

STEIGERN

EP-Kosten eines neuen Wunders
Anzahl der dir bereits bekannten Wunder x 100

Kosten Arkane Zauber Zahl der gegenwärtig eingepprägten Zauber	EP-Kosten eines neuen Zaubers
Intelligenz-Bonus x 1	100
Intelligenz-Bonus x 2	200
Intelligenz-Bonus x 3	300
Intelligenz-Bonus x 4	400

Kosten Niedere Magie: Zahl der gegenwärtig eingepprägten Zauber	EP-Kosten eines neuen Zaubers
Willenskraft-Bonus x 1	50
Willenskraft-Bonus x 2	100
Willenskraft-Bonus x 3	150
Willenskraft-Bonus x 4	200

WERTE UND FÄHIGKEITEN (S. 47)		
	Kosten Steigerung	
Steigerung	Spielwert	Fähigkeit
00 bis 05	25	10
06 bis 10	30	15
11 bis 15	40	20
16 bis 20	50	30
21 bis 25	70	40
26 bis 30	90	60
31 bis 35	120	80
36 bis 40	150	110
41 bis 45	190	140
46 bis 50	230	180
51 bis 55	280	220
56 bis 60	330	270
61 bis 65	390	320
66 bis 70	450	380
70+	520	440

VEÄNDERUNG (S. 47)	EP-KOSTEN
+1 Talent	100 EP + 100 EP für jedes Mal, dass dieses Talent bereits gelernt wurde
abgeschlossene Karrierestufe verlassen	100 EP
unabgeschlossene Karrierestufe verlassen	200 EP
In eine andere Klasse wechseln	100 EP

KARRIERE(-STUFE) ABSCHLIESSEN (S. 48)	
	Mindestanzahl Steigerungen in allen verfügbaren Spielwerten und mindestens 8 der aktuell verfügbaren Fähigkeiten (also auch aus vorherigen Stufen)
Stufe	
1	5
2	10
3	15
4	20
Außerdem: Mindestens 1 Talent aus der abzuschließenden Karriere	

DAS LIEBE GELD

LEBENSHALTUNGSKOSTEN (S. 289)

Mindestens halber Status pro Tag:
Ansonsten Reduktion des Ansehens (Zahl hinter Status) um 1 pro Woche
Beispiele:
Status Messing 3 tägliche Ausgaben 1 Groschen
Status Silber 3 tägliche Ausgaben 1 Silber 6 Groschen
Status Gold 5 tägliche Ausgaben 2 Gold 10 Schilling

ZWISCHEN DEN ABENTEUERN (S. 192)

Alle Regeln optional, mit SL klären!
1 Unternehmung dauert 1 Woche.
Vorher als erstes: Wurf auf Tabelle für Ereignisse, S.193
Alles Geld, was nicht durchgebracht wird, ist weg. (S.195)
Unternehmung: Bankgeschäfte (S.196)

- Voraussetzung: mind. Status Silber
- Einzahlen: W10 Wurf = Zinssatz und Risiko
- Abheben: W100 über Risiko, sonst Geld weg.
- Verstecken: 10% Chance, dass Geld weg ist.

Unternehmung: Einnahmen (S.197)
Wurf auf Berufsfähigkeit (+20) (in der ersten Karrierestufe kursiv geschrieben, S.47 vorletzter Absatz).

- Erfolg: Erhält Geld gemäß der folgenden Tabelle
- Scheitern: Erhält nur die Hälfte
- Verblüffendes Scheitern (-6 EG): Erhält nichts

Rang	Verdientes Geld pro Ansehens-Stufe
Messing	2W10 Messinggroschen
Silber	1W10 Silberschillinge
Gold	1 Goldkrone

FEILSCHEN UND HANDELN (S.291)

- Verfügbarkeit prüfen (S. Tabelle unten)
- Schätzen für Wert, Fertigungsqualität usw.
- Erfolgreiches Feilschen reduziert Preis i.d.R. um 10%, ein kompletter Fehlschlag führt üblicherweise dazu, dass der Verkäufer Deinen Münzen nicht traut

AUSRÜSTUNG VERKAUFEN (S.291)

- Käufer finden (Selbes Verfügbarkeitssystem wie beim Einkauf)
- Handeln mittels Schätzen und Feilschen.
- Basis ist halber Listenpreis

BESTECHEN (S. 121)

- Bestechen-Wurf um einzuschätzen, ob Ziel bestechlich
- Falls dem so ist: SL legt verdeckt Preis fest, Faktoren sind Verdientes Geld pro Ansehens-Stufe des Ziels, plus Aufschläge für Ehrlichkeit und Risiko f. d. Ziel
- Spieler schätzt Preis, SL antwortet: höher, niedriger oder korrekt.
- Schätzung darf pro EG des anfänglichen Wurfs wiederholt werden.

VERFÜGBARKEIT V. WAREN (S. 290)

	Dorf	Kleinstadt	Stadt
Verbreitet	Frei erhältlich!	Frei erhältlich!	Frei erhältlich!
Knapp	30%	60%	90%
Selten	15%	30%	45%
Exotisch	Nicht erhältlich	Nicht erhältlich	Nicht erhältlich

WERTE (S. 288)

1 Goldkrone (1 GK)
= 20 Schilling (20 S)
= 240 Groschen (240 G)
1 Schilling = 12 Groschen

VERHÄLTNISS ZU HEUTE (UNGEFÄHR)

1 Goldkrone ≈ 240€
1 Schilling ≈ 12€
1 Pfennig ≈ 1€

KOSTENBEISPIELE (S. 301ff)

Gegenstand	Preis
Bier (Humpen)	3 G
Essen im Gasthaus	1 S
Rationen (pro Tag)	2 S
Gemeinschaftsunterkunft (pro Nacht)	10 G
Zimmer (pro Nacht)	10 S
Heiltrank	10 S

REISEKOSTEN (S. 262)

Transportmittel	Bewegung	Kosten	Distanz
KUTSCHE 6	6		
Innen		2 G	pro 1,6 km
Außen		1 G	pro 1,6 km
BARKE	8		
Kabine		5	pro 1,6 km
Deck		2	pro 1,6 km
DROSCHKE	6		pro Viertel
FÄHRE	4		pro 20m

Bewegung: Meilen pro Stunde.
Ab 6 Stunden Reise Ausdauerwürfe nötig (S.262)

Munition

Typ	Verfügbar	Kosten
Pfeil (12)	Verbreitet	5S
Bolzen (12)	Verbreitet	5S
Kugel & Pulver (12)	Verbreitet	3S, 3G
Improvisierte Kugeln & Pulver f. Donnerbüchse	Verbreitet	3G

WARHAMMER FANTASY ROLLENSPIEL - SPIELLEITERSCHIRM

Fanprojekt von Ulrich Dreyer | www.pnprpg.de | Version 1.3

GESUNDHEITZUSTAND

LEBENSUNKTE (S. 172)

Lebenspunkte beschreiben, wie viele Treffer Ihr einstecken könnt, bevor Ihr zu Boden geht.

Wenn Ihr bei 0 Lebenspunkten seid, seid Ihr in *niedergestreckt*. Der Zustand kann nur durch mindestens 1 geheilten Lebenspunkt wieder verloren werden.

Wenn Ihr nicht innerhalb von Widerstand Bonus Runden geheilt werdet, seid Ihr *bewusstlos*.

