

## Besonderheiten im Kampf

Besonderheit	Auswirkung
Die 19 bei AT/PA im Kampf mit der <b>Waffe</b> gewürfelt.	Proben auf Festigkeit der Waffe (Sehne vor Holz vor Metall)
Die 19 bei PA im Kampf mit dem <b>Schild</b> gewürfelt.	W8 würfeln: bei 5-8 verliert man den Schild.
Die 20 im Kampf gewürfelt.	1. W20 nochmal würfeln und zum ersten Wurf hinzurechnen. AT/PA muss für Treffer/Parade gelingen. 2. W8 würfeln (außer Schusskampf) 1-6 gestrauchelt, 7-8 gestürzt.
exz. AT (1/5 der akuten AT)	kritischer Treffer (ein zusätzlicher Verletzungswürfel W20 auf WU / SCH)
exz. PA mit Waffe	Gegner entwaffnet
exz. PA mit Schild	gegnerische Waffe wirkt nur mit halber Wucht und halber Schärfe
exz. Ausweichen	Man kann zum Kreiselschlag ausholen.
exz. Ausweichen beim Zurückweichen	Man weicht doch nicht zurück.

## Wanderausdauer & Kampfausdauer

Erschöpfung nach intensiver Anstrengung (z.B. Kampf), kumulativ zunehmend, wenn Anstrengung andauert	WAU	KAU
nach <b>kurzer</b> Anstrengung (kurzer Kampf/Wettkampf/etc.)	- 1	- 5
zusätzlich, wenn Anstrengung <b>mäßig</b> andauert	- 2	- 6
zusätzlich, wenn Anstrengung <b>hart</b> andauert	- 3	- 7
zusätzlich, wenn Anstrengung <b>sehr hart</b> andauert	- 4	- 8
zusätzlich, wenn Anstrengung <b>mörderisch</b> andauert	- 5	- 9
pro 5 Min. Erholungsphase (KAU erreicht max. WAU)	± 0	+ 5

Erschöpfung	Malus
WAU/KAU ≤ 0	GE, AT, PA, KO, ArVE - 5
WAU/KAU ≤ -10	GE, AT, PA, KO, ArVE - 10
WAU/KAU ≤ -20	handlungsunfähig

Blutverlust, Krankheit, Vergiftung
WAU reduziert um aktuellen Schaden

Erschöpfung durch Tagesleistung	Wegstrecke	leichtes Gepäck / Reiten	mäßiges Gepäck	schweres Gepäck
Wanderung	einfach	WAU - 5	WAU - 10	WAU - 15
Marsch	1,5fach	WAU - 10	WAU - 15	WAU - 20
Gewaltmarsch	doppelt	WAU - 15	WAU - 20	WAU - 25
Arbeit	Faulenzen WAU ± 0	leichte Arbeit WAU - 5	mäßige Arbeit WAU - 10	harte Arbeit WAU - 15

Unterkunft und Schlaf	WAU
Unterkunft mit Verpflegung	± 0
selbst vorbereitetes Lager	- 5
langer erholsamer Schlaf	+ AU
mäßiger Schlaf (z.B. wegen kurzer Nachtwache, Schmerzen)	+ AU - 5
schlechter Schlaf (z.B. wegen langer Nachtwache, Alpträumen)	+ AU - 10
schlaflose Nacht	- 10
durchzechte Nacht	- 20

Bewegungsart, Bewegungspunkte (BP)	Humanoide, Schlangen, Echsen	Reiter, Vierbeiner, Spinnen
Gehen	1 BP	2 BP
Nahkampf, Laufen	2 BP	3 BP
Rennen* (ohne GE-Probe)	3 BP	5 BP
Rennen* (mit GE-Probe)	4 BP	6 BP
Rennen* (mit exz. GE-Probe)	5 BP	7 BP

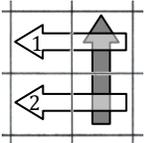
**\* Nach dem Rennen kann man keine Angriffe ausführen. Ausnahme:** Hat man sich nur geradeaus bewegt, dann sind Nahkampfangriffe möglich mit AT - 5 (der Malus ist in Sturmangriffen / Lanzengang bereits eingerechnet). Kreiselhiebe und Fernkampf **nicht** möglich, außer für geradeaus galoppierende Reiter. Malus für Reiter siehe "Kampf zu Pferde".

