

GESCHLECHT

GEB.-DATUM, ALTER & GEB.-ORT

GRÖÖE & GEWICHT

RANG & TITEL

RELIGION

AUSSEHEN

KLEIDUNG

FAMILIE & HINTERGRUND

VERBINDUNGEN

AUSRÜSTUNG, BESITZ & GELD

NOTIZEN

FERTIGKEITEN

GESCHICK

WE LS

AKROBATIK
ARMBRUST
BOGEN
EINHANDKLINGENWAFFEN
FINGERFERTIGKEIT
FLIEGEN
GESCHÜTZE
GEWEHRE
HEIMLICHKEIT
KOCHEN
PEITSCHEN
REITEN
SEIL
STANGENWAFFEN
TANZEN
WAFFENLOSE PARADE
WERFEN
ZEICHNEN

STÄRKE

WE LS

ATHLETIK
HIEBWAFFEN
KLETTERN
SCHILDKAMPF
WAFFENLOSER ANGRIFF
ZWEIHANDKLINGENWAFFEN

KONSTITUTION

WE LS

SCHWIMMEN
WILDNISLEBEN

REAKTION

WE LS

FAHREN
INITIATIVE
KETTENWAFFEN
PISTOLEN

WAHRNEHMUNG

WE LS

FÜHLEN
HÖREN
RIECHEN
SCHMECKEN
SEHEN

WILLENSKRAFT

WE LS

SELBSTBEHERRSCHUNG
TRAINING

INTERAKTION

WE LS

ABRICHTEN
AUFMACHUNG
BETÖREN
ETIKETTE
MENSCHENKENNTNIS
SCHAUSPIEL
SINGEN

INTELLIGENZ

WE LS

ARCHITEKTUR
BIOLOGIE
CHEMIE
ENTWERFEN
GEOGRAPHIE
GESCHICHTE
INFORMATIK
KUNST
LANDWIRTSCHAFT
MAGIEKUNDE
MATHEMATIK
MEDIZIN
METEOROLOGIE
ORIENTIERUNG
PHYSIK
POLITIK
PSYCHOLOGIE
RAUMFAHRT
RECHT
SEEFAHRT
SPORT U. SPIELE
STRATEGIE U. TAKTIK
TECHNIK
THEOLOGIE U. PHILOSOPHIE
WAFFEN
WIRTSCHAFT

SPRACHEN / SPEZIALW. (IN)

WE LS

KRÄFTE

WE LS

NOTIZEN

ABKÜRZUNGEN

AKP	AKTIONSPUNKTE
AKP/R	AKTIONSPUNKTE PRO KAMPFRUNDE
ALS	AKTUELLE LERNSCHWELLE
AUP	AUSDAUERPUNKTE
ENP	ENERGIEPUNKTE
GE	GESCHICK
IL	INTELLIGENZ
IA	INTERAKTION
KO	KONSTITUTION
KR	KRÄFTE
LEP	LEBENSUNKTE
LS	LERNSCHWELLE
MW	MINDESTWURF
MW*	MINDESTWURF* (ÜBERIGBEHALTENE PUNKTE)
RE	REAKTION
SP	SCHADENSPUNKTE
SPA	SCHADENSPUNKTE AUSDAUER
ST	STÄRKE
WA	WAHRNEHMUNG
WE	WERT
WI	WILLENSKRAFT

ABGELEITETE WERTE

AKP/R	= (RE • 4 + GE • 2 + WA + WI) / 4
LEP	= KO • 10
AUP	= KO • 7
ENP	= KR • 10

KRÄFTE & FORMEN

JEDE KRAFT IST EINE FERTIGKEIT
KRÄFT HABEN FORMEN (ZAUBER)

MINDESTWURF

JEDE FORM HAT EINEN MW (ERSCHWERNIS)
GEGNERN STEHT ZU, DAGEGEN ANZUWÜRFELN

KOSTEN

JEDE FORM KOSTET ENERGIEPUNKTE

VORAUSSETZUNG

JEDE FORM HAT VORAUSSETZUNGEN
PRO PUNKT UNTERSCHREITUNG MW+10

FORMDAUER

DAUER, EINE FORM ZU WIRKEN

WIRKUNGSDAUER

ZEIT, DIE EINE FORM HÄLT

REICHWEITE

REICHWEITE EINER FORM

ENERGIEVERLUST

MW +1 BEI ENP VERLUST > KR

BEWAFFNETER NAHKAMPF

DOPPELANGRIFF

ZWEI WAFFEN
ZWEI AKTIONEN, WENN AN DER REIHE
ANGRIFFSDAUER BEIDER ANGRIFFE
ENTSPRECHEN ANGRIFFSDAUER LANGSAMSTER
WAFFE +2
ANGRIFF +4 PUNKTE ERSCHWERT

VORBEREITENDE PARADE

ERSCHWERNIS AUF EIGENE PARADE (ANSAGE)
NÄCHSTE ATTACKE WIRD UM ANSAGE
ERLEICHTERT

WUCHTSCHLAG

ERSCHWERNIS AUF EIGENE ATTACKE (ANSAGE)
PRO PUNKT ANSAGE ZWEI ZUSÄTZLICHE SP

KAMPFREGELN

RAUM

QUADRATISCHE PACKETIERUNG
EIN KÄSTCHEN = EIN QUADRATMETER

ZEIT

KAMPF IST RUNDENBASIERT; ZU BEGINN
INITIATIVEPROBE; JEDER HAT AKP/R;
AN DER REIHE IST, WER IN AKTUELLER
KAMPFRUNDE DIE MEISTEN AKP ÜBRIG HAT; BEI
GLEICHSTAND INITIATIVE VERGLEICHEN