KRITISCHE VERLETZUNGEN (S. 172)

Wenn Ihr genug Schaden erleidet, dass Ihr rechnerisch in *negative Lebenspunkte* fallen würdet, erleidet Ihr stattdessen eine kritische Verletzung.

Nach jedem Kampf, in dem Du eine kritische Verletzung erlitten hast, die anschließend nicht mit einem *heilenden Umschlag* (S. 307) behandelt wurde, musst Du einen sehr leichten (+60) Ausdauer-Wurf ablegen, ansonsten erhältst Du eine leichte Infektion (s. S. 187).

Kritische Verletzungen gelten so lange als nicht *geheilt*, solange man nicht alle damit einhergegangenen Zustände und alle nicht-permanenten Modifikatoren verloren hat. (S. 181) Brichst Du Dir den Arm, gilt das im nächsten Kampf weiterhin als 1 Kritische Verletzung, bis der Arm geheilt ist! Die *Heilungsdauer* findest Du ab Seite 179 bei der jeweiligen Verletzung.

TOD (S. 173)

Wenn Ihr *bewusstlos* seid und 0 Lebenspunkte habt, vergleicht die Anzahl Eurer kritischen Verletzungen mit eurem *Widerstands-Bonus*. Ist die Zahl der kritischen Verletzungen größer als Euer Widerstand-Bonus, sterbt Ihr am Ende der Runde.

HEILUNG UND ERHOLUNG, HEILMITTEL

NATÜRLICHE ERHOLUNG - Nach einem guten Schlaf könnt Ihr versuchen Lebenspunkte mit einem +20 Ausdauer-Wurf wiederherzustellen. Ihr heilt: Widerstands-Bonus + EG. Für jeden weiteren Tag, den Ihr Euch erholt, heilt Ihr außerdem Widerstand-Bonus Lebenspunkte.

JEMANDEN HEILEN - Ihr könnt andere nur mit Heilmitteln, der Ausbaufähigkeit Heilen oder einem Heiltrank heilen.

DIE AUSBAUFÄHIGKEIT HEILEN

- Erkrankung oder Krankheit diagnostizieren
- Krankheit behandeln (S.186)
- Verletzungen behandeln: LP in Höhe von Intelligenz-Bonus + EG (max. 1 Heilen Wurf nach jeder Begegnung!)
- Blutend-Zustände entfernen in Höhe von Intelligenz-Bonus + EG

HEILTRANK - Seid Ihr über 0 Lebenspunkten, stellt er sofort Widerstands-Bonus Lebenspunkte wieder her (S.307). Grundkosten 10 Schilling, Verfügbarkeit: Knapp

BLUTUNG STOPPEN, VERBÄNDE - Ihr könnt eine Blutung *entweder* mit einem Heilen Wurf stoppen, *oder*, wenn ihr einen Verband (S. 308/309) besitzt, mit einem Geschicklichkeitswurf. Ihr verbindet damit 1 + EG Blutend-Zustände. Grundkosten 4 Groschen, Verfügbarkeit: Verbreitet

HEILENDER UMSCHLAG - Wird bei Kritischen Verletzungen eingesetzt, um leichte Infektionen zu vermeiden (S. 307). Grundkosten 12 Schilling, Verfügbarkeit: Verbreitet

FACTORYLL - Entfernt alle Blutend-Zustände ohne Wurf, Dosis: 1 pro Kritischer Verletzung (S.

HÄUFIGE ZUSTÄNDE (S. 167ff)

Betäubt (S. 167)

Du bist nicht imstande, in deinem Zug eine Handlung durchzuführen, doch du darfst dich mit der Hälfte deiner normalen Bewegung bewegen.

Du kannst dich bei Vergleichenden Würfeln verteidigen, nicht jedoch mit *Sprache (Magick)*. Zudem erleidest du einen Abzug von -10 auf alle Würfe. Wenn du irgendeinen *Betäubt*-Zustand hast, bekommt jeder Gegner, der dich im Nahkampf attackiert, vor dem Trefferwurf +1 Vorteil. Am Ende jeder Runde kannst du einen *herausfordernden* (+0) *Ausdauer-Wurf* versuchen. Bei einem Erfolg wird ein *Betäubt*-Zustand entfernt, wobei pro EG ein zusätzlicher *Betäubt*-Zustand entfernt wird. Sobald alle *Betäubt*-Zustände entfernt wurden, erhältst du einen *Erschöpft*-Zustand, sofern du noch keinen hast.

Bewusstlos (nicht kumulativ) (S. 167)

Du kannst in deinem Zug nichts tun und bist dir deiner Umgebung in keiner Weise bewusst. Jeder Nahkampftreffer trifft, als hättest Du eine 01 gewürfelt um Deine EG zu ermitteln und verursacht eine kritische Wunde.

Du kannst Dich vom *Bewusstlosigkeits*-Zustand erholen, wenn Du an einem sicheren Ort bist und Zeit zum Erholen hast (festgelegt vom SL).

Blutend (S. 168)

Am Ende jeder Runde verlierst du 1 LP, unabhängig von deinen Modifikatoren. Zusätzlich erleidest du einen Abzug von -10 bei allen Würfeln gegen Blutfäule, Leichte Infektionen und Schwärende Wunden (siehe Seite 186). Wenn du 0 LP erreichst, verlierst du nicht länger LP, wirst aber sofort bewusstlos (und erhältst den Zustand Bewusstlos). Zudem hast du nun am Ende der Runde für jeden Blutend-Zustand eine Chance von 10% zu sterben. Mit 3 Blutend-Zuständen würdest du also bei einem Wurf von 01-30 an Blutverlust sterben. Wenn du bei diesem Wurf einen Pasch würfelst, setzt langsam die Gerinnung ein und du verlierst 1 Blutend-Zustand. Du kannst nicht wieder zu Bewusstsein kommen, solange nicht alle Blutend-Zustände beseitigt wurden (siehe Verwundungen auf Seite 172). Ein Blutend-Zustand kann durch einen gelungenen Heilen-Wurf entfernt werden, wobei jeder EG einen zusätzlichen Blutend-Zustand beseitigt. Auch Zauber oder Gebete, die LP wiederherstellen, entfernen einen Blutend-Zustand pro geheiltem LP. Sobald alle Blutend-Zustände beseitigt wurden, erhältst du einen *Erschöpft*-Zustand.

Demoralisiert (S. 168)

Deine Aktion muss es sein, wegzulaufen, bis Du außer Sicht Deines Feindes bist, dort kannst du deine Handlung dann auf eine Fähigkeit verwenden, durch die du dich besser verstecken kannst. -10 auf alle Würfe, die nicht direkt mit dem Fliehen oder dem Verstecken zu tun haben. Sobald du nicht länger gebunden bist, kannst du am Ende jeder Runde mit einem *Besonnenheits*-Wurf versuchen, einen *Demoralisiert*-Zustand zu überwinden, wobei jeder EG einen weiteren *Demoralisiert*-Zustand entfernt und die Schwierigkeit von den Umständen abhängt. Entferne 1 *Demoralisiert*-Zustand pro Runde außerhalb Sichtweite des Feindes. Sobald alle *Demoralisiert*-Zustände entfernt wurden, erhältst du 1 *Erschöpft*-Zustand.

Erschöpft (S. 168)

erleidest du einen Abzug von -10 auf alle Würfe, bis zu Maximum von -30. Verliere 1 *Erschöpft*-Zustand pro Stunde Erholung.

