

Bewegungssystem

Korrektur durch aktuelle Form (Tabelle!)

Korrektur[%] = (AEW(Bew-Fert.) - 100) / 7.

Basiszeitraum

- Marsch: 4 Stunden, max. 1 AEW/Stunde;
- Laufen: 15 Minuten, max. 1 AEW/Minute;
- Sprint: 2 Runden = 10 s, max. 1 AEW/Runde.
 - 1 s Sprint = 1 Min Laufen,
 - 1 Min Laufen = 10 Min Marsch.

Zwischengeschwindigkeiten

- Sprint - je Punkt unter B-S: Basiszeitraum + 10 s, Zusatzzeitraum + 5 s.
- Laufen - je Punkt unter B-L: Basiszeitraum + 3 Min, Zusatzzeitraum + 1 Min
- Überschr. = 1, 2, 3: alle ZR verkürzt: 2/3, 1/2, 1/3.

Zusatzzeiträume

AEW(Kons) mit WM-((Zeitraum - 1) × 10),

- Marsch: 30 Minuten;
- Laufen: 3 Minuten;
- Sprint: 1 Runde = 5 s.

bei Einsatz von 1 KEH erneuter Zeitraum

Erholungsphasen

- dauert 30 Min. + 5 Min. je Zusatzzeitraum vorher:
- Sprint: marschieren zulässig, in Zusatz.: +10 Min..
- Laufen: marschieren zulässig in Basiszeitraum, Dann doppelte Länge

Marsch: es muss gerastet werden

Umrechnung in andere Bezugssysteme

- m/s: Geschw.[m/s] = B × 1/5,
- km/h: Geschw.[km/h] = B × 0,720,
- kn: Geschw.[kn] = B × 0,389,

Hindernisse

- WM = - 20 + mittlerer freier Weg [m] ≤ 0.
- WM = - 5 × (Hindernisbreite[m] - 1).
- Löcher: WM = -15 + (mittl. Lochabst.[cm]/10) ≤ 0.
- Steigungen: WM = -mittl. Anstieg auf 25 m ≤ 5.
- Bodenwellen (<1 m): WM = -5 - 3 × Wellenhöhe[m] + Wellenabstand[m] / 2 ≤ 0.

- Marsch: AEW: EW(Laufen) - (WM(Hind.)/4).
- Laufen: AEW: EW(Laufen) - WM(Hindernis) B-L = B-L - WM(Hind.) / 3, ≥ B-M.
- Sprint: AEW: EW(Laufen) - (2 × WM(Hind.)), B-S = B-S - (WM(Hind.)/2), ≥ B-L.

Standardwerte:

- lichter Wald WM-10, (mittl. Abst. 10m);
- dichter Wald WM-18, (mittl. Abst. 2m);
- belebter Markt WM-25, (mittl. Abst 1m, Breite 1,5).

Behinderung durch Gepäck

- Marschgepäck[kg] = Kraft / 8.
- Abzug B-M = Gepäck[kg] / Marschgep., abger.
- Abzug B-L = Gepäck[kg] / (Marschgep./2), abger. unter B-M Abzug mit M-Gep.
- Abzug B-S = Gepäck[kg] / (Marschgep./4), abger. unter B-L Abzug mit M-Gep./2, unter B-M Abzug mit M-Gep.

Loses Gepäck festhalten: WM -2/-5 auf B-L und B-S.

- M-Gep(Flug) = M-Gep(Gehen) / 10,
- M-Gep(Schwimmen) = M-Gep(Gehen) / 4.

„Sportler-Boni“:

- Gepäck < MGep/3: Laufen WM+3, Kons WM+5.
- Gepäck = 0: Laufen WM+5, Kons WM+10.
- Sportbekleidung: Laufen WM+10, Kons WM+5.
- Laufschuhe / Barfuß: Laufen WM+10, Kons WM+5.

Engpässe

Körperwerte männlich:

- Schulterbreite = Größe × (0,3 + Figur / 60),
 - Tiefe = Größe × (0,16 + Fig./100),
- weiblich:
- Schulterbreite = Größe × (0,28 + Figur / 70),
 - Tiefe = Größe × (0,2 + Fig./100).

Schmale Spalten: AEW(Akrobatik + Ges / 2) mit

- Marsch: < 20 % Spielraum: WM-(10 + 2 × Spr.[%]).
- Laufen: < 30 % Spielraum: WM-(40 + 2 × Spr.[%]).
- Sprint: < 50 % Spielraum: WM-(100 + 2 × Spr.[%]).

Misslingen: halbierte Bewegungsweite je Verzicht um B 1/2/4 WM+10 auf AEW.

Gebückt Laufen

- Höhe 70 % Körpergröße: 0,5 × B-X
- Höhe 80 % Körpergröße: 0,65 × B-X
- Höhe 90 % Körpergröße: 0,8 × B-X
- Höhe 100 % Körpergröße: 0,9 × B-X
- Höhe ≥ 110 % Körpergröße: 1 × B-X

Auf allen Vieren Krabbeln

- Höhe 40 % Körpergröße: 0,2 × B-X
- Höhe 50 % Körpergröße: 0,25 × B-X
- Höhe 60 % Körpergröße: 0,275 × B-X
- Höhe 70 % Körpergröße: 0,3 × B-X

Kriechen

- Spielraum 0%: 0
- Spielraum 5%: B-X / 40
- Spielraum 10%: B-X / 30
- Spielraum 15%: B-X / 20
- Spielraum 20%: B-X / 10

Sehr enge Querschnitte (< 5 % Spielraum)

- Kraftakte > (Körpergewicht[kg] × (1 - Spielraum[%] / 5))
- Spielraum weniger als -10% ist unpassierbar.

Umrechnung B-X in km/h

außen B: im Schnittpunkt Umrechnung in km/h für Summe aus 1. Spalte + 1. Zeile

+	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0,0	0,7	1,4	2,2	2,9	3,6	4,3	5,0	5,8	6,5
10	7,2	7,9	8,6	9,4	10,1	10,8	11,5	12,2	13,0	13,7
20	14,4	15,1	15,8	16,6	17,3	18,0	18,7	19,4	20,2	20,9
30	21,6	22,3	23,0	23,8	24,5	25,2	25,9	26,6	27,4	28,1
40	28,8	29,5	30,2	31,0	31,7	32,4	33,1	33,8	34,6	35,3
50	36,0	36,7	37,4	38,2	38,9	39,6	40,3	41,0	41,8	42,5
60	43,2	43,9	44,6	45,4	46,1	46,8	47,5	48,2	49,0	49,7
70	50,4	51,1	51,8	52,6	53,3	54,0	54,7	55,4	56,2	56,9
80	57,6	58,3	59,0	59,8	60,5	61,2	61,9	62,6	63,4	64,1
90	64,8	65,5	66,2	67,0	67,7	68,4	69,1	69,8	70,6	71,3
100	72,0	72,7	73,4	74,2	74,9	75,6	76,3	77,0	77,8	78,5
110	79,2	79,9	80,6	81,4	82,1	82,8	83,5	84,2	85,0	85,7
120	86,4	87,1	87,8	88,6	89,3	90,0	90,7	91,4	92,2	92,9
130	93,6	94,3	95,0	95,8	96,5	97,2	97,9	98,6	99,4	100,1
140	100,8	101,5	102,2	103,0	103,7	104,4	105,1	105,8	106,6	107,3
150	108,0	108,7	109,4	110,2	110,9	111,6	112,3	113,0	113,8	114,5

Sprungtabelle für Humanoiden

Ausgangs-Sprungweite = Basis- + Bewegungs-Sprungweite = B-M/4 + 0,05 × (aktuelle Bewegungsweite) [m]

Springweite erhöht um maximal 0,5 m, wenn Sturz bei Landung riskiert wird (2. AEW mit WM-(2 × Zusatzweite), bei Misslingen Sturz)

reale Sprw.	1	1,25	1,5	1,75	2	2,25	2,5	2,75	3	3,25	3,5	3,75	4	4,25	4,5	4,75	5	5,25	5,5	5,75	6	
0,5	KF	KF																				
0,75	50	20	KF	KF																		
1	100	60	33	14	KF																	
1,25	150	100	66	42	25	11	KF	KF														
1,5	KE	140	100	71	50	33	20	9	KF													
1,75		180	133	100	75	55	40	27	16	7	KF	KF										
2		KE	166	128	100	77	60	45	33	23	14	6	KF									
2,25			200	157	125	100	80	63	50	38	28	20	12	5	KF	KF						
2,5				185	150	122	100	81	66	53	42	33	25	17	11	5	KF					
2,75				KE	175	144	120	100	83	69	57	46	37	29	22	15	10	4	KF	KF		
3					200	166	140	118	100	84	71	60	50	41	33	26	20	14	9	4	KF	
3,25						188	160	136	116	100	85	73	62	52	44	36	30	23	18	13	8	
3,5						KE	180	154	133	115	100	86	75	64	55	47	40	33	27	21	16	
3,75							200	172	150	130	114	100	87	76	66	57	50	42	36	30	25	
4								190	166	146	128	113	100	88	77	68	60	52	45	39	33	
4,25									KE	183	161	142	126	112	100	88	78	70	61	54	47	41
4,5										200	176	157	140	125	111	100	89	80	71	63	56	50
4,75											192	171	153	137	123	111	100	90	80	72	65	58
5											KE	185	166	150	135	122	110	100	90	81	73	66
5,25												200	180	162	147	133	121	110	100	90	82	75
5,5													193	175	158	144	131	120	109	100	91	83
5,75													KE	187	170	155	142	130	119	109	100	91
6														200	182	166	152	140	128	118	108	100
6,25															194	177	163	150	138	127	117	108
6,5															KE	188	173	160	147	136	126	116
6,75																200	184	170	157	145	134	125
7																	194	180	166	154	143	133
7,25																	KE	190	176	163	152	141
7,5																		200	185	172	160	150
7,75																			195	181	169	158
8																			KE	190	178	166
8,25																				200	186	175
8,5																					195	183
8,75																					KE	191
9																						200

KF = kritischer Fehler,

KE = kritischer Erfolg, wenn nicht angegeben entspricht er der 200.

