Patzertabelle Kampf

Bei *Patzer* oder *verheerendem Misserfolg* im Kampf: 2W10 → Ergebnis auf Tabelle ablesen.

Ergebnis	Auswirkung
2-3	10 Ticks Zeitverlust, liegend, Benommen 2 (für 30 Ticks)
4-6	unbeschädigte Waffe angeschlagen (-3 auf alle Proben); angeschlagene Waffe demoliert (nicht mehr verwendbar)
7-9	3 Ticks Zeitverlust
10-12	6 Ticks Zeitverlust
13-15	liegend
16-18	Nahkampf: 3 Ticks Zeitverlust, Gelegenheitsangriff gg. ihn möglich; Fernkampf: 3 Ticks Zeitverlust, Gegner kann ohne Zeitverlust innerhalb von GSW zum Kämpfer aufschließen
19-20	Blutend 2

Patzertabellen Magie

Bei *Patzer* oder *verheerendem Misserfolg*: 2W10 + (negative EG mal Fokuskosten) → Ergebnis auf Tabelle für Zauberer oder Priester ablesen.

Zauberer

Summe	Auswirkung
3-20	1W6 Schaden, Erschöpft 1
21-35	2W6 Schaden, Erschöpft 2
36-70	2W10 Schaden, Erschöpft 2, Benommen 1
71-100	3W10 Schaden, Angsterfüllt, Benommen 1
101-130	4W10 Schaden, Angsterfüllt, Verwundet 2
131-175	5W10 Schaden, Sterbend 1, Verwundet 2
176-250	7W10 Schaden, Sterbend 2, Blutend 2
251+	10W10 Schaden, Sterbend 3 *oder* Brennend 5 *oder* Blutend 3

Priester:

Summe	Auswirkung
3-20	Erschöpft 2
23-35	Erschöpft 2, Glaubenskrise 1
36-70	Erschöpft 2, Benommen 1, Glaubenskrise 2
71-100	Erschöpft 2, Benommen 2, Glaubenskrise 3
101-130	Angsterfüllt, Erschöpft 3, Benommen 2, Glaubenskrise 3
131+	Angsterfüllt, Erschöpft 4, Benommen 3; keine Zauberei mehr möglich

Aktive Abwehr

Sofortige Reaktion zur Erhöhung von VTD (über *Akrobatik* o. *Nahkampffertigkeit*), KW (über *Zähigkeit*) oder GW (über *Entschlossenheit*): Probe gg. 15 (3 Ticks) → Widerstand +1 (+1 je EG).

Ergebnis	Widerstands-Bonus
1-14	–
15-17	+1
18-20	+2
21-23	+3
24-26	+4
27-29	+5
30-32	+6
33-35	+7
36-38	+8
39-41	+9
42-44	+10
45-48	+11

Waffenmerkmal *Defensiv* erhöht Bonus bei Gelingen der Probe um den Wert des Merkmals.

Kampfskizze

Handlungsmöglichkeiten im Kampf

Handlung	Art	Dauer	Besonderheiten
Bewegungshandlungen			
Aufstehen (liegend)	kont. Aktion	6 Ticks	–
Aufstehen (sitzend/knieend)	kont. Aktion	3 Ticks	–
Aus dem Kampf lösen	sofort. Aktion	5 Ticks	Akrobatik gg. GW
Fallenlassen	sofort. Reaktion	2 Ticks	–
Kriechen	kont. Aktion	5 Ticks	1 m
Laufen	kont. Aktion	5 Ticks	GSW in m
Sprinten	kont. Aktion	10 Ticks	3 x GSW in m
Nahkampfhandlungen			
Nahkampfangriff	sofort. Aktion	WGS	–
Gelegenheitsangriff	sofort. Reaktion	WGS	wenn provoziert
Lücke suchen	kont. Aktion	2-6 Ticks	+1 auf Nahkampfangriff pro 2 Ticks
Schildstoß	sofort. Aktion	7 Ticks	FP + BEW + STÄ; 1W6+1 Schaden
Fernkampfhandlungen			
Bereitmachen	kont. Aktion	WGS	bereitet Fernkampfangriff vor
Zielen	kont. Aktion	2-6 Ticks	+1 auf Fernkampfangriff pro 2 Ticks
Fernkampfangriff	sofort. Aktion	3 Ticks	–
Verteidigungshandlungen			
Aktive Abwehr	sofort. Reaktion	3 Ticks	Probe gg. 15; +1 (+1 pro EG) auf Widerstand
Ausweichsprung	sofort. Reaktion	3 Ticks	Akrobatik gg. 15; Schaden -1 (-1 pro EG)
Aus Umklammerung befreien	sofort. Aktion	5 Ticks	Akrobatik/Athletik gg. FW Gegner
Umklammerung lösen	sofort. Reaktion	3 Ticks	freiwillig vom Verursacher
Weitere Handlungen			
Atemholen	kont. Aktion	8 Ticks	heilt 10 + KON Betäubungsschaden
Magie fokussieren	kont. Aktion	nach Zauber	bereitet Zauber vor
Zauber auslösen	sofort. Aktion	3 Ticks	–
Gegenstand fallen lassen	sofort. Aktion	0 Ticks	–
Gegenstand verwenden	kont. Aktion	5 Ticks	teils mehrfach nötig

Zauber durch EG verbessern

Option	nötige EG	Effekt	Maximal wählbar	Mini. Wert
Auslösezeit	3	Auslösen -1 Tick	2x	1 Tick
Erschöpfter FO	1	Kosten -1	beliebig	1
Kanalisierter FO	2	Kosten -K1	beliebig	K1
Reichweite	1	+ Grundreichweite	beliebig	–
Schaden	1	Schaden +1	beliebig	–
Verstärkung	var.	var.	1x	–
Verzehrter FO	3	Kosten -V1	beliebig	1 o. K1
Wirkungsbereich	3	+ Grundbereich	beliebig	–
Wirkungsdauer	2	+ Grunddauer	beliebig	–

Abwartefeld

Bereithaltefeld

Aus Kampf ausgeschieden