Niedergestreckt (nicht kumulativ) (S. 169)

In deinem Zug kannst du deine Bewegungsaktion nur zum Aufstehen oder dazu verwenden, die Hälfte deines Bewegungs-Wertes in Metern weit zu kriechen (Beachte, dass du mit 0 LP nur noch kriechen kannst). Du erhältst einen Abzug von -20 auf alle Würfe, bei denen es um Bewegung irgendwelcher Art geht, und jeder Gegner, der dich im Nahkampf attackiert, erhält einen Bonus von +20 auf den Trefferwurf. Der *Niedergestreckt*-Zustand endet, sobald du aufstehst.

Überrascht (S. 169)

Du wurdest auf dem falschen Fuß erwischt und bist nicht auf das vorbereitet, was dich gerade ereilt hat. Du kannst in deinem Zug weder eine Bewegungsaktion noch eine Handlung durchführen und dich bei Vergleichenden Würfeln auch nicht verteidigen. Jeder Gegner, der dich im Nahkampf attackiert, erhält +20 auf den Trefferwurf. Der *Überrascht*-Zustand ist nicht kumulativ, weshalb du nicht mehrere *Überrascht*-Zustände zur gleichen Zeit haben kannst, selbst wenn du technisch gesehen mehrfach pro Runde überrascht werden kannst. Am Ende jeder Runde oder nach dem ersten Versuch, dich zu attackieren, verlierst du den *Überrascht*-Zustand.

WÜRFE (S.149)

SCHWIERIGKEITS-TABELLE (S.153)

Schwierigkeit	Wurf-Modifikator
Sehr einfach	+60
Einfach	+40
Durchschnittlich	+20
	kein Modifikator
Herausfordernd	
Schwierig	-10
Schwer	-20
Sehr schwer	-30

ERFOLGSGRAD

Erfolgsgrade (EG) werden benutzt, um die Effektivität eines Wurfs zu bewerten. EG = Spielwert oder Fähigkeit 10er minus gewürfelte 10er. z.B.: Dieter hat Schleichen von 34. Er würfelt eine 15. $3 - 1 = 2$ EG. Dieter hat's geschafft!

AUTOMATISCHER ERFOLG ODER PATZER

Wurf zwischen 01 und 05 immer Erfolg mit +IEG oder gewürfelte EG, je nachdem was besser ist.

Wurf zwischen 96 und 00 immer Misserfolg, mit -IEG oder gewürfelte EG, je nachdem was schlechter ist.

KRITISCHER ERFOLG

Ein Pasch ist entweder ein kritischer Erfolg oder ein Patzer. Je nachdem ob über oder unter dem Fähigkeitswert.

VERGLEICHENDE WÜRFE

Beide Charaktere würfeln eine Probe und vergleichen ihre EG, der niedrigere wird vom höheren subtrahiert und den finalen EG des Siegers zu ermitteln.

Merke, dass Du eine Probe nicht schaffen kannst und trotzdem die vergleichende Probe gewinnen.

UNTERSTÜTZUNG

Ihr könnt jemanden unterstützen, wenn Ihr die gleiche Fähigkeit habt. Wenn Ihr helft, gibt es einen +10 Bonus für den Würfelnden.

VORTEIL (NUR IM KAMPF)

Für jeden Vorteil erhaltet Ihr +10 auf jeden relevanten Kampf- oder Psychologiewurf.

TALENTE UND WÜRFE

Jeder Steigerung in einem Talent gibt +1SL auf relevante Tests

ERGEBNISTABELLE (S.152)

EG	Ergebnis	Hattest du Erfolg?
+6 oder mehr	Verblüffender Erfolg	Ja, perfekt! Das Resultat ist so gut, wie es nur sein kann, vielleicht mit der Unterstützung von Glück und erfreulichen Zufällen.
+4 bis +5	Beeindruckender Erfolg	Ja, und ... Du hast das Ziel stilvoll erreicht und deine Erwartungen übertroffen.
+2 bis +3	Erfolg	Ja. Du hast einen soliden Erfolg errungen.
+0 bis +1	Knapper Erfolg	Ja, aber ... Du hast mehr oder minder das geschafft, was du erreichen wolltest, jedoch nicht perfekt und vielleicht mit unerwarteten Nebeneffekten.
-0 bis -1	Knappes Scheitern	Nein, aber ... Du bist nur so gerade eben gescheitert und hast vielleicht einen Teil von dem geschafft, was du vollbringen wolltest.
-2 bis -3	Scheitern	Nein. Du hast es schlicht und ergreifend nicht hinbekommen.
-4 bis -5	Beeindruckendes Scheitern	Nein, und ... Nicht nur, dass du gescheitert bist, du hast vielleicht auch noch dafür gesorgt, dass zusätzliche Dinge schiefgehen.
-6 oder weniger	Verblüffendes Scheitern	Nicht mal im Ansatz! Die Sache geht auf schlimmst-mögliche Weise schief. Der SL wird dein Leiden vielleicht noch mit ein paar unerwarteten Konsequenzen garnieren. Niemand kann so viel Pech haben; es ist klar, dass du die Götter beleidigt haben musst.

SCHICKSAL (FATE) UND GLÜCK (FORTUNE) (S.170ff)

GLÜCK KANN GENUTZT WERDEN UM:

- Einen Wurf wiederholen.
- Einem Wurf +1 EG hinzufügen.
- Am Anfang der Runde als erster zu agieren, wider der Initiative-Reihenfolge.

SCHICKSAL KANN GENUTZT WERDEN FÜR:

- Nein, nicht heute! Statt zu sterben, geht dein Charakter besinnungslos zu Boden und wird scheinbar tot zurückgelassen.
- Wie konnte das verfehlen? Dein Charakter entgeht auf irgendeine absurde Weise jedweden Schaden, der ihn eigentlich getroffen hätte.

SCHICKSAL UND GLÜCK ZURÜCKERHALTEN:

Glückspunkte werden am Anfang jeder Spielrunde auf die Anzahl Eurer verbliebenen Schicksalspunkte aufgefüllt.

Schicksalspunkte erlangt man nur durch signifikante Heldentaten zurück - nutzt sie daher mit Bedacht!

Wenn Ihr keine Schicksalspunkte mehr habt und dringend welche benötigt, kann Euer SL Euch ein Angebot machen. Seid Euch aber der Konsequenzen bewusst!

ZÄHIGKEIT (RESILIENCE) UND MUT (RESOLVE) (S.170ff)

MUT KANN GENUTZT WERDEN FÜR:

- Immunität gegen Psychologieeffekte bis zum Ende der Runde.
- Ignoriert alle Modifikatoren von kritischen Verletzungen bis zum Ende der nächsten Runde
- Entfernt einen Zustand.

ZÄHIGKEIT KANN GENUTZT WERDEN FÜR:

- Ich trotze Euch! Ihr entscheidet Euch, nicht für eine Mutation zu würfeln. Da Ihr nicht mutiert, verliert Ihr auch keine Korruptionspunkte.
- Ich werde nicht scheitern! Statt für einen Wurf zu würfeln, wählt Ihr Euer Wurfresultat aus, was Euch Erfolge selbst unter widrigsten Umständen erlaubt.