Sprunghöhe regulär 1/6 Weite, maximal 1/4 Weite (s. Fertigkeit)

Bewegungsweiten-Variation aufgrund des Würfelerggebnisses

Änderung um X ab einem AEW von ... für verschiedene Bewegungsweiten

B	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12
7												0	200											
8											0	13	188	200										
9											0	22	178	200										
10											0	30	170	200										
11											0	36	164	200										
12											0	42	158	200										
13											0	46	154	200										
14											0	50	150	200										
15									0	7	53	147	193	200										
16									0	13	56	144	188	200										
17									0	18	59	141	182	200										
18									0	22	61	139	178	200										
19									0	26	63	137	174	200										
20									0	30	65	135	170	200										
21									0	33	67	133	167	200										
22								0	5	36	68	132	164	195	200									
23								0	9	39	70	130	161	191	200									
24								0	13	42	71	129	158	188	200									
25								0	16	44	72	128	156	184	200									
26								0	19	46	73	127	154	181	200									
27								0	22	48	74	126	152	178	200									
28								0	25	50	75	125	150	175	200									
29							0	3	28	52	76	124	148	172	197	200								
30							0	7	30	53	77	123	147	170	193	200								
31							0	10	32	55	77	123	145	168	190	200								
32							0	13	34	56	78	122	144	166	188	200								
33							0	15	36	58	79	121	142	164	185	200								
34							0	18	38	59	79	121	141	162	182	200								
35							0	20	40	60	80	120	140	160	180	200								
36						0	3	22	42	61	81	119	139	158	178	197	200							
37						0	5	24	43	62	81	119	138	157	176	195	200							
38						0	8	26	45	63	82	118	137	155	174	192	200							
39						0	10	28	46	64	82	118	136	154	172	190	200							
40						0	13	30	48	65	83	118	135	153	170	188	200							
41						0	15	32	49	66	83	117	134	151	168	185	200							
42						0	17	33	50	67	83	117	133	150	167	183	200							
43				0	2	19	35	51	67	84	116	133	149	165	181	198	200							
44				0	5	20	36	52	68	84	116	132	148	164	180	195	200							
45				0	7	22	38	53	69	84	116	131	147	162	178	193	200							
46				0	9	24	39	54	70	85	115	130	146	161	176	191	200							
47				0	11	26	40	55	70	85	115	130	145	160	174	189	200							
48				0	13	27	42	56	71	85	115	129	144	158	173	188	200							
49				0	14	29	43	57	71	86	114	129	143	157	171	186	200							
50			0	2	16	30	44	58	72	86	114	128	142	156	170	184	198	200						
51			0	4	18	31	45	59	73	86	114	127	141	155	169	182	196	200						
52			0	6	19	33	46	60	73	87	113	127	140	154	167	181	194	200						
53			0	8	21	34	47	60	74	87	113	126	140	153	166	179	192	200						
54			0	9	22	35	48	61	74	87	113	126	139	152	165	178	191	200						
55			0	11	24	36	49	62	75	87	113	125	138	151	164	176	189	200						
56			0	13	25	38	50	63	75	88	113	125	138	150	163	175	188	200						
57			0	2	14	26	39	51	63	75	88	112	125	137	149	161	174	186	198	200				
58			0	3	16	28	40	52	64	76	88	112	124	136	148	160	172	184	197	200				
59			0	5	17	29	41	53	64	76	88	112	124	136	147	159	171	183	195	200				
60			0	7	18	30	42	53	65	77	88	112	123	135	147	158	170	182	193	200				
61			0	8	20	31	43	54	66	77	89	111	123	134	146	157	169	180	192	200				
62			0	10	21	32	44	55	66	77	89	111	123	134	145	156	168	179	190	200				
63			0	11	22	33	44	56	67	78	89	111	122	133	144	156	167	178	189	200				
64		0	2	13	23	34	45	56	67	78	89	111	122	133	144	155	166	177	188	198	200			
65		0	3	14	25	35	46	57	68	78	89	111	122	132	143	154	165	175	186	197	200			
66		0	5	15	26	36	47	58	68	79	89	111	121	132	142	153	164	174	185	195	200			
67		0	6	16	27	37	48	58	69	79	90	110	121	131	142	152	163	173	184	194	200			
68		0	7	18	28	38	49	59	69	79	90	110	121	131	141	151	162	172	182	193	200			
69		0	9	19	29	39	49	59	70	80	90	110	120	130	141	151	161	171	181	191	200			
70		0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200			
71	0	1	11	21	31	41	51	61	70	80	90	110	120	130	139	149	159	169	179	189	199	200		
72	0	3	13	22	32	42	51	61	71	81	90	110	119	129	139	149	158	168	178	188	197	200		
73	0	4	14	23	33	42	52	62	71	81	90	110	119	129	138	148	158	167	177	186	196	200		
74	0	5	15	24	34	43	53	62	72	81	91	109	119	128	138	147	157	166	176	185	195	200		
75	0	7	16	25	35	44	53	63	72	81	91	109	119	128	137	147	156	165	175	184	193	200		
76	0	8	17	26	36	45	54	63	72	82	91	109	118	128	137	146	155	164	174	183	192	200		
77	0	9	18	27	36	45	55	64	73	82	91	109	118	127	136	145	155	164	173	182	191	200	209	
78	0	1	10	19	28	37	46	55	64	73	82	91	109	118	127	136	145	154	163	172	181	190	199	200
79	0	3	11	20	29	38	47	56	65	73	82	91	109	118	127	135	144	153	162	171	180	189	197	200
80	0	4	13	21	30	39	48	56	65	74	83	91	109	118	126	135	144	153	161	170	179	188	196	200

Allgemeines zu Erfolgswürfen

mod. EW	kritischer Fehler bei W% ≤	kritischer Erfolg bei W% ≥
1	11	--
2 - 4	10	100
5 - 14	9	99
15 - 24	8	98
25 - 34	7	97
35 - 44	6	96
45 - 54	5	96
55 - 64	4	96
65 - 74	3	96
75 - 84	2	96
ab 85	1	96
ab 101	1, EW-WM100 misslingt	96 - (EW-100)/100

Sprachen

Dialog und Missverständnisse
 AEW(Summe-Sprache), (> 100 kein AEW)
Modifikationen
 lokale Dialekte einer Sprache: WM-10 bis WM-30
 nah verwandte Sprachen: WM-40 bis WM-60
 entfernt verwandte Sprachen: WM-80
Gestörte Gespräche und Belauschen: (WM<0!)
normal: WM+((15 - Abstand [m]) × 4).
lautes Gespräch: WM+((20 - Abstand [m]) × 3).
leises Gespräch: WM+((5 - Abstand [m]) × 5).
Flüstern: WM-((25 + Abstand [m]) × 10).
lautlose Umgebung: WM+25
laute Umgebung: WM-20 - WM-40
lärmende Umgebung: WM-50 - WM-100
Ausgleichsmöglichkeiten:
 - Lippenlesen
 - „Näher Zusammenrücken“ bis WM-35 ;
 - „Direkt in die Ohren Sprechen“ bis WM-80;
 - Verlangsamung des Sprechtempos um Faktor 1/X
 Modifikation von (X × WM+5), höchstens WM+25.
Zeichensprache: EW<16, nach Kultur-Verwandschaft.

Berufsfertigkeiten

Handwerksfertigkeiten
 EW = EW(Basis-Fert.) + EW(1. Spezial Fert.) + 1/2 × EW(2. Spez.-Fert.)
Bau von Gegenständen
krit. Fehler: vollkommen misslungen, unbemerkt.
AEW < 80: Die Arbeit ist misslungen.
80 ≤ AEW < 100: mindere Qualität, Q0, Preis / 2.
100 ≤ AEW < 150: Standard, Q1.
150 ≤ AEW < 200: gehobene Qualität, Q2, Preis × 2.
200 ≤ AEW < 250: exzellente Q., Q3, Preis × 3 bis 5.
250 ≤ AEW: Meisterware, Q4
krit. Erfolg: Die Arbeit gelingt meisterhaft. Die Qualität entspricht EW(Handwerksfertigkeit)+150.
Wissensfertigkeiten
 Allgemeinwissen WM+75,
 Wissen volkstümlich Gebildeter WM+40,
 Standardwissen von Kundigen WM+20,
 Standardwissen von Gelehrten WM+5,
 Bisher völlig Unbekanntes WM-20.

Stürze

-((Höhe - (1,5 × Größe)) W8 + 10 - (AEW(Akr. + Ges) / 10)) LP,
-((Höhe - (1,5 × Größe)) W8) KP.
 waagerechte Geschwindigkeit:
 je 20 Punkte Bewegungsweite + 1 m Fallhöhe.
 Schrägen Fläche × Cosinus(Flächenneigung):
 Neig. < 15°: 100%, Neig. 25°: 90%,
 Neig. 35°: 80%, Neig. 45°: 70%,
 Neig. 60°: 50%, Neig. 75°: 25%.
Flächen: weicher Sand 1 - 3 W8 abziehen
 dünner Pflanzenwuchs 1 W8 abziehen
 Buschbewuchs / Zelt 2 - 5 W8 abziehen
 Baumkronen 4 - 20 W8 abziehen.
Aufprall auf Hindernis: Höhe [m] = B² / 500
Schlittersturz:
Schräge: Verminderung 1W8 je 5° pos. Hangneigung
raue Sturzfläche: Schadensaufteilung in einzelne W8er-Gruppen (jeweils voller Rüstungsschutz!).
Abfangchance: bei ca. jedem 5. W8er-Schadenswurf,
AEW(Abfangen) = AEW(Klettern + Rv - 80)
 (Schadensminderung ((AEW(Abf.) - 50) / 10) LP beim End-Aufprall.
Art des Schadens
< 20 % LP-Max: oberflächliche Schürfwunden und leichte Verstärkungen.
20 - 50 % LP-Max: halber Schaden ist speziell an einem Arm oder Bein (mit W4 ermitteln), WM nach Tabelle.
> 1/2 LP-Max: schwere Verletzungen nach der Tabelle für kritische Treffer, Wirkungen 41 - 90.