## Kampffelder und Bewegung

Bewegungsaktion	Humanoide	Sonstige
Bewegung 1 KF nach vorn	1 BP	1 BP
Drehung um 90° nach links oder rechts	1 BP	2 BP

### Vierbeiner & Reiter, Schlangen & Echsen

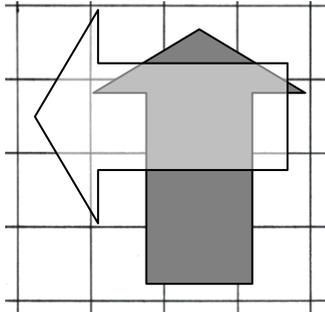
**GrK 2 - 5 (2 KF)**  
Drehung über Vorderhand (1) oder auf Hinterhand (2).



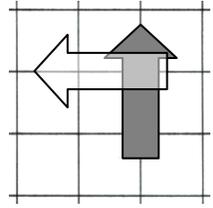
**GrK 0,1 bis 1 (1 KF)**  
Drehung auf der Stelle.



**GrK 50 - 100 (12 KF)**  
Drehung nur über Vorderhand.

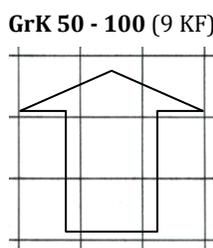
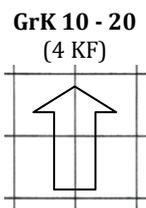
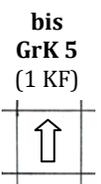


**GrK 10 - 20 (6 KF)**  
Drehung nur über Vorderhand.



### Humanoide & Spinnen

Humanoide & Spinnen drehen auf der Stelle.



### Ablauf von Bewegung und Angriff

**Zuerst Bewegungen und Drehungen ausführen**

- Figuren müssen gerade ausgerichtet sein (nicht diagonal).
- Drehungen immer um 90° ausführen. Besonderheiten bei der Drehung von Reitern sowie großen Vierbeinern, Schlangen und Echsen beachten.
- Bewegungen nur nach vorn (nicht seitwärts oder diagonal).

**Erst danach Angriffe ausführen**

- Attacken können nach vorne, rechts oder links ausgeführt werden (nicht diagonal)
- Nach Ausführung der Attacken hat man seinen Zug beendet. Bewegungen sind nicht mehr möglich.

### Verteidigung und Zurückweichen

**Verteidigung**

- Angriffe von vorne, rechts oder links können pariert werden.
- Angriffe **von hinten** können **nicht** pariert werden!

**Zurückweichen**

- Bewegung ist bei der Verteidigung nur durch Zurückweichen möglich.
- Wenn man zurückgewichen ist, kann man im Anschluss keine Angriffe oder Bewegungen ausführen.
- Drehungen sind beim Zurückweichen nicht möglich.
- Weicht man unter der Wucht eines Treffers mangels Standfestigkeit zurück, legt der Gegner das Kampffeld fest, in das man zurückweicht.
- Weicht man freiwillig zurück, kann man nach rechts, links oder hinten zurückweichen.