ZÄHIGKEIT UND MUT ZURÜCKERHALTEN:

Mut erhaltet Ihr, wenn Ihr Eurer Motivation entsprechend handelt. Diese habt ihr bei Charaktererstellung gewählt. Es handelt sich um einen Anreiz zum Rollenspiel. Fragt Euren SL! Mutpunkte werden höchstens bis zur Anzahl der verbliebenen Zähigkeitspunkte aufgefüllt.

Zähigkeit erhaltet Ihr durch einen Akt extremer Wichtigkeit in Bezug auf Eure Motivation. Das ist sehr selten!

VORTEIL (ADVANTAGE) IM KAMPF (S.164)

VORTEIL ERHALTEN

ÜBERRASCHUNG Greift Ihr überraschte Gegner an: +1.

STURMANGRIFF Stürmt einen Gegner an, siehe oben: +1.

ÜBERSICHT Verschafft Euch mit einer Eurer Fähigkeiten einen taktischen Vorteil: +1.

SIEG Wenn Ihr einen wichtigen NSC tötet: +1, Schaltet Ihr eine Nemesis der Gruppe aus: +2.

GEWINNEN Gewinnt Ihr einen vergleichenden Wurf: +1.

AUSMANÖVRIEREN Verwundet einen Gegner, ohne mit ihm in einen vergleichenden Wurf zu geraten: +1.

VORTEIL VERLIEREN

Vergleichenden Wurf im Kampf verlieren → verliere ALLE Vorteile Zustände erhalten (siehe Seite 167) → verliere ALLE Vorteile

LP verlieren → verliere ALLE Vorteile

Am Ende der Runde keine Vorteile erhalten? → verliere 1 Vorteil

Am Ende der Runde noch in **Unterzahl**? → verliere 1 Vorteil

Kampf beendet → verliere ALLE Vorteile

Neben klassischen Fällen, hier ein paar Hilfsbeispiele für SL:
Beschossen werden aus Distanz (kein Ausweichen), wenn SC Schild trägt, darf nur parieren, wenn Schütze im Sichtbereich!
Psychologische Würfe verlieren (Einschüchtern, Angst, Terror)

GRÖSSENUNTERSCHIEDE IM KAMPF (S.339ff)

WAFFENQUALITÄTEN Ist Angreifer 1 Stufe größer, erhalten seine Waffen die Qualität *Verwundend* (kann zur Bestimmung des Schadens entweder die *Einerstelle des Würfelwurfes* oder die *EG verwenden*) plus, wenn Angreifer 2 oder mehr Stufen größer ist, erhalten seine Waffen die Qualität *Wichtig* (*Würfel für die Einerstelle wird auf Schaden addiert*)

SCHADEN Größere Angreifer verursachen Schaden x Anzahl Stufe größer (also x2 bei zwei Stufen, x3 bei drei Stufen usw.); dieser Multiplikator kommt nach allen anderen Modifikatoren zur Anwendung.

TODESSTOSS Erfolgreiche Treffer (nicht nur Kills) gegen kleinere Ziele verwenden Todesstoß-Regel (S.160), spricht der Angreifer kann an die Stelle des letzten Ziels rücken (wird weggeschoben) und einen weiteren in diesem Zug noch nicht attackierten Gegner attackieren.

ANGST Aggressive größere Kreaturen verursachen Angst (1 Stufe) oder Entsetzen (2 Stufen) gegen kleinere Gegner

VERTEIDIGUNG gegen größere Kreaturen: -2EG auf parieren (nicht auf Ausweichen)

KAMPF

Im Kampf dürft Ihr folgendes tun: Bewegung, Handlung und freie Handlung.

INITIATIVE Jeder Charakter spielt seine Runden in absteigender Reihenfolge der Initiative. *Optional: Initiative Reihenfolge + IW10.* Seid Ihr *überrascht*, könnt Ihr Euch nicht bewegen, verteidigen und Gegner erhalten +20 auf ihre Attacke.

FREIE HANDLUNGEN Manche Handlungen, wie eine Warnung ausrufen oder einen Trank trinken sind freie Handlungen. Der SL entscheidet wann und wie. Faustregel: wenn Wurf nötig, keine freie Handlung.

UPS! - TABELLE (S.160)

01-20	Du triffst einen Teil der eigenen Anatomie (wir empfehlen, dies auf amüsante Weise auszuspielen). Du verlierst 1 LP, wobei Widerstands-Bonus und Rüstungspunkte ignoriert werden.
21-40	Deine Nahkampfwaffe verkatet sich unglücklich oder deine Fernkampfwaffe hat eine Fehlfunktion und irgendetwas bricht ab. Deine Waffe erleidet 1 Punkt Schaden. In der nächsten Runde bist du als Letzter dran, unabhängig von der Initiative-Reihenfolge, Talenten oder Sonderregeln, da du dich erholen musst (siehe Seite 156).
41-60	Dein Manöver lief ins Leere und bringt dich aus dem Tritt oder du verlierst den Halt an deiner Fernkampfwaffe. In der nächsten Runde hast du bei deiner Handlung einen Abzug von -10.
61-70	Du stolperst und brauchst einen Moment, um wieder richtig in Position zu kommen. Du verlierst deine nächste Bewegungsaktion.
71-80	Du greifst deine Waffe falsch oder verlierst deine Munition. Du verlierst deine nächste Handlung.
81-90	Du überstreckst dich oder stolperst und verdrehst deinen Knöchel. Du erleidest eine <i>Muskelriss (leicht)</i> -Verletzung (siehe Seite 179). Dies gilt als Kritische Verletzung.
91-00	Du verhaust es komplett und triffst einen zufälligen Verbündeten in Reichweite, wobei dein geworfener Würfel für die Einerstelle über die EG des Treffers entscheidet. Wenn das nicht möglich ist, schlägst du dir irgendwie selbst ins Gesicht und erhältst einen <i>Betaubt</i> -Zustand (siehe Seite 167).

KAMPFHANDLUNGEN (S. 156ff)

ANGRIFF Pasch bei einem Erfolg ist ein kritischer Treffer, Pasch bei einem Misserfolg ein Patzer.

FERNKAMPFATTACKE (S. 160) Ein Fernkampf Angriff kann ohne Schild nicht mit der Fertigkeit *Nahkampf* verteidigt werden. Ihr könnt keine Fernkampftacke durchführen, solange Ihr *gebunden* seid, es sei denn die Waffe hat die Qualität *Pistole*. Wenn Ihr die Fähigkeit *Fernkampf* gegen ein *gebundenes* Ziel nutzen wollt, kann es mit der *Nahkampf* Fähigkeit verteidigen. Das Ziel muss sichtbar sein und Angriffe sind eventuell durch Schwierigkeiten modifiziert.

KAMPF MIT ZWEI WAFFEN Angriffe mit der nichtdominanten Hand sind erschwert, Wurf -20.

GEZIELTE ATTACKE Auf bestimmte Körperteile zielen, Wurf -20.

AUSWEICHEN Ihr könnt Eure Handlung nutzen um *Ausweichen* mit *Nahkampf* zu vergleichen. Gewinnt Ihr, erhaltet Ihr 1 Vorteil und könnt Eure Bewegung zum Weglaufen nutzen. Gewinnt der Gegner, erhält er 1 Vorteil und hindert euch am Weglaufen.

PACKEN Vergleichender Stärke-Wurf. Gewinnt Ihr: - Fügt Stärke-Bonus + EG Schaden zu. - Verleiht Eurem Gegner 1 *Gefesselt* Zustand (oder entfernt eine von Euch).