Musische Fertigkeiten

Künstlerisches Niveau
unter 50: SchülerIn, i. allg. nur für den Eigenbedarf;
a) 50 - 70: gefälliges Amateurniveau, Auftrittsorte: einfache Kneipen, Marktplätze, Verd.: (AEW(mus. Fert.)) BM, bzw. Mahlzeit;
b) 71 - 80: gehobenes Amateurniveau, hinterlässt auch bei sachkundigem Publikum den Eindruck, dass die/die KünstlerIn etwas bietet, Auftrittsorte: bessere Kneipen, einfache Gasthäuser, Verd.: ((AEW(mus. Fert.) × 3) BM, bzw. Übernachtung + Mahlzeit;
c) 81 - 90: solides Profiniveau, für praktisch jede Vorführung geeignet, sachkundiges Publikum wird durch solide Leistung beeindruckt, Auftrittsorte: Musikkneipen/Theater, bessere Gasthäuser, Verd.: ((AEW(mus. Fert.) - 90) / 2) SL, bzw. gehobene Übernachtung + Restgeld;
d) 91 - 99: gehobenes Profiniveau, universal geeignet, sachkundiges Publikum ist beeindruckt, KollegInnen erkennen künstlerische Fähigkeiten an, zur Teilnahme an Spitzenwettbewerben geeignet, Auftrittsorte: Konzerte/Varietés, gehobener Privatrahmen/Adelshäuser, Verd.: (AEW(mus. Fert.) - 50) SL, bzw. entsprechendes Geschenk;
e) ab 100: SpitzenkünstlerIn, beeindruckt jedes Publikum (auch kritische KollegInnen) durch hervorragendes Können, prädestiniert für Spitzenplätze bei allen Wettbewerben, Auftrittsorte: nahezu beliebig, u.a. Fürstenhöfe etc.. Verd.: (AEW(mus. Fert.)) SL, bzw. großzügiges Geschenk;
Repertoire von ca. EW(musische Fertigkeit) Min.
Erfolgswürfe bei musischen Fertigkeiten
musische Resistenz = Mittelwert (psy Res., Max. der mus. Fertigkeit)
Richtwerte kulturelle Fertigkeit :
Musik, Gesichten, Tanz: einfaches Volk 20, Bürger 40, Adel u.ä. 50; **Akrobatik u.ä.:** alle 20,
zusätzliche Modifikationen:

Umstand	WM musRes
Publikum erwartet KünstlerIn von höherem Niveau	je WM+10
Publikum ist niedrigeres Niveau gewöhnt	je WM-5
Publikum besonders wohlmeinend bis ungnädig	WM-10 bis WM+10
Publikum und KünstlerIn aus verschiedenen Kulturkreisen: erwünscht / unerwünscht	WM-10 bis WM+10
KünstlerIn ist unvorbereitet	WM-10 EW(musF)
KünstlerIn ist gut vorbereitet und ausgeruht	WM+5 EW(musF)

Scheitern an der Resistenz: Publikum bzw. Kampfrichter/in hat Fehler / Schwächen bemerkt. Reaktion je nach Situation.

Gesundheit II

Schadenstoleranz für Körperteile
Arm: Schadenstoleranz = 33 %,
Hand: Schadenstoleranz = 16,7 %,
Bein: Schadenstoleranz = 50 %,
Fuß: Schadenstoleranz = 25 %,
Hals / Kopf: Schadenstoleranz = 25 %,
Schaden > 2 x Schadenstoleranz = abgetrennt
Verkrüppelung:
 LP < LP-Max / 8 oder unbehandelt bei unbrauchbar:
WM(Verkrüppelung) = W + WM(Verletzung).
 Tabelle bis WM-225 (= abgetrennt) s. Anhang

Gesundheit und Heilung

KP-Verluste und Erschöpfung
KP < 5: WM-(5 -KP) auf alle AEW(Angriff).
0 KP, erschöpft WM-15 auf alle AEW(körp. Bew.)
LP-Schaden = 1/2 × (leichter Schaden [KP]).
LP-Verluste und Verwundung
LP ≥ LP-Max/2: keine Einschränkungen.
LP < LP-Max/2: WM-2 je LP unter 1/2 LP-Max auf AEW(Angriff und Abwehr).
LP < LP-Max/8: zusätzlich WM-15 auf alle AEW.
Nachwirkung: WM+1 je 10 Sec bis WM±0
Folgen ab 15 Min: 1 Basiseig. - (5 - Minimum(LP)).
LP ≤ 1: Zusammenbruch, absolut handlungsunfähig.
LP < 0: Verwundung tödlich, Person hat 1W10 + Rest-LP Minuten zu leben
 -10 < Restlebensz. ≤ 0: (W%/2) = Restlebensz. [s]
 Restlebenszeit ≤ -10: augenblicklicher Tod
Nachwirkung : 1 - (Rest-LP) Min.
Vernarbungs-Risiko: 5 × LP-Schaden (erfolgreiche Erste Hilfe / Heilung: 2 × LP-Schaden)
Behinderung durch spezielle Verletzungen
Arm/e, Hand/Hände:
 - einhändige Tätigkeiten: volle WM;
 - zweiseitigen Tätigkeiten:
 - volle WM bei Waffenarm / Waffenhand,
 - halbe WM bei Schildhand / Schildarm;
Beide Arme betroffen: addierte Abzüge, unbrauchbar: keine Handlungen möglich
Bein/e, Fuß/Füße:
 Abzug -1 / -4 / -8 bei WM-1 - WM-25
 Abzug -2 / -8 / -15 bei WM-25 - WM-65
WM(Kampf) = WM(Bein) / 5
unbrauchbar: BM / BL halbiert, BS = 0, WM-65 für AEW(Bew.)
Hals und Kopf :
WM(Körperliche Aktion) = WM(Hals/Kopf) / 5
WM(Wissensfertigkeiten) = WM(Kopf)
WM(Wissensfertigkeiten) = WM(Hals) / 2
unbrauchbar: Ohnmacht / Koma
LP-Regeneration über 80% LP-Max
 - je 24 Stunden mindestens 1 LP Regeneration,
 - Ruhetag / Bettruhe +2 / +3 LP/Tag,
LP-Regeneration unter 80% LP-Max: Tempo/3
KP-Regeneration
Schlaf: jede Stunde 1/8 KP-Max.
Ruhe: jede Stunde 1/16 KP-Max.
Erschöpfte Person: (weniger als KP-Max/4) je 5 Minuten Ruhe +1 KP (bis KP-Max/4) KP-Max/4 erreicht in 30 Min.
nicht magisch regenerierbare KP je halbes Tempo!
Verletzte Personen: LP < LP-Max/2
 KP-Max = KP-Max/2.
 „Erschöpft“ synchron verkleinert!
MP-Regeneration: 1 MP / 10 Min. magiefreier Zeit
Erschöpfte Person: (weniger als KP-Max/4) keine MP-Regeneration!
Verletzte Personen: LP < LP-Max/2
 MP-Max = MP-Max/2.

WM-Schadensregel für verletzte Körperteile

Schadens-toleranz	Schaden [LP]																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
2	13	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	
3	4	21	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	
4	0	13	25	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	
5	0	8	18	33	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	
6	0	4	13	21	38	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	
7	0	2	9	16	23	42	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	
8	0	0	6	13	19	25	45	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	
9	0	0	4	10	15	21	29	47	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	
10	0	0	3	8	13	18	23	33	49	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	
11	0	0	1	6	10	15	19	24	36	50	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	
12	0	0	0	4	8	13	17	21	25	38	52	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	
13	0	0	0	3	7	11	14	18	22	28	40	53	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	
14	0	0	0	2	5	9	13	16	20	23	31	42	54	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	
15	0	0	0	1	4	8	11	14	18	21	24	33	44	54	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	
16	0	0	0	0	3	6	9	13	16	19	22	25	35	45	55	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	
17	0	0	0	0	2	5	8	11	14	17	20	23	27	37	46	56	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	
18	0	0	0	0	1	4	7	10	13	15	18	21	24	29	38	47	56	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	
19	0	0	0	0	1	3	6	9	11	14	16	19	22	24	31	40	48	57	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	
20	0	0	0	0	0	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	33	41	49	57	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	
21	0	0	0	0	0	2	4	7	9	11	14	16	18	21	23	27	35	42	50	57	65	-/-	-/-	-/-	-/-	
22	0	0	0	0	0	1	3	6	8	10	13	15	17	19	22	24	29	36	43	50	58	65	-/-	-/-	-/-	
23	0	0	0	0	0	1	3	5	7	9	11	14	16	18	20	22	24	30	37	44	51	58	65	-/-	-/-	
24	0	0	0	0	0	0	2	4	6	8	10	13	15	17	19	21	23	25	32	38	45	52	58	65	-/-	
25	0	0	0	0	0	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	27	33	39	46	52	59	65	

Waffen

Kleinere Waffe: Schaden = Mittelw.(Waffe - Figur), GW(A), IW: KS, max. 1,5 × Waffe,
Größere Waffe: KS = KS(Pers.), GW(A), IW: Waffe max. KS1(Waffe) = 2 + KS1(Pers.), darüber WM-(10 × (Waffe - Pers. + 2) bis Waffe = 1,5 × Person

Abwehrwaffen bei Fernwaffen: EW(Buckler): zählt zur Hälfte, EW(Schilde): zählt voll.

Abwehr überstarker Waffen
 AEW(Abw.o.S.) < AEW(Angr.) < AEW(Abw.m.S.):
 Strukturschaden an Schild = (schwerer Schaden)/3.

Parieren
Schwerere Gegnerwaffe: EH-Parieren KS+4, ZH-Parieren KS+8
 je 1 Punkt mehr: WM-3 auf den EW(Parieren).
Schnellere Gegnerwaffe: EH-Parieren -8 ZS, ZH-Parieren -7 ZS,
 je 1 ZS weniger: WM-3 auf den EW(Parieren).