## Tapferkeit im Kampf

Tapferkeitsproben zu Beginn und während eines Kampfes
<p><b>Vor einem Kampf</b> müssen alle Charaktere und Kreaturen eine TA-Probe ablegen. <b>Bei jeder nachteiligen Änderung</b> der Situation wird eine neue TA-Probe fällig (z.B. Übergang vom Fernkampf in den Nahkampf, zusätzliche Gegner, neuer stärkerer Gegner, Verlust von Gefährten). Die Erschwernis hängt jeweils von der <b>subjektiven Einschätzung</b> des Einzelnen ab:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Gefahr für Leib und Leben:</b> gering (TA±0), mäßig (TA-5), hoch (TA-10),</li> <li>• <b>Chance, Kampf zu gewinnen:</b> hoch (TA±0), mäßig (TA-5), gering (TA-10),</li> <li>• <b>Erfordernis, zu kämpfen:</b> hoch (TA+10), mäßig (TA+5), gering (TA±0).</li> </ul> <p>Solange die TA-Probe misslingt, kann man den Gegner nicht angreifen und weicht vor ihm zurück. Die TA-Probe darf danach in jeder folgenden Kampfrunde erneut versucht werden. Sinkt die TA durch die Erschwernis auf TA ≤ 0, versucht man zu fliehen oder sich zu verstecken.</p>

## Kampferöffnung im Nahkampf

Ablauf	Beschreibung
Vorbereitung auf Kampferöffnung	Auf eine Kampferöffnung kann man sich nur vorbereiten, wenn man die Gegner wahrnimmt und wenn sich für 2 Sek. keine Gegner in einem angrenzenden Kampffeld befanden. (Hinweis: Das "verteidigte Kampffeld" eines Lanzenkämpfers gehört zum Lanzenkämpfer.)
Vergleich der Waffenlänge	Wer die klar längere Waffe trägt (Unterschied ≥ 2), hat den <b>ersten Angriff</b> (egal, wer zuerst am Zug ist) und darf zudem einen <b>Kreiselhieb</b> ausführen.
Vergleich des Charismas	Bei etwa gleicher Waffenlänge (Unterschied ≤ 1) entscheidet der CH-Wert, wer den ersten Angriff hat. Es darf <b>kein</b> Kreiselhieb ausgeführt werden.

## Parieren von Fernkampfangriffen

Möglichkeiten und Einflüsse	Auswirkung
<b>Ausweichen, Schildparade</b>	erst ausweichen, dann bei Bedarf Schildparade ausführen
<b>zur Seite weichen</b>	Ausweichen + GE/2 (quer zum Wurf/Schuss)
<b>Stehen oder Gehen</b> (1 BP)	PA ± 0
<b>Laufen</b> (2 BP)	PA - 5
<b>Rennen</b> (3 BP oder mehr)	PA - 10
<p><b>sich mit dem Schild decken</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kopf schaut über den Schild,</li> <li>• Paraden sind daher möglich,</li> <li>• Schritt (1 BP) möglich,</li> <li>• Laufen (2 BP) möglich,</li> <li>• Rennen unmöglich</li> </ul>	<p><b>Angriffe aus der gedeckten Richtung:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kleiner Schild: Arme, Brust und Bauch gedeckt</li> <li>• großer Schild: Arme und Rumpf gedeckt</li> <li>• Turmschild: Arme, Beine und Rumpf gedeckt</li> </ul> <p><b>Angriffe aus der gedeckten Richtung von schräg oben:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kleiner Schild: deckt wie ein großer Schild (s.o.)</li> <li>• großer Schild: deckt wie ein Turmschild (s.o.)</li> </ul> <p><b>Angriffe von oben:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kleiner Schild: deckt wie ein Turmschild (s.o.)</li> </ul>
<p><b>sich hinter den Schild ducken</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• keine Paraden möglich</li> <li>• Schritt (1 BP) möglich</li> </ul>	<p><b>Der Kopf ist zusätzlich gedeckt.</b></p> <p>Da man keine freie Sicht hat, kann man weder ausweichen, noch mit dem Schild parieren.</p>

## Erschwernisse Nah- und Fernkampf

AdveKünia

Größe des Gegners	Größenklasse (GrK)	AT
winzig	1/10	- 15
sehr klein	1/5	- 10
klein	1/2	- 5
mittel	1	± 0
groß	2	± 0
sehr groß	5	+ 5
massig	10	+ 10
gewaltig	20	+ 10
riesig	50	+ 15
gigantisch	100	+ 15