HANDGEMENGE Eure Handlung kann mit einem vergleichenden *Nahkampf*-Wurf genutzt werden, um dem Gegner die Reichweite zu unterlaufen. Alle Waffen mit längerer Reichweite als *Kurz* gelten damit als improvisierte Waffe.

PARADE Jede Einhandwaffe mit der Qualität *Defensiv* kann mit *Nahkampf (Parade)* genutzt werden. Man vergleicht bei der Verteidigung ohne -20 der nichtdominanten Hand.

SPRINTEN Ihr könnt Eure Handlung nutzen, um zu sprinten. Probe auf Athletik +20, Ihr lauft Rennen + EG (kann auch negative EG ergeben).

BEWEGUNG IM KAMPF (S. 165)

STURMANGRIFF Wenn Ihr nicht mit jemandem im Gefecht *gebunden* seid, könnt Ihr Eure Bewegung für einen Sturmangriff nutzen. Das Ziel muss mindestens Euren Bewegungs-Wert weit entfernt sein und maximal Euren Rennen-Wert weit weg. +1 Vorteil.

LÖSEN Wenn Ihr mehr Vorteile habt als Euer Gegner, könnt Ihr alle ausgeben und ohne Nachteile aus dem Kampf fliehen. Ansonsten nur mit erfolgreichem Ausweichen

FLUCHT Euer Gegner erhält 1 Vorteil und eine freie Attacke mit +20 Bonus, die ihr nicht verteidigen könnt. Wenn Ihr getroffen werdet, erhält Euer Gegner nochmals 1 Vorteil. Außerdem müsst ihr einen *Besonnenheits*-Wurf bestehen, oder erhaltet 1 *demoralisiert* Zustand, plus 1 weiteren pro EG unter 0.

BEWEGUNG (S.166ff)

GEHEN 2 x Bewegung

RENNEN 4 x Bewegung

SPRINTEN 4 x Bewegung + durchschnittlich (+20) Athletik-Wurf EG, Sprinten gilt als Handlung.

KLETTERN Ihr dürft Eure Bewegungsstanz ohne jegl. Würfe klettern.

SCHNELL KLETTERN Legt einen +20 Klettern-Wurf ab und klettert damit doppelte Distanz + EG Schritt.

SPRINGEN Ihr dürft Eure Bewegungsstanz ohne einen Wurf springen.

ÜBER BEWEGUNGSDISTANZ HINAUS SPRINGEN Anlauf in min. Bewegung: +20 Athletik-Wurf. Kein Anlauf: +0 Athletik-Wurf. Bei Erfolg fügt jeder EG einen Fuß (30cm) zu dem Sprung hinzu. Wenn ihr mit 0 EG besteht, fügt einen halben Fuß hinzu.

FALLEN IW10 Schaden + 3 Schaden für jeden gefallenen Schritt. Reduziert durch Widerstands-Bonus, aber nicht durch etwaige Rüstung.

HERUNTERSPRINGEN Bei einem erfolgreichen +20 Athletik-Wurf, zählt so, als wärt Ihr 1 + EG Schritt weniger gefallen. Wenn die Distanz des Falls 0 oder weniger ist, erleidet Ihr von dem Sprung keinen Schaden.

MODIFIKATOREN IM KAMPF

Schwierigkeit	Mod.	Beispiel
Sehr einfach	+60	Fernkampftacke auf ein Monströses Ziel (Riesen-Größe)
		Fernkampftacke in eine Menge (13+ Ziele)
Einfach	+40	Fernkampftacke auf ein Ziel in Kernschussweite (Reichweite /10)
		Fernkampftacke auf ein Enormes Ziel (Greifen-Größe)
		Nahkampftacke auf einen Gegner, bei dem man 3 zu 1 in der Überzahl ist
Durchschnittlich	+20	Fernkampftacke auf ein großes Ziel (Oger-Größe)
		Fernkampftacke bei kurzer Reichweite (weniger als halbe Reichweite der Waffe)
		Fernkampftacke auf eine kleine Gruppe (3-6 Ziele)
		Fernkampfa., bei der es deine letzte Handlung war, zu zielen (f. d. Zielen ist kein Wurf erforderl.)
		Nahkampftacke in den Rücken oder die Seite eines Gegners, der Gebunden ist
		Nahkampftacke auf einen Gegner, bei dem man 2 zu 1 in der Überzahl ist
Angreifer kleiner	+10	Nahkampftacke auf einen Gegner, der eine Stufe größer ist (z.B. Halbling gegen Menschen / Mensch gegen Troll)
		Herausfordernd
Herausfordernd	+0	Eine Standardtacke
		Fernkampftacke auf ein Normales Ziel (Menschen-Größe)
Schwierig	-10	Nahkampftacke, während man den Zustand Niedergestreckt hat
		Nahkampftacke inmitten von Schlamm, dichtem Regen oder schwierigem Gelände
		Fernkampftacke bei langer Reichweite (bis zu doppelter Reichweite der Waffe)
		Fernkampftacke in einer Runde, in der du auch eine Bewegungsaktion durchführst
		Fernkampftacke auf ein Zierliches Ziel (Halbling-Größe)
		Gegner in leichter Deckung (zum Beispiel hinter einer Hecke)
Schwer	-20	Gezielte Attacke auf eine bestimmte Trefferzone; wenn du Erfolg hast, triffst du diese Trefferzone.
		Kampf in beengtem Raum mit einer Waffe, die eine größere Länge als Durchschnitt hat
		Fernkampftacke auf Ziele, die von Nebel oder Dunkelheit verborgen werden
		Nahkampftacke inmitten eines Sturzregens, Orkans, Schneesturms oder Extremwetters anderer Art
		Ausweichen, während man den Zustand Niedergestreckt hat
		Nahkampf bei Dunkelheit
		Fernkampftacke auf ein kleines Ziel (Katzen-Größe)
		Einsatz einer Waffe mit der nichtdominanten Hand
		Gegner in mittlerer Deckung (zum Beispiel hinter einem Holzzaun)
Sehr schwer	-30	Nahkampftacke oder Ausweichen in tiefem Schnee, Wasser oder anderer, stark einschränkender Umgebung
		Fernkampftacke auf ein Winziges Ziel (Mäuse-Größe)
		Fernkampftacke bei extremer Reichweite (bis zur dreifachen Reichweite der Waffe)
		Fernkampftacke bei Dunkelheit
		Gegner in schwerer Deckung (zum Beispiel hinter einer Steinmauer)

TABELLE FÜR KRITISCHE KOPFVERLETZUNGEN (01-09)