Improvisierte Waffen
Geworfene Gegenstände
 Einheitsgewicht = 6 × Kr [gr]
 rel. Gew. = abs. Gew. / Einheitsgewicht
 WS = Std-WS / rel. Gew. ≤ 1,5 × Std-WS.
 WS(ZH) = 2 × WS(EH) < Std-WS / 4,
 EW(Werfen ZH) = 2/3 × EW(Werfen).
KS(Wurf.) = (Gew.[kg] × WS / 3) + Gew.[kg] / 2.

schlechte Griffmöglichkeit: bis zu WM-10 auf Werfen, WS-10
sperrige flächige Gestalt: bis zu WM-5 auf Werfen
sperrige dreidimensionale Gestalt: bis zu WM-10 auf Werfen
Fall: WS = 1,4 × Fallhöhe [m]

Schlaggegenstände
Einordnung als Keule/Stock nach Tabellen
Übergewichtige Schlaggegenstände: je ca. 250 g Mehrgewicht WM-1 aus EW(Angriff).
Sperrige Schlag-Gegenstände: je 1/8 Länge über 1/8 Länge WM-2.

Besondere Kampftechniken I

Betäubungsschläge
 WM-10 auf AEW(Angr.), AEW(Ges), ob kein normaler schwerer Schaden ¼ / ½ Schaden bei stumpfen / scharfen Waffen
 Stichwaffen nur bei stumpfen Ende (½ Schaden)!

Schwerer Angriff
 je Schaden+1: EH: WM-3, IW+1, max. Kr/20, ZH: WM-2, IW+1, max. Kr/10.

Rundumschläge (nur ZH)
 3/4-Kreis, 1. Gegner WM-10, weitere je +WM-5.

Zeitsystem

Zeitaufwendige Spezialfertigkeiten
 Zeitdauer = Standard-Dauer × (200 - AEW)/100.
Scharfschießen, Meucheln und Knotenkunde
 Dauer je Versuch 5s, WM-1 je -2,5 ZS.

Kämpfe und kurze Aktionsphasen
 Zeitbonus: mod-GW = GW × (1 - (Zb / 50)) .

Waffenangriff und Aktionen
Initiativzeit = (170 - AEW(Rv)) / 10 ZS, (min. 1 ZS)
 Reine Handlungswiederholung: WM+50
 Völlig unerwartete neue Situation: WM-50

Aktionsdauer = mod-GW - (AEW(Aktion) - 100)/20
 Wird eine Aktion durch eine andere gestört:
WM = 3 × schwerer Schaden (Rüstung wirkt!).

Reaktionen / Abwehr
Reaktionszeit = (150 - AEW(Rv)) / 10 ZS, ≥ 1 ZS
WM(Abwehr) = -(Reaktionszeit-Ende [ZS] - Aktionszeithälfte [ZS]) × 2, ≤ 0.

Für Abwehr eigene Aktion abbrechen:
WM(reine Abwehr) = -(Reaktionszeit-Ende [ZS] - Aktionszeit [ZS]) × 2, ≤ 0.
Abwehrdauer = 12 - AEW(Abwehr) / 20

Abwehr bei Fernwaffen
Phase 1 Deckung: bei Bemerken nach Bew.-System.
Phase 2: Reflex-Abwehr
EW(RefAbw) = RAB - RS + Flugzeit[ZS] × 4, maximal EW(Abwehr) - 25.
 EW kleiner als 0: keine Abwehrmöglichkeit.

Zaubern im Zeitsystem
Initiativzeit = 18 + (2 × (Magieobjekte - 1)) - (AEW(Mittelwert(Mt, Int)) / 20).

Nahkampf

Angriffsmodifikationen:
Gegn. im Seitensektoren: WM-10.
Gegn. im Rückensektor: keine Angriff möglich.
aus dem Seitensektor: WM+5.
aus dem Rückensektor: WM+20.
unbehinderter Angriff: WM+20.
Angriff mit ungeschickter Hand: WM-15.
Angriff mit 1 Handverletzung: WM-20, nur (ZH) je 10 cm höher WM+1 auf Angriff, max. WM+10. (gegen kniend: WM+4, Liegend/Kriechend WM+10)
Fläche X × X cm: WM+X,
Fläche X × Y cm: WM+((X + Y) / 2),
gleichm. bewegt: WM-(aktuelle B-X)

Abwehrmodifikationen:
Seitensektoren: Abw/Parierwaffe nur auf entspr. Seite.
Rückensektor: keine Abwehr-/Parierwaffe einsetzbar.

Rundendominanz - Bewegungen:
 AEW (Rv + Angr./5 + Abw./5) = AEW(Dom)
Kollision: (Bewegung auf gleiches Feld)
Dominant: besetzt Feld
Nicht-dominant: wenn Dom. andere angreift
Durchbrechen / Umgehen:
Dominant: Angr. WM-15 (135°) / WM-20 (180°).
Nicht-dominant: Angr.-Verzicht, nur wenn Dom zulässt! Dom.-Angr. WM+10.

Abdrängen: Dominanzduell mit WM+Kr WM+(Sieg in Vorrunde)
 WM+X: Ang. WM-X, Geg.-Ang. WM+X, ≤ EW(Angr.) 2 GegnerInnen WM-15
Sieg X-Punkte: bis X / 20 m zurückdrängen
Sieg ≥ 80: WM+10 Angr., Abgedrängter muss umdrehen oder wenn EW(Bew)+WM-(Sieg), misslingt stürzt (zusätzlich WM+10 Angr.).
Lösen: danach 3 m Abstand (= 1 Leerfeld)
Dominant: lösen bei Verzicht auf Angriff.
Nicht-dominant: Gegner-Angriff mit WM+10.

Aktion vom Reittier / Streitwagen
Höhenvorteil Angriff WM+5
Angriff - EH: WM-(EW(Angr.)/4 + B/2),
Angriff - ZH: zusätzlich WM-10
Kompensation - ZH: max. Normalwert-10
Abwehr: WM-(B/2) max. WM-10

Passiergefecht
Angriff: WM-(momentane Bewegungsweite), bei Reiten etc.: WM-(B / 2), mind. WM-5
Abwehr: WM-(i momentane Bewegungsweite)/2).
Sturmangriffe
 Anlauf: Steigerung-B = 3 + (Zb / 2) ≥ 1.

Personen zu Fall bringen
 AEW(Angriff-Ringen) mit schwerem Schaden gelingt, dabei WM+(aktuelle Bewegungsweite).

Eingeschränkte Bewegung (auf alle AEW)
 nur gebückte Haltung möglich WM-5
 kniend WM-10
 krabbelnd WM-20
 liegend, kriechend WM-25

Eingeschränkte Wahrnehmung
Gehör: WM-(Dämpfung[m] / 10) ≤ WM-5
Sehen: WM-(Sichteinschr.[%] / 5) bei Angriff WM-(EW(Abw.) - 10 / 100) je % bei Abw. Abzüge halbiert bei Anwesenheit-Spüren o.ä.
Tasten: WM-(Einschr. [%] / 20).

Kampf bei Raumeinschränkungen
Angriff und Parieren
 Raumbedarf, schlagenden Waffen:
 120 + (Waffenlänge/2) cm Breite
 (2/3 Größe) + Waffenlänge/2 cm Höhe,
 Raumbedarf bei stechenden Waffen 80 cm Breite.
Modifikation: je 2 cm fehlen WM-1.
 Raumsektoren können bis zu 50 cm überschneiden.

Abwehr und Abwehrwaffen
Modifikation bei Breiten-Einschränkung:
 je 2 cm unter 120 cm: WM+1 auf Gegner-Angriff.
 je 2 cm unter 100 cm: zusätzlich WM-1 auf Abw. Schilde WM+1 je 2 cm unter 100 cm Breite.

Kampf auf unsicherem Untergrund
 Fläche X × Y cm: WM((X + Y - 200) / 4) ≤ 0.
WM = - Schwankungsricht. × Schw.-Weg[cm] / 2.
WM = - (Standard-Kippwinkel / 2) in °
schmale Boote: WM = (Breite - 150 cm) / 2 ≤ 0;
Holzbohlen: WM-5 je 1/2 cm unter (Personen+3) cm Dicke und je 2 m freier Länge, +WM(Flächeneinschränkungen), ev. Bruchgefahr;
Matratzen, dicke Polster u.ä.: WM-5 bis WM-15.
Ausgleichsmöglichkeiten: Kampf zu Streitwagen und Balancieren als positive WM jeweils einzeln nur zur Hälfte, zusammen nur 3/4 der Abzüge.

Handgemenge

Einleiten eines Handgemenges
 1.) einvernehmlich.
 2.) **Angriff(Ringen)** in Nahkampfsituation:
schwerer Schaden: Handgemenge
misslungen: WM+10 für nächsten Gegner-Angr.

Handeln im Handgemenge
 nur Dolch, waffenl. Kampftechn., keine Abwehrwaffen
Modifikationen:
 WM+20 auf alle Angriffshandlungen,
 WM+(HGW - HGW(Gegner))/2 bei allem!
 WM+15 auf RKM

Zu Boden stoßen: bei schwerem Treffer möglich.
Je Person 2 Angriffspassagen (ggf. passiv besetzt)
Fixieren: gezielter Angriff(Ringen) mit MW 20, bestimmte Position erzwingen MW 40.

Verdrängen: (aus Angriffspassagen)
 1.) einvernehmlich mit anderen Angreifenden,
 2.) AEW(Ringen) ohne pos. WM erfolgreich bei passiver Position, schwer erfolgreich bei aktiver Pos.
Lösen aus dem Handgemenge
 1.) Runde ohne gegnerische Angriffe,
 2.) AEW(Ringen) ohne pos. WM schwer erfolgreich.
danach in Nahkampf-Position

Besondere Kampftechniken II

Ziel	MW	Krit. Schaden wie
Arm	10	61 - 70 / 71 - 80
Bein	8	41 - 50 / 51 - 60
Unter- oder Oberarm	14	61 - 70 / 71 - 80
Unter- oder Oberschenkel	12	41 - 50 / 51 - 60
Hand	20	s. Arm + entwaffnet
Fuß	18	41 - 50 / 51 - 60
Kopf-Hals-Bereich	15	81 - 90
Hals (ohne Kopf)	20	91 - 95
Kopf(ohne Hals)	22	96 - 99
Auge(n)	40	95+1W5 + A. blind
Rumpffläche 20 × 20 cm	10	1 - 40
Rumpffläche 10 × 10 cm	15	1 - 40
Rumpffläche 5 × 5 cm	20	1 - 40, ggf. 100
Rumpffläche 1 × 1 cm	30	1 - 40, ggf. 100

EW(Angriff, mod.) = EW (Angriff) - MW.
GW(A) mod. = GW(A) + MW
AEW(Abwehr) gelungen: leichter Sch.
AEW(Angr.)-AEW(Abw.) ≤ MW: normaler Sch.
AEW(An.) - AEW(Abw.) > MW: krit. Schaden.