Helligkeit	Malus auf SE, AT, PA	Beispiel
gleißend	blind!	Blick in die Sonne
blendend	-10	Blick neben die Sonne
grell	-5	Sonne bei Schnee
sehr hell	± 0	heller Tag im Sonnenschein
hell	± 0	bedeckter Tag, Fackelschein
dämmrig	± 0	Farben erkennbar, Kerzenschein
halbdunkel	-5	alle Farben grau, Mondlicht
dunkel	-10	nachts im Wald, Sternenlicht
finster	blind!	im Verlies, bei Neumond im Wald

## Erschwernisse Fernkampf

Bewegung des Ziels quer zum Fernkämpfer	AT
bewegungslos	± 0
langsam (1 BP)	- 5
flott (2 BP)	- 10
schnell (3 BP)	- 15
sehr schnell (ab 5 BP)	- 20
Vogel im schnellen Flug	- 25
Vogel im Sturzflug	- 30
schnell wie ein Pfeil	- 35
übernatürlich schnell	- 40

Entfernung des Ziels	AT
bis 5 m	± 0
bis 10 m	- 5
bis 20 m	- 10
bis 40 m	- 15
bis 70 m	- 20
bis 100 m	- 25
bis 150 m	- 30
bis 200 m	- 35
über 200 m	- 40

Erschwernis (kumulativ)	Malus
<p><b>mäßige Erschwernisse</b> z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• erschöpft, WAU/KAU ≤ 0</li> <li>• gestrauchelt, überrascht, etc.</li> <li>• mäßig schwerer Rucksack</li> <li>• Fußkämpfer gegen Reiter</li> <li>• nachteilige Position</li> <li>• eingeschränkte Sicht</li> </ul>	- 5
<p><b>starke Erschwernisse</b> z.B.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sehr erschöpft, WAU/KAU ≤ -10</li> <li>• gestürzt bzw. liegend</li> <li>• schwerer Rucksack</li> <li>• sehr nachteilige Position (z.B. auf Sturmleiter)</li> <li>• stark eingeschränkte Sicht</li> </ul>	- 10
<b>Schmerzen</b> (negativer Wert)	Wert

## Kampf zu Pferde

### Nahkampf-Verteidigung

Ablauf der Verteidigung
1. alle Angriffe abwarten
2. Zurückweichen? Jetzt entscheiden!
3. Ausweichen (eine Probe ausführen, mit sämtlichen Angriffen abgleichen)
4. Paraden mit Schild, Unterarm oder Waffen ausführen (2 Paraden möglich)
5. Standfestigkeit übertreffen?

Gangart des Pferdes	Nahkampf	Wurfkampf	Schusskampf
stehend (0 BP)	± 0	± 0	± 0
Schritt (2 BP)	± 0	± 0	- 5
Tölt, Nahkampf (3 BP)	± 0	- 5	- 10
Galopp <sup>1) 2)</sup> (5 BP)	- 5 <sup>3)</sup>	- 10	- 15
kein Reiterkämpfer	-5 (zusätzlich)		
<p>1) mit Stangenwaffen <b>Sturmattache</b> einhändig                  2) mit Lanzen &amp; Speißen <b>Lanzengang</b> einhändig                  3) in Sturmattache und Lanzengang bereits eingerechnet</p>			

# Verletzungen

Wuchtpunkte bzw. Schärfepunkte (Endergebnis)	Arm oder Bein Wuchtverletzung bzw. Schärfeverletzung	Rumpf Wuchtverletzung bzw. Schärfeverletzung	Kopf Wuchtverletzung bzw. Schärfeverletzung
≤ 0	unverletzt	unverletzt	unverletzt
1 - 10	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3
11 - 20	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 4
21 - 30	Stufe 3	Stufe 4	Stufe 5
31 - 40	Stufe 4	Stufe 5	Stufe 6
41 - 50	Stufe 5	Stufe 6	Stufe 6
≥ 51	Stufe 6	Stufe 6	Stufe 6