Wurf	Bezeichnung	LP	Zusätzliche Effekte
01-10	Schmiss	1	Eine schmale Wunde über Stirn und Wange. Du erhältst 1 Blutend-Zust. Sobald die Verletzung geheilt ist, bleibt ein beeindruckender Schmiss zurück, der einen Bonus von +1 EG bei passenden sozialen Würfeln bringt. Du kannst diesen bleibenden Bonus nur ein einziges Mal erhalten.
11-20	Kl. Schnitt	1	Der Treffer öffnet deine Wange und lässt überall Blut umherspritzen. Du erhältst 1 Blutend-Zustand.
21-25	Augentreffer	1	Der Treffer streift deine Augenhöhle. Du erhältst 1 Geblendet-Zustand.
26-30	Ohrentreffer	1	Dein Ohr kassiert einen flachen Treffer und klingelt nun. Du erhältst 1 Ertaubt-Zustand.
31-35	Kopftreffer	2	Der Treffer lässt Sterne und Lichter vor deinen Augen tanzen. Du erhältst 1 Betäubt-Zustand.
36-40	Blaues Auge	2	Ein übler Treffer trifft dein Auge und hinterlässt Tränen und Schmerzen. Du erhältst 2 Geblendet-Zustände.
41-45	Ohrschnitt	2	Die Seite deines Kopfes kassiert einen bösen Treffer, der dir das Ohr zerschneidet. Du erhältst 2 Ertaubt + 1 Blutend
46-50	Stirntreffer	2	Dich trifft ein harter Schlag mitten auf die Stirn. Du erhältst 2 Blutend-Zustände und 1 Geblendet-Zustand, wobei der Geblendet-Zustand nicht beseitigt werden kann, ehe nicht alle Blutend-Zustände beseitigt wurden.
51-55	Angebrochener Kiefer	3	Ein furchtbares Knacken erklingt und Schmerz schießt durch dein Gesicht, als der Treffer deinen Kiefer bricht. Du erhältst 2 Betäubt-Zustände und erleidest die Verletzung Knochenbruch (leicht).
56-60	Schwere Augenverletzung	3	Der Treffer reißt dir die Augenbraue auf. Du erhältst 1 Blutend-Zustand und 1 Geblendet-Zustand, wobei der Geblendet-Zustand nicht ohne medizinische Versorgung beseitigt werden kann.
61-65	Schwere Ohrenverletzung	3	Der Treffer verletzt dein Ohr und lässt dich mit einem permanenten Gehörverlust dieses Ohres zurück. Du erhältst einen Abzug von -20 auf alle Würfe, die mit dem Hören zu tun haben. Wenn du diesen Treffer ein zweites Mal erhältst, ist d. Gehörverlust vollständig, da auch das zweite Ohr zerstört wird. Nur Magie kann dies heilen.
66-70	Gebrochene Nase	3	Ein satter Treffer trifft dich mitten ins Gesicht und lässt Blut daraus hervorschießen. Du erhältst 2 Blutend-Zust. Du musst einen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zust. Betäubt. Nach dem Verheilen erhältst du +/-1 EG bei passenden sozialen Würfeln, abhängig vom Kontext, bis Chirurgie angewandt wurde, um die Nase zu richten.
71-75	Gebrochener Kiefer	4	Das Knacken verdreht einem den Magen, als ein Treffer dein Kinn trifft und es bricht. Du erhältst 3 Betäubt-Zust. Bestehe einen (+0) Ausdauer-Wurf erhalte zusätzlich den Zust. Bewusstlos. Du erleidest die Verl. Knochenbruch (schwer).
76-80	Gehirnerschütterung	4	Dein Gehirn wird im Kopf umhergeworfen und Blut spritzt dir aus Nase und Ohren. Du erhältst 1 Ertaubt-Zustand, 2 Blutend-Zustände und 1W10 Betäubt-Zustände. Du erhältst zudem den Zustand Erschöpft, der 1W10 Tage anhält. Wenn du eine weitere Kritische Verletzung am Kopf erleidest, während der Erschöpft-Zustand anhält, muss dir ein durchschnittlicher (+20) Ausdauer-Wurf gelingen, oder du erhältst zudem einen Bewusstlos-Zustand.
81-85	Zähne	4	Ein grausames Knirschen ertönt und plötzlich ist dein Mund mit Blut und ausgeschlagenen Zähnen gefüllt. Erhalte 2 Blutend-Zust. + verlierst 1W10 Zähne –Amputation (einf.).
86-90	Zerfetztes Ohr	4	Von deinem Ohr bleibt wenig übrig, nachdem der Treffer es zerfetzt hat. Erhalte Ertaubt-Zustände und 1 Blutend-Zustand, + du verlierst dein Ohr – Amputation (durchschn.).
91-93	Zerstörtes Auge	5	Der Treffer zerschmettert dein Auge vollständig und verursacht rasende Schmerzen. Du erhältst 3 Blutend-, 2 Geblendet-Zustände und 1 Betäubt-Zustand, und du verlierst dein Auge – Amputation (schwierig).
94-96	Üble Entstellung	5	Der Schlag zerschmettert dein Gesicht und zerstört in einem Regen von Blut ein Auge und deine Nase. Du erhältst 3 Blutend-, 3 Geblendet- und 2 Betäubt-Zustände, und du verlierst ein Auge und die Nase – Amputation (schwer).
97-99	Zerschmetterter Kiefer	5	Der Treffer reißt dir beinahe den ganzen Kiefer ab, zerfetzt deine Zunge und lässt einen Regen aus Blut und Zähnen fliegen. Erhalte 4 Blutend- und 3 Betäubt-Zust. Bestehe einen (-30) Ausdauer-Wurf, oder erhalte zus. den Zust. Bewusstlos. Du erleidest die Verl. Knochenbruch (schwer) + verlierst die Zunge und 1W10 Zähne – Amputation (schwer).
00	Geköpft	100	Dein Kopf wird vollständig vom Hals getrennt und fliegt durch die Luft, um 1W10 Fuß (je circa 30 cm) weit in Zufallsrichtung zu landen (siehe Abweichung). Dein Körper bricht sofort leblos zusammen.

TABELLE FÜR KRITISCHE ARMVERLETZUNGEN (LINKS bzw Nebenhand: 10-24 / RECHTS bzw Haupthand: 25-44)