BEWEGEN

JEDE BEWEGUNGSAKTION KOSTET MINDESTENS
10 AKP
SCHLEICHEN ZU ANGRENZENDEM KÄST. 16 AKP
SCHLEICHEN ZU DIAGONALEM KÄST. 24 AKP
GEHEN ZU ANGRENZENDEM KÄSTCHEN 8 AKP
GEHEN ZU DIAGONALEM KÄSTCHEN 12 AKP
RENNEN ZU ANGRENZENDEM KÄSTCHEN 2 AKP
RENNEN ZU DIAGONALEM KÄSTCHEN 3 AKP

BEGEGNUNG

TREFFEN ZWEI GEGNER AUF EINANDER:
INITIATIVEPROBE; GEWINNER DARF SOFORT
ANGREIFEN

TREFFERZONEN

KOPF +2 (ZUSÄTZLICHER SCHADEN WIRD
VERDOPPELT)
TORSO +0 (STANDARD)
ARME/BEINE +1

LEP / SP / AUP / SPA

VON SP / SPA WIRD ZONENRÜSTUNG
ABGEZOGEN, REST WIRD VON LEP / AUP
ABGEZOGEN;
PRO KO VIELE SP / SPA GILT MW+1;

SCHILDKAMPF

SCHILD KANN ZU EINHÄNDIGER
NAHKAMPFWAFFE GEFÜHRT WERDEN;
SCHILD KANN FERNKAMPFANGRIFFE PARIEREN;

REGENERATION

PRO NACHT KO VIELE LEP REGENERATION;
PRO STUNDE KO VIELE AUP REGENERATION;
PRO NACHT KR VIELE ENP REGENERATION;

KAMPFSITUATIONEN

GEGRIFFEN

MW GEGRIFFENER +4

KAMPF IM DÄMMERLICHT

MW ANGREIFER +6; MW VERTEIDIGER +4

KAMPF IN DUNKELHEIT

MW ANGREIFER +10; MW VERTEIDIGER +8

KAMPF IM WASSER

MW ANGREIFER +6; MW VERTEIDIGER +3

KAMPF AM BODEN

MW LIEGENDER +8; AUFSTEHEN:
AKROBATIKPROBE MW 12, 12 AKP

GEGNER IN DER ÜBERZAHL

MW +2 PRO VERHÄLTNIS ZUSÄTZLICHER
GEGNER

KAMPF IN ENGEM RAUM

MW +3 FÜR ALLE WAFFEN, LÄNGER ALS
DOLCHE

WAFFENLOSER KAMPF

STANDARDANGRIFF (ZUSCHLAGEN)

ANGRIFF	= ST + WAFFENL. AN.
PARADE	= GE + WAFFENL. PA.
AUSWEICHEN	= GE + WAFFENL. PA. - 5
ANGRIFFSD.	= 6
SCHADEN	= (ST + GE) / 2 SPA

BISS

MW: +6; DAUER: 18 AKP; STANDARD+8 SP

DOPPELSCHLAG

MW: +6; DAUER: 10 AKP; 2*STANDARD SPA

FUßFEGER

MW: +8; DAUER: 8 AKP; STANDARD/2 SPA

GRIFF

MW: +5; DAUER: 8 AKP; STANDARD-6 SPA

LÖSEN

MW: +0; DAUER: 6 AKP; 0 SPA

SCHMETTERSCHLAG

MW: +2+ANSAGE; DAUER: 8 AKP; STANDARD +
2*ANSAGE SPA

TRITT

MW: +6; DAUER: 8 AKP; STANDARD+4 SPA

VORBEREITENDE PARADE

MW: +2+ANSAGE;

WURF

MW: +8; DAUER: 12 AKP; STANDARD-2 SPA

FERNKAMPF

IMMER VERGLEICHENDE PROBE (ARGLOSE
ZIELE WERFEN EINEN W12); WISSENDE ZIELE
KÖNNEN AUSWEICHEN; SCHILDKÄMPFER KÖNNE
PARIEREN

BEWEGUNG

UNBEWEGT	+0
ZIEL GEHT	+2
ZIEL RENNT	+4

GRÖßE

RIESIG (ELEFANT)	-4
GROß (PFERD)	-2
NORMAL (MENSCH)	+0
KLEIN (HASE)	+2
WINZIG (MÜNZE)	+4

REICHWEITE (Distanzklassen)

NAH	+0
MITTEL	+4
WEIT	+8
EXTREM WEIT	+16

SICHTVERHÄLTNISSE

BEI NEBEL DISTANZKLASSE UM EINS ERHÖHT	
KLARE SICHT	+0
TEILWEISE VERDECKT	+2
HALB VERDECKT	+4
3/4 VERDECKT	+6
FAST VOLLSTÄNDIG VERDECKT	+10

EINZELSCHUSS

STANDARDANGRIFF

FEUERSTOB

PRO ZUSÄTZLICHE KUGEL MW +1; SP +2