Ermittlung von Verletzungen
1. Von der Wucht bzw. Schärfe eines Treffers wird der Wuchtschutz bzw. Schärfeschutz der Rüstung <b>und</b> der Haut abgezogen. Wenn eine Rüstung umgangen wird, bietet sie keinen Schutz. Nur wenn die Wucht bzw. Schärfe die Haut mit mindestens einem Punkt durchdringt, wird eine Wucht- bzw. Schärfeverletzung ermittelt (siehe 2. bis 5.).
2. Die Wuchtpunkte bzw. Schärfepunkte, die die Haut durchdringen, werden jeweils durch die Größenklasse des getroffenen Wesens geteilt (aufrunden).
3. Dann werden <b>1W20 für Wucht</b> bzw. <b>2W20 für Schärfe</b> gewürfelt und hinzugerechnet. Bei <b>exzellenten</b> Treffern 2W20 für Wucht und 3W20 für Schärfe würfeln.
4. Von diesem Ergebnis wird die Zähigkeit des Wesens abgezogen.
5. Das <b>Endergebnis</b> entscheidet über den Grad der Verletzung. Siehe links stehende Tabelle. Ist das Ergebnis ≤ 0, bleibt das Wesen unverletzt.

Wuchtverletzungen				
Stufe	Schmerz	Arm / Bein	Rumpf	Kopf
1	- 1	leichte Prellung	mind. Stufe 2	mind. Stufe 3
2	- 2	starke Prellung	Prellung, LeEn - 2	mind. Stufe 3
3	- 5	Arm / Bein verrenkt	mäßige Verletzung, LeEn - 5, 1 SP/Tag	Gehirnerschütterung, für 1 Minute benommen (-5 auf alle Proben), LeEn - 5, 1 SP/Tag
4	- 10	Arm / Bein gebrochen	schwere Verletzung, LeEn - 10, 2 SP/Tag	leichter Schädelbruch, 1 Stunde ohnmächtig, LeEn - 10, 2 SP/Tag
5	- 15	Trümmerbruch	schwerste Verletzung, LeEn - 15, 3 SP/Tag	Schädelbruch, 1 Tag ohnmächtig, LeEn - 15, 3 SP/Tag
6	- 15	Gliedmaße zermalmt, stirbt ab	tödliche Verletzung, kampfunfähig, LeEn - 20, 1 SP/Std.	Schädel zerschmettert, ohnmächtig, LeEn - 20, 1 SP/Std.
≥ 7	- 15	abgerissen, Blutung !	sofort tödlich	sofort tödlich

Schärfeverletzungen					
Stufe	Schmerz	Arm / Bein	Rumpf	Kopf	Blutung
1	- 1	sehr leichte Fleischwunde	mind. Stufe 2	mind. Stufe 3	1 SP nach 8 Min.
2	- 2	leichte Fleischwunde	leichte Fleischwunde, LeEn - 2	mind. Stufe 3	2 SP nach 8 Min.
3	- 5	mäßige Fleischwunde	mäßige Fleischwunde, LeEn - 5, 1 SP/Tag	mäßige Fleischwunde, LeEn - 5, 1 SP/Tag	4 SP nach 8 Min.
4	- 10	schwere Fleischwunde	schwere Fleischwunde, LeEn - 10, 2 SP/Tag	schwere Fleischwunde, LeEn - 10, 2 SP/Tag	4 SP nach 4 Min.
5	- 15	klaffende Wunde, Sehnen durchtrennt	klaffende Wunde, LeEn - 15, 3 SP/Tag	klaffende Wunde, LeEn - 15, 3 SP/Tag	4 SP nach 2 Min.
6	- 15	Gliedmaße zerfetzt, stirbt ab	tödliche Wunde, kampfunfähig, LeEn - 20, 1 SP/Std.	tödliche Wunde, kampfunfähig, LeEn - 20, 1 SP/Std.	4 SP nach 1 Min.
≥ 7	- 15	Gliedmaße abgetrennt !?	sofort tödlich	sofort tödlich	4 SP nach 1 Min.