Wurf	Bezeichnung	LP	Zusätzliche Effekte
01-10	Geprellter Arm	1	Der Treffer prellt dir den Arm. Du lässt alles fallen, was du in der Hand hältst.
11-20	Kl. Schnitt	1	Du erhältst 1 Blutend-Zustand, als dein Oberarm einen tiefen Schnitt erleidet.
21-25	Stauchung	1	Dein Arm wird gestaucht und du erleidest die Verletzung Muskelriss (leicht).
26-30	Böse geprellter Arm	2	Der Treffer prellt dir den Arm schwer. Du lässt alles fallen, was du in der Hand hältst, die danach für 1W10 – WIB Runden (Minimum 1) nutzlos ist. Während dieser Zeit gilt die Hand, als wäre sie verloren (siehe Amputierte Körperteile).
31-35	Muskelriss	2	Der Treffer schmettert in deinen Unterarm. Du erhältst 1 Blutend-Zustand und die Verletzung Muskelriss (leicht).
36-40	Blutende Hand	2	Du hast einen üblen Schnitt in der Hand, der deinen Griff schlüpfrig werden lässt. Du erhältst 1 Blutend-Zust. Während du unter dem Blutend-Zustand leidest, musst du vor jeder Handlung, die etwas in dieser Hand Gehaltene erfordert, einen durchschnittl. (+20) Geschicklichkeits-Wurf bestehen, oder du lässt fallen, was du in dieser Hand hältst.
41-45	Verdrehter Arm	2	Dir wird beinahe der Arm aus der Schulter gehobelt. Du lässt alles fallen, was du in der entsprechenden Hand hältst. Der Arm ist danach für 1W10 Runden nutzlos. Während dieser Zeit gilt der Arm, als wäre er verloren (siehe Amputierte Körperteile).
46-50	Klaffende Wunde	3	Der Treffer öffnet eine tiefe, klaffende Wunde. Du erhältst 2 Blutend-Zust. Bis dir mit Chirurgie geholfen werden konnte und der Arm genäht ist, verursacht jeder weitere Treffer auf diesen Arm zusätzlich 1 Blutend-Zust., da sich die Wunde wieder öffnet.
51-55	Sauberer Bruch	3	Ein lautes Knacken ist zu hören, als der Treffer deinen Arm trifft. Du lässt alles fallen, was du in der entsprechenden Hand hältst und erhältst die Verl. Knochenbruch (leicht). Bestehe einen (-10) Ausdauer-Wurf, oder erhalte zusätzlich einen Betäubt-Zust.
56-60	Bänderriss	3	Du lässt alles fallen, was du in der Hand hältst, und erleidest die Verletzung Muskelriss (schwer).
61-65	Tiefer Schnitt	3	Du erhältst 2 Blutend-Zustände, als dein Arm übel zugerichtet wird. Du erhältst 1 Betäubt-Zustand und erleidest die Verletzung Muskelriss (leicht). Du musst einen schw. (-20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand Bewusstlos.
66-70	Verletzt. Arterie	4	Du erhältst 4 Blutend-Zustände. Bis dir mit Chirurgie geholfen wurde, verursacht jeder weitere Treffer an diesem Arm zusätzlich 2 Blutend-Zustände.
71-75	Zerschmetterter Ellenbogen	4	Der Treffer zerschlägt dir den Ellenbogen und lässt Knochensplitter und Blut spritzen. Du lässt alles fallen, was du in der Hand hältst und erleidest die Verletzung Knochenbruch (schwer).
76-80	Ausgerenkte Schulter	4	Dir wird der Arm ausgekugelt. Du musst einen schweren (-20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst die Zust. Betäubt und Niedergestreckt. Du lässt alles fallen, was du in der entsprechenden Hand hältst. Der Arm ist danach nutzlos und gilt, als wäre er verloren (siehe Amputierte Körperteile). Du erhältst 1 Betäubt-Zustand, bis dir med. Versorgung zuteilwurde. Nach dieser medizinischen Versorgung ist ein Erweiterter durchschnittlicher (+20) Heilen-Wurf nötig, der 6 EG benötigt, um den Arm wieder einzurenken und ihn wieder nutzbar zu machen. Würfe, die diesen Arm erfordern, werden 1W10 Tage lang mit -10 durchgeführt.
81-85	Finger ab	4	Du erstarst vor Schreck, als plötzlich einer deiner Finger davonfliegt. 1 Blutend-Zustand + Amputation (durchschnittlich).
86-90	Gespaltene Hand	5	Der Treffer teilt dir die Hand. Du verlierst einen Finger – Amputation (schwierig). Du erhältst 2 Blutend-Zustände und 1 Betäubt-Zustand. In jeder darauffolgenden Runde, in der du keine med. Versorgung erhältst, verlierst du 1 weiteren Finger, da die Wunde aufreißt; wenn dir die Finger ausgehen, verlierst du die Hand – Amputation (schwierig).
91-93	Zerfleischer Bizeps	5	Der Treffer legt den Bizeps frei und trennt ihn teilweise vom Knochen ab, wobei aus der grausigen Verwundung Blut über deine Feinde spritzt. Du lässt alles fallen, was du in der entsprechenden Hand hältst, erleidest die Verletzung Muskelriss (schwer) und erhältst 2 Blutend-Zustände und 1 Betäubt-Zustand.
94-96	Zerfetzte Hand	5	Deine Hand ist nur noch ein verdrehter, blutiger Klumpen. Du verlierst die Hand -Amputation (schwer) +erhältst 2 Blutend-Zust. Du musst einen schw. (-20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich die Zustände Betäubt und Niedergestreckt.
97-99	Gekappte Sehnen	5	Der Treffer durchtrennt deine Sehnen und lässt den Arm nutzlos herabhängen – Amputation (sehr schwer). Du erhältst 3 Blutend-Zust., 1 Betäubt- und den Niedergestreckt-Zustand und musst einen schweren (-20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand Bewusstlos.
00	Brutale Verstümmung	100	Dein Arm wird abgetrennt und lässt arterielles Blut 1W10 Fuß (je circa 30 cm) weit in Zufallsrichtung spritzen (siehe Abweichung), während sich der Treffer bis tief in deinen Oberkörper hineingräbt.

TABELLE FÜR KRITISCHE KÖRPERVERLETZUNGEN (45-79)

Wurf	Bezeichnung	LP	Zusätzliche Effekte
01-10	Nur 'n Kratzer	1	Du erhältst 1 Blutend-Zustand.
11-20	Magentreffer	1	Du erhältst 1 Betäubt-Zustand und musst einen einfachen (+40) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erbrichst dich und erhältst zusätzlich einen Niedergestreckt-Zustand.
21-25	Tiefschlag!	1	Du musst einen schweren (-20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst 3 Betäubt-Zustände.
26-30	Rücken verdrt.	1	Du erleidest die Verletzung Muskelriss (leicht).
31-35	Solarplexus geprellt	2	Du erhältst 1 Betäubt-Zust. und musst einen (+20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Niedergestreckt-Zustand. Deine Bewegung ist für 1W10 Rd. halbiert, da du erst wieder zu Atem kommen musst.
36-40	Angebr. Ripp.	2	Alle Gewandtheits-Würfe leiden 1W10 Tage lang unter einem Abzug von -10.
41-45	Verdrehtes Schlüsselbein	2	Wähle zufällig einen Arm aus. Du lässt alles fallen, was du in der entsprechenden Hand hältst, und der Arm ist danach für 1W10 Runden nutzlos. Während dieser Zeit gilt der Arm, als wäre er verloren (siehe Amputierte Körperteile).
46-50	offene Wunde	2	Du erhältst 2 Blutend-Zustände.
51-55	Rippenbruch	3	Der Treffer bricht dir eine oder mehrere Rippen. Erhalte 1 Betäubt-Zust + Knochenbruch (leicht).
56-60	Klaffende Wunde	3	Du erhältst 3 Blutend-Zustände. Bis dir mit Chirurgie geholfen wurde, verursacht jeder weitere Treffer an der Trefferzone Körper zusätzlich 1 Blutend-Zustand, da sich die Wunde wieder öffnet.
61-65	Schmerzhafter Schnitt	3	Du erhältst 2 Blutend + 1 Betäubt-Zust. Du musst einen schweren (-20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder erhalte zusätzlich den Zust. Bewusstlos, weil dir schwarz v. Augen wird. Sofern dir dabei nicht 4+ EG gelingen, schreist du zudem vor Pain auf.
66-70	Arterie verletzt	3	Du erhältst 4 Blutend-Zustände. Bis dir mit Chirurgie geholfen wurde, verursacht jeder weitere Treffer an der Trefferzone Körper zusätzlich 2 Blutend-Zustände.
71-75	Rückenzerrung	4	Dein Rücken scheint vor Schmerzen geradezu zu glühen, als du dir dort einen Muskel zerst. Erhalte Verl.Muskelriss (schwer).
76-80	Gebrochene Hüfte	4	Du erhältst 1 Betäubt-Zustand und die Verletzung Knochenbruch (schwer). Zusätzlich musst du einen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst auch den Zust. Niedergestreckt.
81-85	Schwere Brustwunde	4	Du erhältst eine schwere Wunde in der Brust, die Haut, Muskeln und Sehnen aufreißt. Erhalte 4 Blutend-Zust. Bis mit Chirurgie geholfen wurde, verursacht jed. weit. Treffer auf den Körper zusätzlich 2 Blutend-Zust., da sich die Wunde wieder öffnet.
86-90	Bauchwunde	4	Du erleidest eine Schwärende Wunde (siehe Krankheiten und Infektionen) und erhältst 2 Blutend-Zustände.
91-93	Eingeschlagener Brustkorb	5	Du erhältst 1 Betäubt-Zustand, der sich nur mit medizinischer Versorgung entfernen lässt, und erleidest die Verletzung Knochenbruch (schwer).
94-96	Gebrochenes Schlüsselbein	5	Du erhältst 1 Bewusstlos-Zustand, der bis zu medizinischer Versorgung anhält, und erleidest die Verletzung Knochenbruch (schwer).
97-99	Innere Blutungen	5	Du erhältst 1 Blutend-Zustand, der sich nur mit Chirurgie entfernen lässt, und infizierst dich mit Blutfäule (siehe Krankheiten und Infektionen).
00	In Stücke gerissen	100	Du wirst entzweigehackt. Deine obere Hälfte landet in Zufallsrichtung neben dir (siehe Abweichung) und alle Charaktere innerhalb von 2 Metern werden geradezu in Blut getaucht.

