w6–1 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 (w6–1 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 Waffenhand des Angreifers wird geprellt und er kann in der folgenden Runde mit dieser Hand nicht angreifen. Tiere verlieren einen Angriff mit Pranke, Zähnen usw.

31-40 Der Angreifer wird entwaffnet und seine Waffe fliegt 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 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 Halswirbelverletzung.

97 schwere Schädelverletzung: ★ Wie 74-80, aber bei helmlosen Abenteurern erhöht sich der Zusatzschaden auf w6 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“, s.u.

** 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: Zaubерöl zu 50% zusätzlich 2w6/Amphore

kniehohе Flammen: w6-1 schwerer Schaden

hüfthohе Flammen: w6 schwerer Schaden

brusthohе Flammen: w6+1 schwerer Schaden

Zauberöl: w6+3 schwerer Schaden

Augenblick im Feuer: halbiert er 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