Varierte Abwehr
konzentriert: WM+1 je Angriff WM-2 (WM-3)
kraftsparend: -1 KP (leicht. Sch.) je WM-5 (Abw.).
Verzicht: Angr. WM+1 / Abw. WM-4 (max WM+15)

TFK-Werte (Treffer-Flächen-Korrektur) für Flächen

wirksamer Durchmesser [cm] (addiere Zeilen + Spaltenkopf)										
Ø = X [mm]	--	173	154	143	135	129	124	120	116	113
Ø = X+Y	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	--	110	91	80	72	66	61	57	53	50
10	47	44	42	40	38	36	34	32	31	29
20	28	26	25	24	23	22	21	20	19	18
30	17	16	15	14	13	12	12	11	10	9
40	9	8	7	7	6	6	5	4	4	3
50	3	2	2	1	1	0	0	-1	-1	-2
60	-2	-3	-3	-4	-4	-5	-5	-5	-6	-6
70	-7	-7	-7	-8	-8	-9	-9	-9	-10	-10
80	-10	-11	-11	-11	-12	-12	-12	-13	-13	-13
90	-13	-14	-14	-14	-15	-15	-15	-16	-16	-16

Fernkampf

Einsatz von Fernwaffen

Fernwaffen-Einsatz im Nahkampf:

- Gegner hat Angriff auf unbewegtes Ziel;
- Wurfaffen wie Nahkampfwaffen!

Zielgröße - TFK

Erfolg bei AEW(Fernangriff) $\geq 100 + \text{TFK}(\text{Ziel})$

Personen / Lebewesen:

$\text{TFK} = 7,5 \times \ln(117,8 / (\text{Größe}[\text{m}]^2 \times (30 + \text{Figur})))$

- Senkr. Deckung:** Zielfläche halbiert = TFK+8
 Zielfläche / 4 = TFK+15
 Zielfläche / 6 = TFK+23
 Zielfläche / 8 = TFK+30
- Waager. Deckung:** Zielfläche halbiert = TFK+5
 Zielfläche / 4 = TFK+10
 Zielfläche / 6 = TFK+15
 Zielfläche / 8 = TFK+20

Flächen / Gegenstände:

$\text{TFK} = 19 \times \ln(74,75 / \text{wirks. Durchm.}[\text{cm}])$
 wirks. $\varnothing = (2 \times \text{min. } \varnothing + \text{max. } \varnothing) / 3 \leq 2 \times \text{min. } \varnothing$.

Sorgfältiges Zielen (unbewegte Situation)

$\text{WM} + (4 + \text{Scharfsch.}/5) \times \text{Zusatz-Ziel-Zeit}[\text{s}]$,
 max. $\text{WM} + (20 + \text{Scharfschießen}) (\approx 5 \text{ s})$.

Bewegte Ziele

Gleichmäßig bewegtes Ziel: $\text{WM} - (\text{B} \cdot \text{X} / 2)$
 Zick-Zack-Bew. / Kampf: kein sorgfältiges Zielen.
 Lauf in unwegs. Gelände: $\text{WM} < 20 + 2 \times \text{WM}(\text{Hind.})$

Schussfeld (Kampfskizze?)

- **Angriff möglich**, wenn Ziel nicht direkt verdeckt.
Handgemenge: TFK+7 bei 1 GegnerIn,
 TFK+10 bei 2 GegnerInnen.
 TFK+4+3n bei n GegnerInnen,

Teildeckung durch GegnerIn im Nahkampf:

WM-20 auf EW(Angr.), Trefferrisiko für andere Person $\text{W}\% = (\text{KF} + 1)$ bis $(5 \times \text{KF})$.

Trefferrisiko für Umstehende:

Nahkampf:
 $\text{W}\% = 1$ bis KF kritischer Fehler
 $\text{W}\% = (\text{KF} + 1)$ bis $(2 \times \text{KF})$ die erste Pers.,
 $\text{W}\% = (2 \times \text{KF} + 1)$ bis $(3 \times \text{KF})$ die zweite, etc.
Handgemenge:
 $\text{W}\% = 1$ bis KF kritischer Fehler
 $\text{W}\% = (\text{KF} + 1)$ bis $(4 \times \text{KF})$ die erste,
 $\text{W}\% = (4 \times \text{KF} + 1)$ bis $(6 \times \text{KF})$ die zweite,
 $\text{W}\% = (6 \times \text{KF} + 1)$ bis $(7 \times \text{KF})$ die dritte, etc.

- **Weitere Personen(-Gruppen) in Schussbahn (Fehlsschuss):** erneuter EW(Angriff), Risiko als umstehende Personen wie oben.

Schussweite > $\text{Rw} / 2$: ballistische Flugbahn

Fernwaffenangriff beim Laufen

AEW(Lauf.) mit WM-(aktuelle Bew.)
 Angriff + WM-(aktuelle Bew.).

Fernwaffenangriff vom Reittier / Streitwagen

AEW(Reiten / o.ä.) mit WM-(aktuelle Bew.) / 2
 Angriff mit WM-(10 + EW(An.)/4 + B/2) (=ZH)
 Ausgleich „Kampf zu ...“ bis zu WM-10
 gezielter Angriff max. WM+(20-B/4)

Abwehr gegen Fernwaffen

Unbemerkter Angriff - keine Abwehr

Deckung - normale Abwehr:
 eigene Handlung abbrechen, Deckungsmöglichkeit in Nähe (ca. 2 m): $\text{WM} - (25 - \text{Deckungsgrad}[\%] / 4)$

Keine Deckung - Reflexabwehr:

$\text{EW}(\text{Ref.}-\text{Abw.}) = \text{RAB} - \text{RS} + (\text{Entf.}[\text{m}] / 6)$
 (max. EW(Abw-25), +EW(Schild) / +EW(Buckl.)/2).

Exaktes Schussbahnsystem

Abstand = TFK-Wert des AEW(Angriff Fernwaffe)
 Winkel = $\text{W}12 \times 30^\circ + (\text{W}20 - 11) \times 1,5^\circ$ (wie Uhr)
 - Kritische Erfolge additiv,
 - Kritische Fehler, Abwehr normal!

Schuss- und Wurfwerte

Entfernungsmodifikation (Wurf und Schuss!)

Erhöhtes Ziel:
 EW: $\text{Dist}_{\text{reg}} = \text{Dist} + \Delta\text{H}$ SW: $\text{Dist}_{\text{reg}} = \text{Dist} + 3 \times \Delta\text{H}$
Niedrigeres Ziel:
 EW: $\text{Dist}_{\text{reg}} = \text{Dist}$ SW: $\text{Dist}_{\text{reg}} = \text{Dist} - \Delta\text{H}$

Technische Werte

rel. Gewicht = abs. Gewicht / Einheitsgewicht
 SW = SST \times rel. Gew.

Universelle Wurftabelle

WS	SW-1 je m	Nb [m]	WM-1 je m	WM-5 je m	Rw [m]	WG [m/s]	H _{max} [m]	GW(A)	
Formel	X	X/2	X/3	X/4	X/8	2 × X	3 × X ^{0,5}	X	15 + X/4
6	3,00	2,00	0,15	0,75	12	7,35	6	16,5	
7	3,50	2,33	0,18	0,88	14	7,94	7	16,75	
8	4,00	2,67	0,20	1,00	16	8,49	8	17	
9	4,50	3,00	0,23	1,13	18	9,00	9	17,25	
10	5,00	3,33	0,25	1,25	20	9,49	10	17,5	
11	5,50	3,67	0,28	1,38	22	9,95	11	17,75	
12	6,00	4,00	0,30	1,50	24	10,39	12	18	
13	6,50	4,33	0,33	1,63	26	10,82	13	18,25	
14	7,00	4,67	0,35	1,75	28	11,22	14	18,5	
15	7,50	5,00	0,38	1,88	30	11,62	15	18,75	
16	8,00	5,33	0,40	2,00	32	12,00	16	19	
17	8,50	5,67	0,43	2,13	34	12,37	17	19,25	
18	9,00	6,00	0,45	2,25	36	12,73	18	19,5	
19	9,50	6,33	0,48	2,38	38	13,08	19	19,75	
20	10,00	6,67	0,50	2,50	40	13,42	20	20	
21	10,50	7,00	0,53	2,63	42	13,75	21	20,25	
22	11,00	7,33	0,55	2,75	44	14,07	22	20,5	
23	11,50	7,67	0,58	2,88	46	14,39	23	20,75	
24	12,00	8,00	0,60	3,00	48	14,70	24	21	
25	12,50	8,33	0,63	3,13	50	15,00	25	21,25	
26	13,00	8,67	0,65	3,25	52	15,30	26	21,5	
27	13,50	9,00	0,68	3,38	54	15,59	27	21,75	
28	14,00	9,33	0,70	3,50	56	15,87	28	22	
29	14,50	9,67	0,73	3,63	58	16,16	29	22,25	
30	15,00	10,00	0,75	3,75	60	16,43	30	22,5	
31	15,50	10,33	0,78	3,88	62	16,70	31	22,75	
32	16,00	10,67	0,80	4,00	64	16,97	32	23	
33	16,50	11,00	0,83	4,13	66	17,23	33	23,25	
34	17,00	11,33	0,85	4,25	68	17,49	34	23,5	
35	17,50	11,67	0,88	4,38	70	17,75	35	23,75	
36	18,00	12,00	0,90	4,50	72	18,00	36	24	
37	18,50	12,33	0,93	4,63	74	18,25	37	24,25	
38	19,00	12,67	0,95	4,75	76	18,49	38	24,5	
39	19,50	13,00	0,98	4,88	78	18,73	39	24,75	
40	20,00	13,33	1,00	5,00	80	18,97	40	25	
45	22,50	15,00	1,13	5,63	90	20,12	45	26,25	