## Heilung von Schaden und Verletzungen

Verletzung	Verletzungspunkte	Einflussfaktor bzw. Umstände	Heilung Schaden (SP) und Verletzungen (VP)
Stufe 1	10 VP	Widerstand des Verletzten	exz. WI
Stufe 2	20 VP	Bettruhe	exz. WI ± 0
Stufe 3	30 VP	leichte Tätigkeiten	exz. WI - 1
Stufe 4	40 VP	mäßige Tätigkeiten	exz. WI - 2
Stufe 5	50 VP	schwere Tätigkeiten	exz. WI - 3
≥ Stufe 6	60 VP	Pflege durch Bader / Heiler	exz. FeW Heilung

**Hinweise zur Blutung:**  
 Eine Schärfeverletzung blutet stufenweise von der Stufe der Verletzung bis zur Stufe 1 durch. Eine Verletzung Stufe 3 z.B. verursacht insgesamt 7 SP (erst 4 SP nach 8 Min., dann 1 SP nach 8 Min, zuletzt 1 SP nach 8 Min.).

## Blutung von Schärfeverletzungen

Zeit für das Verbinden von Wunden	Erschweris der Probe auf Konzentration	gewünschter Effekt des Wundverbandes	FeW Heilung
4 Min.	KO ± 0	Stufe der Blutung -1	± 0
2 Min.	KO -5	Stufe der Blutung -2	-5
1 Min.	KO -10	Stufe der Blutung -3	-10
		Stufe der Blutung -4	-15
		Stufe der Blutung -5	-20

# Arkane Regeln

## Stufe eines arkanen Rituals

Charakter des Rituals	Beschreibung	Stufe des Rituals *	
<b>Macht des Rituals</b>	Schwaches Ritual (Macht 5)	Stufe 5	
	Niederes Ritual (Macht 10)	Stufe 10	
	Mediokres Ritual (Macht 15)	Stufe 15	
	Höheres Ritual (Macht 20)	Stufe 20	
	Erz-Ritual (Macht 25)	Stufe 25	
	Ur-Ritual bzw. Niedere Schöpfung (Macht 30)	Stufe 30	
	Mediokre Schöpfung (Macht 35)	Stufe 35	
	Höhere Schöpfung (Macht 40)	Stufe 40	
	Erz-Schöpfung (Macht 45)	Stufe 45	
Ur-Schöpfung (Macht 50)	Stufe 50		
<b>Form des Rituals</b>	Zeremonie	± 0	
	Wort & Geste	+ 5	
	Alchemie	- 5 *	
	Alchemie im <b>Geist</b> bzw. im <b>Monat des Elementes</b>	- 10 *	
<b>Wirkbereich</b>	1fach	Lieder: 5 Wesen	± 0
	5fach	Lieder: 20 Wesen	+ 5
	20fach	Lieder: 100 Wesen	+ 10
	100 fach	Lieder: 500 Wesen	+ 15
	500 fach	Lieder: 2000 Wesen	+ 20
<b>Wirkungsdauer</b>	normal	Ausbruch (sofort)	± 0
		Verzauberung: 5 Minuten	
	Verwandlung: 1 Tag		
	Verwünschung: 1 Monat		
lang	Verzauberung: 1 Stunde	+ 5	
	Verwandlung: 1 Woche		
sehr lang	Verzauberung: 1 Tag	+ 10	
	Verwandlung: 1 Monat		
Schöpfung (permanent)		+ 15	

\* **Hinweis:** Die Stufe eines Rituals kann im Endergebnis nicht unter 5 sinken.

