

Ausdauer = Lebensenergie + Körperkraft  
 Magieresistenz = (Klugheit + Mut + Stufe) : 3 – (2 x Aberglaube) + Modifikation\*\*

**Kampftechniken / Kampfergebnisse**

**AT Patzer:** AT+8 → gelingen = siehe AT+, misslungen = Patzertabelle [MSZ S.70\*]

**PA Patzer:** PA+8 → gelingen = Parade erfolgr., misslungen = 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 → gelingen = Gegner muss eine KK-Probe+5 ablegen um die Waffe nicht fallen zu lassen, misslungen = 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. gelingen = man ist nun außer Reichweite hat aber nächste KR keine AT [MSZ S.69\*]

**Ausweichen mit Zuschlag:** Ausweichen+2> → gelingen = 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.

Heldentyp	3.) Lebensenergie / Astralenergie (LE / AE) erhöhen je nach Heldentyp wie folgt:
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

**Kampfrunden Aktionen Dauer**

1 KR	Waffe ziehen (Gürtel)
2 KR	Waffe wegstecken (Gürtel)
3 KR	Schild vom Rücken an Arm legen
3 KR	Tränke zu sich nehmen
15 KR	Bogen / Armbrust mit Sehne versehen
2 KR	Pfeil einlegen und sofort Abfeuern. (= -1 auf Probe)
2 KR	Auf Ziel konzentrieren (= kein Malus auf Probe)
5 KR	Fernkampfangriff + (mit Ansage)
8 KR	Leichte Armbrust spannen
15 KR	Schwere Armbrust spannen
2 KR	Repetierarmbrüste spannen
1 KR	Wurfaffen ziehen und sofort Werfen (= -1 auf Probe)
2 KR	Auf Ziel konzentrieren (= kein Malus auf Probe)

**Patzertabelle (mit 2W6 würfeln)**

<b>2</b>	<b>Waffe / Schild zerstört</b> → Waffenwechsel oder Flucht Unzerstörbare Waffe = siehe 11
<b>3-5</b>	<b>Sturz</b> → 2 unparierbare AT
<b>6-8</b>	<b>Stolpern</b> → 1 unparierbare AT
<b>9-10</b>	<b>An eigener Waffe selbst verletzt</b> → 1W SP & 1 unpar. AT
<b>11</b>	<b>Waffe fallengelassen</b> → 1 unpar. AT & GE-Probe, um an die Waffe zu gelangen, ansonsten Waffenwechsel oder Flucht
<b>12</b>	<b>Schwerer Eigentreffter</b> → 2W SP & Selbstbeherrschungs-Probe, um nicht für W20 KR kampfunfähig zu werden

**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)

**\*\*MR-Modifikation**

Krieger	0
Thorwaler	-1
Nivese	-1
Novadi	-1
Moha	-3
Zwerg	2
Auelf	3
Waldelf	3
Firnelf	4
Magier	2
Hexe	2
Schamane	3
Scharlatan	1
Magiedilettant	1
Druide	2
Geode	3
Schelm	3
Praiosgeweihter	3
Hesindegeweihter	2
andere Geweihte	1
Streuner	2
Gaukler	2
Seefahrer	-1
Söldner	1

**Tatsächliche Behinderung**

BE	Raufen	14	9100
BE	Boxen	15	10500
BE	Ringeln	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	Wurfaffen (im Nahk.)	29	40600

Die Stufenleiter		
Stufe	AP	X
1	0	33
2	100	34
3	300	35
4	600	36
5	1000	37
6	1500	38
7	2100	39
8	2800	40
9	3600	41
10	4500	42
11	5500	43
12	6600	44
13	7800	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

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