Universelle Schusstabelle

SST	SW+2	SW+1	Nb je m	WM-1 je m	Rw [m]	GG [m/s]	H _{max} [m]		
Formel	X	2/3 × X	4/3 × X	4 × X	2 × X	X/4	12 × X	7 × X ^{0,5}	6 × X
5	3,33	6,67	20	10	1,25	60	15,65	30	
5,5	3,67	7,33	22	11	1,38	66	16,42	33	
6	4,00	8,00	24	12	1,50	72	17,15	36	
6,5	4,33	8,67	26	13	1,63	78	17,85	39	
7	4,67	9,33	28	14	1,75	84	18,52	42	
7,5	5,00	10,00	30	15	1,88	90	19,17	45	
8	5,33	10,67	32	16	2,00	96	19,80	48	
9	6,00	12,00	36	18	2,25	108	21,00	54	
10	6,67	13,33	40	20	2,50	120	22,14	60	
11	7,33	14,67	44	22	2,75	132	23,22	66	
12	8,00	16,00	48	24	3,00	144	24,25	72	
13	8,67	17,33	52	26	3,25	156	25,24	78	
14	9,33	18,67	56	28	3,50	168	26,19	84	
15	10,00	20,00	60	30	3,75	180	27,11	90	
16	10,67	21,33	64	32	4,00	192	28,00	96	
17	11,33	22,67	68	34	4,25	204	28,86	102	
18	12,00	24,00	72	36	4,50	216	29,70	108	
19	12,67	25,33	76	38	4,75	228	30,51	114	
20	13,33	26,67	80	40	5,00	240	31,30	120	
21	14,00	28,00	84	42	5,25	252	32,08	126	
22	14,67	29,33	88	44	5,50	264	32,83	132	
23	15,33	30,67	92	46	5,75	276	33,57	138	
24	16,00	32,00	96	48	6,00	288	34,29	144	
25	16,67	33,33	100	50	6,25	300	35,00	150	
26	17,33	34,67	104	52	6,50	312	35,69	156	
27	18,00	36,00	108	54	6,75	324	36,37	162	
28	18,67	37,33	112	56	7,00	336	37,04	168	
29	19,33	38,67	116	58	7,25	348	37,70	174	
30	20,00	40,00	120	60	7,50	360	38,34	180	
31	20,67	41,33	124	62	7,75	372	38,97	186	
32	21,33	42,67	128	64	8,00	384	39,60	192	
33	22,00	44,00	132	66	8,25	396	40,21	198	
34	22,67	45,33	136	68	8,50	408	40,82	204	
36	24,00	48,00	144	72	9,00	432	42,00	216	
38	25,33	50,67	152	76	9,50	456	43,15	228	
40	26,67	53,33	160	80	10,00	480	44,27	240	

Kritischer Abwehrerfolg

Ein kritischer Erfolg bei der Abwehr wird nur ausgewürfelt, wenn sich die gegnerische Figur in Nahkampfdistanz befindet. Im Fernkampf tritt automatisch die Wirkung von 1-20 (Kraftsparende Abwehr) ein. Es steht immer frei, die Folgen eines niedrigeren W%-Wurfs zu wählen, als erzielt wurde!

1-20: die Abwehr ist besonders Kraft-sparend

Bei der Abwehr wird besonders wenig Kraft gebraucht, so dass die Person keine KP verliert.

21-50: die angreifende Person stolpert

Durch eine besonders geschickte Abwehr stolpert die angreifende Person. Dabei verstaucht sie sich einen Fuß und erleidet für 1W10 Runden die Folgen eines leicht verletzten Beins mit WM-20.

51-60: die Angriffswaffe der angreifenden Figur wird beschädigt

Beim Aufprall auf ein Hindernis, die Parierwaffe der gegnerischen Figur oder ähnlichem wird die Angriffswaffe beschädigt. Dabei erleidet sie Waffenstrukturschaden in Höhe ihres eigenen Angriffsschadens (auswürfeln!). Dieser Schaden ist zu notieren und addiert sich zu früheren Schäden dazu. Übersteigt der gesamte Waffenstrukturschaden den einhändigen Schadenswert KSI der Waffe, so zerbricht sie. Bei natürlichen Waffen wird diese Angriffsmöglichkeit leicht verletzt und ist für Zusatz-W% Minuten nicht einsetzbar.

61-70: die angreifende Person wird für eine Runde außer Gefecht gesetzt

Durch eine geschickte Abwehr, wird die Angriffswaffe der angreifenden Figur beiseite geschlagen, so dass die angreifende Figur sich in der nächsten Runde erst wieder in kampffähige Haltung begeben muss. Deshalb kann sie in der nächsten Runde nicht angreifen und erleidet WM-10 auf ihre Abwehr.

71-80: die angreifende Person wird entwaffnet

Die angreifende Person wird bei einer besonders geschickten Abwehr dazu gebracht, ihre Waffe fallen zu lassen. Die Waffe fällt dabei ((Zusatz-W% - 40) / 10) m entfernt zu Boden. Die Richtung kann mit dem W10 ermittelt werden: 1 vorne (hinter die gegnerische Figur), 2 + 3 rechts, 4 + 5 links, 6 - 10 hinten. Bei natürlichen Waffen wird diese Angriffsmöglichkeit geprellt und fällt für (Zusatz-W% / 10) Runden aus.

81-90: die Waffenhand der angreifenden Person wird geprellt

Durch eine kraftvolle Abwehr wird die Waffenhand der angreifenden Figur geprellt. Diese kann für die nächsten 1W4 Kampfrunden nicht eingesetzt werden. Für natürliche Waffen gilt diese Regelung sinngemäß.

91-95: die angreifende Person wird zu Fall gebracht

Die angreifende Person wird durch besonders geschickte Abwehr zum Stolpern gebracht und stürzt zu Boden. Sie kann sich in der nächsten Runde erheben, erleidet aber alle Abzüge liegender Personen.

96-99: die angreifende Person wird zu Fall gebracht und verliert ihre Angriffswaffe

Durch eine geschickte Abwehr wird die Gegner/in zu Fall gebracht, wobei sie die Angriffswaffe verliert. Es treten sowohl die Folgen von 91 - 95 als auch von 71 - 80 ein.

100: die angreifende Person verliert das Bewusstsein

Die angreifende Figur stürzt zu Boden. Durch den Aufprall verliert sie das Bewusstsein für 1W10 Kampfrunden.

Mehrfach-Handlungen

Offensive Handlungen

Sequenz: Initiative(IWB)

- [Vorbereitungshandlung]
- Handlung
- [- Abwehr1 (5 ZS)]
- [- Abwehr2 (3 ZS) ...]
- [- Zusatzhandlung]
- Initiative2(IWB)
- Handlung2 ...

GW(A)	Angriffe
1 - 4	3 Angriffe pro Runde
5	3. Angriff mit WM-10 jede Runde
6 - 13	2 Angriffe pro Runde
14	2. Angriff mit WM-10 jede Runde
15	2. Angriff mit WM-20 jede Runde
16	2. Angriff mit WM-30 jede Runde
17 - 38	1 Angriff je Runde
39	jede 2. Runde WM-5 auf Angriff
40	jede 2. Runde WM-19 auf Angriff
41	jede 2. Runde WM-13 auf Angriff
42	jede 2. Runde WM-17 auf Angriff
43	jede 2. Runde WM-21 auf Angriff
44	jede 2. Runde WM-24 auf Angriff
45	jede 2. Runde WM-28 auf Angriff
46 - 88	Angriff nur jede zweite Runde
89	Angriff jede 2. Runde, jeder 2. Angriff mit WM-2
90 - 104	Abzug jeden 2. Angr. WM-(2 × (GW(A) - 89))
105 - 138	Angriff nur jede dritte Runde
Mehrfach-Abwehr 2 + (Zb/5) + Angriff-Verzicht	
danach Abwehr: je WM-10 zu voriger Abwehr.	
bei Schild / Parieren je WM-5 zu voriger Nutzung.	

Kritischer Angriffserfolg

Es ist immer möglich, die Folgen eines niedrigeren W%-Wurfs zu wählen, als erzielt wurde!

1-40: Schwerer Treffer

Der Schaden durch diesen Treffer erhöht sich um (W% / 4), wobei der Zusatz-W% zählt, also 1 - 10 Punkte schwerer Schaden dazu kommen.

41-50: Treffer am rechten Bein

Der Angriff trifft das rechte Bein (Rüstungsschutz am Bein beachten!). Ist der Schaden durch diesen Treffer größer als das halbe LP-Maximum, so ist das Bein unbrauchbar (s. Behinderungen), darunter ist das Bein leicht verletzt mit Abzügen nach der Tabelle für die WM-Schadensregel (unter LP-Max/8 keine Abzüge). Ein AEW(Sb) mit WM-(LP-Schaden x 5) entscheidet, ob die Person zu Boden stürzt. Die negativen WM gemäß Tabelle wirken sich direkt auf alle Bewegungsfertigkeiten aus, zusätzlich gilt für die Bewegungsweiten B-M/B-L/B-S:

Abzug -1 /-4/-8 bei WM-1 - WM-25; Abzug -2 /-8/-15 bei WM-26 - WM-25 und WM(Kampf) = WM(Bein) / 5

Sinken durch diesen Treffer zusätzlich die LP unter LP-Max / 8 oder wird ein unbrauchbares Bein nicht anschließend speziell behandelt, so besteht die Gefahr dass das Bein dauerhaft verkrüppelt bleibt (s. Verkrüppelungsregel).

51-60: Treffer am linken Bein (Sprungbein)

Der Angriff trifft das linke Bein. Auswirkungen siehe 41-50.