## Ritualdauer

Schnelligkeit Ritualprobe	Zeremonie	Wort & Geste	Alchemie	ArVe
langsam	4 Min.	4 Sek.	4 Std.	± 0
zügig	2 Min.	2 Sek.	2 Std.	-5
schnell	1 Min.	1 Sek.	1 Std.	-10

## Ritualkosten

Stufe des Rituals	arkane Energie (ArEn)
Anbetung	1
Verwendung Ritualartefakt	1
Stufe 5	1
Stufe 10	2
Stufe 15	5
Stufe 20	10
Stufe 25	20
Stufe 30	50
Stufe 35	100
Stufe 40	200
Stufe 45	500
Stufe 50	1.000
Stufe 55	2.000

## Ritual verändern

Veränderung der Wirkung	ArVE
keine	± 0
gering	-5
mäßig	-10

Gegenritual	Voraussetzung	ArVe
Ritual gegen gleiches Ritual	das Ritual	± 0
Element gegen gleiches Element	das Element	- 5
Geist gegen äußeres Element des Pentagramms	der Geist	- 10
Geist gegen böses Element des Heptagramms	der Geist und das Heptagramm	- 10

## Monate der Elemente

Element	Monat
Geist	alle Monate
Hass, Angst & Lüge	Januar
Eis & Schnee	Februar
Wasser	März
Holz & Blatt	April
Erde	Mai
Lava & Metall	Juni
Gier, Wut & Wollust	Juli
Hitze	August
Feuer & Odem	September
Luft	Oktober
Winter & Tod	November
Kälte	Dezember

## Ritualartefakte

Berufung & Ritualartefakt	Bonus Artefakt (für 1 ArEn)
Stabmeister & Ritualstab	ArVE + 5 für Wort & Geste
Ringmeister & Ritualring	ArVE + 5 für Zeremonien
Alchemist & Ritualkelch	ArVE + 5 für Alchemie

## Fertigkeitsproben

Anspruch	Handwerksstück	FeW
gering	Junglehrlingsstück	± 0
mäßig	Lehrlingsstück	-5
hoch	Gesellenstück	-10
sehr hoch	Altgesellenstück	-15
außerordentlich	Meisterstück	-20
bedingungslos	Altmeisterstück	-25
unübertrefflich	Großmeisterstück	-30
unmöglich		unmöglich

Ein **positiver** Fertigkeitswert **erleichtert** die Eigenschaftsprüfung, ein **negativer** zählt als **doppelte Erschwernis**.

Probe auf Schusskampf für Schleudern und Bögen	FeW	Probe
langsamer Schuss (Dauer 8 Sek.)		keine Probe
normaler Schuss (Dauer 6 Sek.)	± 0	KO ± 0
rascher Schuss (Dauer 4 Sek.)	-5	KO - 5
Schnellschuss (Dauer 2 Sek.)	-10	KO - 10
vorbereiteter Schuss mit bereits eingelegtem Stein / Pfeil (Dauer 1 Sek.)		keine Probe

Wenn die Fertigkeitprobe misslingt, fällt dem Schützen das Geschoss (Stein bzw. Pfeil) aus der Hand.

## Eigenschaftsprüfung

Anspruch der Probe	Eigenschaft	Schnelligkeit Probe	Dauer	Eigenschaft
ohne	+10	langsam	normal	± 0
leicht	+5	zügig	1/2 Zeit	-5
mittel	± 0	schnell	1/4 Zeit	-10
mäßig	-5			
schwer	-10			
sehr schwer	-15			
extrem	-20			
unmenschlich	-25			
übernatürlich	-30			
unmöglich	unmöglich			

Beeinträchtigung (kumulativ)	Eigenschaft
keine	± 0
mäßig	- 5
stark	- 10

Wenn mehrere Beeinträchtigungen auftreten, wirken sie kumulativ. Siehe z.B. Erschwernisse beim Kampf.

**Tabelle gilt nicht für Fertigkeitstests.**