TABELLE FÜR KRITISCHE BEINVERLETZUNGEN (LINKS 80-89 / RECHTS 90-00)

Wurf	Bezeichnung	LP	Zusätzliche Effekte
01-10	Verstauchter Zeh	1	Im Getümmel wird dir der Zeh angeschlagen. Du musst einen durchschnittlichen (+20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst bis zum Ende der nächsten Runde -10 auf Gewandtheits-Würfe.
11-20	Verdrehter Knöchel	1	Du stolperst und vertrittst dir schmerzhaft den Knöchel. Du erhältst für 1W10 Runden -10 auf Gewandtheits-Würfe.
21-25	Kl. Schnitt	1	Du erhältst 1 Blutend-Zustand.
26-30	Aus dem Tritt	1	Du gerätst im Getümmel aus dem Tritt und ins Taumeln. Du musst einen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst den Zustand Niedergestreckt.
31-35	Oberschenkel-treffer	2	Ein schmerzhafter Treffer erwischt deinen Oberschenkel. Du erhältst 1 Blutend-Zustand und musst einen durchschnittlichen (+20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du stolperst und erhältst den Zustand Niedergestreckt.
36-40	Verstauchter Knöchel	2	Du verstauchst dir den Knöchel und erleidest die Verletzung Muskelriss (leicht).
41-45	Knie verdreht	2	Du verdreht das Knie deutlich zu weit und erhältst für 1W10 Runden -20 auf Gewandtheits-Würfe.
46-50	Übler Schnitt im Zeh	2	Du erhältst 1 Blutend-Zustand. Nach der Begegnung musst du einen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du verlierst einen Zeh – Amputation (durchschnittlich).
51-55	Böser Schnitt	3	An deinem Schienbein öffnet sich ein tiefer Schnitt. Du erhältst 2 Blutend-Zustände + musst einen (+0) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst den Zust. Niedergestreckt.
56-60	Übel verdrehtes Knie	3	Im Bemühen, deinem Gegner auszuweichen, verdreht du dir übel das Knie. Du erleidest die Verl. Muskelriss (schwer).
61-65	Hieb in das Bein	3	Der Treffer dringt in Hüfthöhe tief in das Bein ein. Du erhältst 2 Blutend-Zustände, den Zustand Niedergestreckt und erleidest die Verletzung Knochenbruch (leicht). Zudem musst du einen schweren (-20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst durch die Schmerzen den Zust. Betäubt.
66-70	Aufgerissener Oberschenkel	3	Die Waffe schlitzt dir den Oberschenkel auf. Du erhältst 3 Blutend-Zustände und musst einen herausfordernden (+0) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand Niedergestreckt. Bis die Wunde mit Chirurgie genäht wurde, verursacht jeder weitere Treffer an diesem Bein zusätzlich 1 Blutend-Zustand.
71-75	Gerissene Sehne	4	Du erhältst 1 Betäubt- und den Niedergestreckt-Zustand, als eine deiner Sehnen schmerzhaft reißt, und musst einen schweren (-20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand Bewusstlos. Dein Bein ist nutzlos (siehe Amputierte Körperteile) und du erleidest die Verletzung Muskelriss (schwer).
76-80	Schienbein-treffer	4	Die Waffe schneidet dicht unter dem Knie tief durch Knochen und Sehnen. Du erhältst 1 Betäubt- und den Niedergestreckt-Zustand. Zusätzlich erleidest du die Verletzungen Knochenbruch (leicht) und Muskelriss (schwer).
81-85	Gebrochenes Knie	4	Der Hieb erwischt deine Kniescheibe und lässt sie zu kleinen Stücken zersplittern. Du erhältst 1 Blutend-, 1 Betäubt- + den Niedergestreckt-Zust. und die Verl. Knochenbruch (leicht), um dann am Boden liegend d. verletztes Bein zu umklammern.
86-90	Ausgerenktes Knie	4	Dein Knie wird aus dem Gelenk gedreht und das Bein gilt als nutzlos. Du erhältst den Niedergestreckt-Zustand und musst einen schweren (-20) Ausdauer-Wurf bestehen, oder du erhältst zusätzlich den Zustand Betäubt, der bis zu medizinischer Versorgung anhält. Nach der ersten medizinischen Versorgung ist ein Erweiterter durchschnittlicher (+20) Heilen-Wurf nötig, der 6 EG benötigt, um das Knie wieder einzurenken und es wieder nutzbar zu machen. 1W10 Tage lang ist deine Bewegung halbiert und Würfe, die dieses Bein erfordern, werden mit -10 durchgeführt.
91-93	Zerschmetterter Fuß	5	Der Treffer zerschmettert deinen Fuß. Du musst einen (-20) Ausdauer-Wurf bestehen oder du erhältst den Zust. Niedergestreckt + verlierst 1 Zeh, plus einen zus. Zeh für jed. EG unter 0 – Amputation (durchschnittlich). Erhalte 2 Blutend-Zust. Wenn du nicht binnen 1W10 Tg. mittels Chirurgie behandelt wirst, verlierst du den Fuß vollständig.
94-96	Abgetrennter Fuß	5	Dein Fuß wird am Knöchel abgetrennt und landet 1W10 Fuß (je 30 cm) weit in Zufallsrichtung (siehe Abweichung) – Amputation (schwer). Du erhältst 3 Blutend- und 2 Betäubt-Zustände und den Niedergestreckt-Zustand.
97-99	Zerteilter Muskel	5	Eine großer Muskelstrang auf der Rückseite deines Oberschenkels wird gekappt und lässt dich aufrüllen, als das Bein unter dir zusammenbricht. Du erhältst 2 Blutend- und 2 Betäubt-Zustände sowie den Niedergestreckt-Zustand und starrst in blankem Entsetzen auf dein Bein, das dich nie mehr tragen wird – Amputation (sehr schwer).
00	Zerschlagenes Becken	100	Der Schlag schmettert durch dein Becken, trennt ein Bein ab und schlägt bis tief in das zweite. Du stirbst sofort durch das Wundtrauma.