61-70: Treffer am linken Arm (Schildarm)

Der Angriff trifft den linken Arm (Rüstungsschutz am Arm beachten!). Ist der Schaden durch diesen Treffer größer als ein Drittel des LP-Maximums, so ist der Arm unbrauchbar (s. Behinderungen), darunter ist der Arm verletzt mit Abzügen nach der Tabelle für die WM-Schadensregel (unter LP-Max/12 keine Abzüge). Ein AEW(Sb) mit WM-(LP-Schaden - 2) x 10 entscheidet, ob die Person Gegenstände fallen lässt, die mit diesem Arm gehalten werden. Für zweiseitige Aktionen gelten dabei i.a. die halben Abzüge.

Sinken durch diesen Treffer die LP unter LP-Max / 8 oder wird ein unbrauchbarer Arm nicht anschließend speziell behandelt, so besteht die Gefahr dass der Arm dauerhaft verkrüppelt bleibt (s. Verkrüppelungsregel).

71-80: Treffer am rechten Arm (Waffenarm)

Der Angriff trifft den rechten Arm. Auswirkungen siehe 61-70.

Für zweiseitige Aktionen gelten dabei i.a. die vollen Abzüge.

81-90: Treffer an Hals oder Kopf

Der Angriff trifft im Bereich des Hals und Kopfes (Rüstungsschutz Kopf / Hals beachten!). Ist der Schaden durch diesen Treffer größer als ein Viertel des LP-Maximums, so ist die getroffene Figur für 2W10 Minuten ohnmächtig. Auf jeden Fall aber ist der Hals verletzt mit Abzügen nach der Tabelle für die WM-Schadensregel. (unter LP-Max/16 keine Abzüge). Das Aussehen sinkt dauerhaft um (LP-Schaden) / 2 Punkte.

Indirekte Auswirkungen der Abzüge sind:

WM(Körperliche Aktion) = WM(Hals/Kopf) / 5

WM(Wissensfertigkeiten) = WM(Hals/Kopf) / 2

Sinken durch diesen Treffer die LP unter LP-Max / 8 oder wird eine schwere Verletzung nicht anschließend speziell behandelt, so besteht die Gefahr dass der Hals dauerhaft verkrüppelt bleibt (s. Verkrüppelungsregel).

Bei einem Schaden von mehr als LP-Max/2 ist das betroffene Wesen geköpft.

91-95: Treffer an einer Schlagader

Der Angriff trifft im Bereich des Halses oder eines Armes eine Schlagader, der genaue Trefferort kann mit einem W10 ermittelt werden, 1-4 Hals, 5-7 rechter Arm und 8-10 linker Arm (Rüstungsschutz Arm / Hals beachten!). Wegen des permanenten Blutverlustes verliert die getroffene Person jede weitere Runde (LP-Schaden / 4) LP (ab x,5 aufrunden). Dieser Blutverlust kann durch eine erfolgreiche Behandlung Erste Hilfe / Medizin / magische Heilung gestoppt werden.

Zusätzlich ist die spezifische Verletzung am betroffenen Körperteil gemäß 41-90 zu beachten!

96-99: Schwerer Treffer am Kopf

Der Angriff trifft den Kopf (Rüstungsschutz am Kopf beachten!). Die getroffene Figur wird unabhängig vom verursachten Schaden für 3W10 Minuten ohnmächtig, zusätzlich sind Wirkungen nach 81-90 zu beachten. Verschärfend gilt **WM(Wissensfertigkeiten) = WM(Kopf)**. Überschreitet der Schaden durch diesen Treffer ein Drittel des LP-Maximums, so fällt die Figur für 3W10 Tage ins Koma.

100: Tödlicher Treffer

Die angreifende Figur landet einen tödlichen Treffer am Herz oder einer Schlagader, die getroffene Figur ist dabei augenblicklich tot.

Kritischer Angriffsfehler

81-100: keine besonderen Folgen

51-80: die Angriffswaffe wird fallen gelassen

Die angreifende Person lässt beim Aufprall auf die Gegner/in ihre Waffe fallen, wobei kein Schaden entsteht. Die Waffe fällt dabei ((90 - Zusatz-W%) / 10) m entfernt zu Boden. Die Richtung kann mit dem W10 ermittelt werden: 1 vorne (hinter die gegnerische Figur), 2 + 3 rechts, 4 + 5 links, 6 - 10 hinten. Diese Regelung gilt analog bei Fernwaffen. Bei natürlichen Waffen wird diese Angriffsmöglichkeit geprellt und fällt für ((100 - Zusatz-W%) / 10) Runden aus.

41-50: die Angriffswaffe wird beschädigt

Beim Aufprall auf ein Hindernis, die Parierwaffe der gegnerischen Figur oder ähnlichem wird die Waffe beschädigt. Dabei erleidet sie Waffenstrukturschaden in Höhe ihres eigenen Angriffsschadens (auswürfeln!). Dieser Schaden ist zu notieren und addiert sich zu früheren Schäden dazu. Übersteigt der gesamte Waffenstrukturschaden den einhändigen Schadenswert KS1 der Waffe, so zerbricht sie. Für Fernwaffen betrifft dieser Schaden immer den Bogen / die Armbrust selber, nicht die Sehne. Bei natürlichen Waffen wird diese Angriffsmöglichkeit leicht verletzt und ist für Zusatz-W% Minuten nicht einsetzbar.

31-40: die angreifende Person verletzt sich selber

Durch einen ungeschickten Angriff verletzt sich die angreifende Figur selber. Dabei erleidet sie einen schweren Schaden von 1W10 LP / KP. Bei Fernwaffen erleidet die angreifende Person eine kurzfristige Zerrung im Schussarm, der sie für 1W4 Kampfrunden an der Benutzung dieses Armes hindert.

21-30: die angreifende Person verletzt eine befreundete Figur

Der Angriff trifft versehentlich eine befreundete Figur in Waffenreichweite. Befinden sich mehrere befreundete Personen in diesem Bereich, so wird eine davon ausgewürfelt. Diese Person erleidet dabei 3/4 des normalen Angriffsschadens, hat aber eine Abwehr mit WM-20. Befindet sich keine befreundete Figur in Waffenreichweite, so tritt 31 - 40 ein.

11-20: die angreifende Person stolpert / die Sehne reißt

Bei Nahkampf und dem Einsatz von Wurfaffen stolpert die angreifende Person. Dabei verstaucht sie sich einen Fuß und erleidet für 1W10 Runden die Folgen eines leicht verletzten Beins mit WM-20. Bei Fernwaffen-Angriffen reißt die Sehne, sie zu ersetzen dauert 3 + 1W6 Kampfrunden. Bei Schleudern reißt eine Naht mit entsprechender Reparaturzeit, bei Blasrohren verstopft ein defekter Bolzen das Rohr, dessen Entfernung die angegebene Zeit dauert.

6-10: die angreifende Person stürzt zu Boden

Die angreifende Person stolpert bei einem missglückten Angriff und stürzt zu Boden. Sie kann sich in der nächsten Runde erheben, erleidet aber alle Abzüge liegender Personen. Beim Fernwaffenangriff tritt 31 - 40 ein.

2-5: die angreifende Person läuft in die Waffe der gegnerischen Figur hinein

Bei einem missglückten Angriff gibt sich die angreifende Person ein schwere Blöße. Deshalb hat die angegriffene Figur die Chance zu einem eigenen normalen Angriff außer der Reihe mit WM+15, der nicht abgewehrt werden kann. Bei Fernwaffenangriff tritt -31 - 40 ein.

1: die angreifende Person stürzt zu Boden und zerstört ihre Angriffswaffe

Die angreifende Figur stürzt bei einem groben Angriffsfehler zu Boden. Dabei wird durch ungeschickte Handhabung die benutzte Angriffswaffe zerstört. Es treten dabei die Folgen wie 6 - 10 ein, zusätzlich auch noch wie 11 - 20. Bei Fernwaffen wird diese Waffe zerstört und es tritt 31 - 40 bei doppelter Zeitdauer ein.

Kritischer Abwehrfehler

81-100: keine besonderen Folgen

51-80: die Verteidigungswaffe wird fallen gelassen

Die verteidigende Person lässt beim Aufprall auf die Angriffswaffe ihre Verteidigungs- oder Parierwaffe fallen. Die Waffe fällt dabei ((90 - Zusatz-W%) / 10) m entfernt zu Boden. Die Richtung kann mit dem W10 ermittelt werden: 1 vorne (hinter die gegnerische Figur), 2 + 3 rechts, 4 + 5 links, 6 - 10 hinten. Wird keine Verteidigungs- oder Parierwaffe benutzt gilt 81 - 100. Diese Regel gilt genauso bei Fern- und Wurfaffenangriffen.

41-50: die Verteidigungswaffe wird beschädigt

Beim Aufprall auf die Angriffswaffe der gegnerischen Figur wird die Verteidigungswaffe beschädigt. Dabei erleidet sie Waffenstrukturschaden in Höhe des Angriffsschadens (auswürfeln!). Dieser Schaden ist zu notieren und addiert sich zu früheren Schäden dazu. Übersteigt der gesamte Waffenstrukturschaden den Abwehrwert der Waffe, bzw. den Maximalschaden bei Parieren mit der Angriffswaffe, so zerbricht die zur Abwehr benutzte Waffe. Wird weder eine Abwehrwaffe benutzt noch pariert, so trifft der Schaden die Angriffswaffe, da diese in einem Reflex ungeschickt zur Parade eingesetzt wurde. Diese Regel gilt bei Fern- und Wurfaffenangriffen nur, wenn eine Verteidigungswaffe auch wirklich eingesetzt wurde, ansonsten tritt -81 - 100 ein.

31-40: die Sicht wird behindert

Blut oder Schweiß gerät der Person in die Augen, so dass sie nicht vernünftig sehen kann. In der nächsten Runde muss die Person die Augen frei wischen und kann nicht angreifen. Diese Regel gilt genauso bei Fern- und Wurfaffenangriffen.

21-30: die verteidigende Person lenkt den Angriff zusätzlich auf eine befreundete Figur

Der Angriff wird bei der Abwehr so abgelenkt, dass er zusätzlich eine befreundete Figur der Verteidigenden in Waffenreichweite trifft. Befinden sich mehrere befreundete Personen in diesem Bereich, so wird eine davon ausgewürfelt. Diese Person erleidet dabei 3/4 des normalen Angriffsschadens, hat aber eine Abwehr mit WM-5. Außerdem erleidet die verteidigende Person aber selber den vollen Schaden. Befindet sich keine befreundete Figur in Waffenreichweite, so tritt 31 - 40 ein. Bei Fern- und Wurfaffenangriffen tritt 31 - 40 ein.

11-20: die verteidigende Person stolpert

Die verteidigende Person stolpert bei einer ungeschickten Abwehr. Dabei verstaucht sie sich einen Fuß und erleidet für 1W10 Runden die Folgen eines leicht verletzten Beins mit WM-20. Dieses gilt genauso bei Fern- und Wurfaffenangriffen.

6-10: die verteidigende Person stürzt zu Boden

Die verteidigende Person stolpert bei einer missglückten Abwehr und stürzt zu Boden. Sie kann sich in der nächsten Runde erheben, erleidet aber alle Abzüge liegender Personen. Diese Regel gilt genauso bei Fern- und Wurfaffenangriffen, wo sie nicht mit einem gezielten Sprung in Deckung verwechselt werden darf.

2-5: die verteidigende Person läuft in die Waffe der gegnerischen Figur hinein

Bei einer missglückten Abwehr gibt sich die verteidigende Person eine schwere Blöße. Deshalb hat die angreifende Figur in der nächsten Runde die Chance zu einem normalen Angriff mit WM+15, der nicht abgewehrt werden kann. Diese Regel gilt genauso bei Fern- und Wurfaffenangriffen.

1: die verteidigende Person verliert das Bewusstsein

Die verteidigende Figur stürzt zu Boden. Durch den Aufprall verliert sie das Bewusstsein für 1W10 Kampfrunden. Diese Regel gilt genauso bei Fern- und Wurfaffenangriffen.

Rüstungstabelle (wichtigste Standardteile)

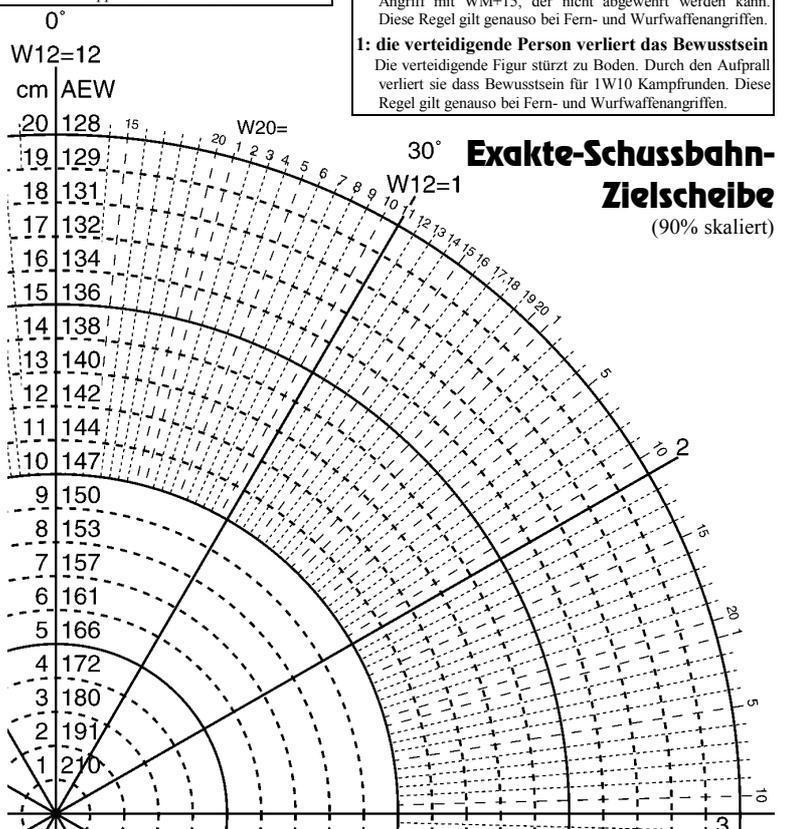
Rüstungsteil	RS Rüst- schutz (LP)	RS-K (LP)	RS-D (LP)	Kraft- aufw. (KP)	Gew. [kg]	Gepäck- gewicht [kg]	Abzüge B-M/B-L/B-S	GMR [ZS]	EW-Ab- zug: X x RBF
Basisrüstungen:									
nackt (N)	0	0	0	-3	0	-	- / - / -	0	-
Normalkleidung (OR)	1	1	1	-2	1	-	- / - / -	0	-
Textilrüstung (TR)	2	Σ(RS)	4	-2	2	-	- / - / -	0	0,25
leichte Lederrüstung (LLR)	3	Σ(RS)	6	-1,5	3	0,25	0 / 0 / 1	0,25	0,38
Lederrüstung (LR)	4	Σ(RS)	8	-1	4	0,5	0 / 1 / 2	0,5	0,5
Kettenrüstung (KR)	6	Σ(RS)	12	0	8	1,5	0 / 2 / 4	1	0,75
Schuppenrüstung (SR)	8	Σ(RS)	16	+1	12	2	1 / 2 / 5	1,5	5
leichter Kürass (LK)	9	Σ(RS)	18	+1,5	16	2,5	1 / 3 / 6	1,75	7,5
Kürass (K), RR	10	Σ(RS)	20	+2	20	3	1 / 3 / 6	2	10
Zusatzrüstung:									
Mütze (M)	-	1 - 2	1 - 3	-	-	0	- / - / -	0	-
Handschuhe (HS), Stiefel (S)	-	1 - 3	2 - 3	-	-	0	- / - / -	0	-
leichter Helm (LH)	-	4	6	-	1,5	0,25	- / - / -	0	-
schwerer Helm (SH), RR	+1	Σ(RS)	16	-	4	1	0 / 1 / 2	0	WM-10*
leichte Halsberge (Lhb)	-	4	5	-	1	0,25	- / - / -	0	1
schwere Halsberge (Shb), RR	+1	Σ(RS)	16	-	3	0,5	0 / 1 / 2	0	2
leichte Armschienen (LA)	+1	4 + ?	8 + ?	+1	2	0,5	- / - / -	1	10
schwere Armschienen** (SA), RR	+2	Σ(RS)	16 + ?	+2	5	1	0 / 1 / 4	2	20
leichte Beinschienen (LB)	+1	4	8	-	6	1	1 / 3 / 6	0,5	5
Schwere Beinschienen** (SB), RR	+2	Σ(RS)	18	+1	12	2	2 / 5 / 10	1	10

+?: ggf. + 2/3 AW(Schildwaffe)!

** : inkl. Panzer-Handschuh/-stiefel! RR: Teil der Ritterrüstung

*: Abzüge nur halb kompensierbar, skalieren nicht mit RBF! Zusätzlich Abzug WM-10 auf Wahrnehmung.

Σ(RS): erhält Summe des RS bei Treffern auf dem Körperteil (mit Σ(RS) ≤ 1,75 x Basis-RS; RS-K ≤ RS-D)



Wissenschaftliches Magiesystem

Grundregeln zum EW(Zaubern) (allgemein!)

EW(Zaubern) = EW(Liste) + EW(Verst.-Fert.)
 \leq EW(Objektpot. BF + SF)
 EW(Zaubern) \leq 3 x EW(L.) wenn EW(L.) < 25
 IWB(Magie) = Basis + 5 x (Objekte - 1)
 Neuorient. = Basis + Zauberdauer/10

Modifikationen des AEW(Zaubern)

WM-1 je Level über dem beherrschen,
 WM+1 je 2 Level unter dem beherrschen.
 Levelüberschr. \leq EW(Überlevelpotential)
 Levelüberschr. \leq EW(L.) wenn EW(L.) < 25
 EW(Nachwirkung) = EW(Zaubern) - 20
 (nur über Level!) - (N-Level - erlernten N-Level)

MP-Kosten beim Zaubern

MP-Kosten = Levelsumme (Liste + Rw
 + Obj.-Anz. + Obj.-Gew.) / 3
 + 1 MP je zusätzlichem KP
 + Nachwirkungslevel / 2

Art des Zauberns - Erkennbarkeit

Mental: mit ca. 10% Wahrsch. wahrnehmbar.
Verbal: 5-10 m hörbar, Zauberkund. erkennen als Magie, Andere ca. 50% Wahrsch. (je nach Bildung).
Manuell: Gesten gut zu erkennen, intelligente Wesen erkennen mit ca. 90% Wahrsch. als Zauberei.

Zaubern aus Bewegung - Startphase

Laufen: EW(Laufen), WM-(2 x Bewegungsweite),
 EW(Zaubern) WM-(2 x B).

Reiten etc.: EW(Reiten etc.) WM-(B/2),
 EW(Zaubern) WM-(EW(Zaub.)/4 + B/2),
 Ausgl. möglich, manuell zus. WM+10

Bewegung & Zusatzhandlungen - Fortdauer

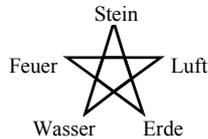
AEW(Handl) mit WM-(20 + 2 x Bewegungsweite)

Laufen > B-M: EW(Laufen),
 WM-(Bewegungsweite)
Reiten > B-M: EW(Reiten),
 WM-(Bewegungsweite / 2)
 Ausgleich bis WM-5.

AEW = Krit. Fehler: misslingt & krit. Fehler(Zaubern)

W%-15 = krit. Fehler: misslingt & Zauber bricht ab.
 AEW misslingt: misslingt oder Abbrechen des Zaubers (Bewegung: Abbruch des Zaubers)

Das Materieschema



Baukasten (kombinierte Zauber)

AEW(Zaubern) nach höchstem Spruchlevel!
 alle Hilfsfertigkeiten gleich! (Teilmengen zulässig).
 Max. ((EW(Verst.-Fert.)/5)-4) gleichzeitig.
 Max. ((EW(Verst.-Fert.)/5)-3) nacheinander.
 MP-Kosten: Level/3 MP \geq 2 MP je Spruch + Hilfsfert.

Zeitliches Schachteln (unabhängige Zauber)

Für Nachwirkung: Kontrolle > (5+(Lev - erl. Lev)/5) s.
 Neuaufnahme nur wenn Level \leq erlernte Level.

Risiko beim Zaubern - kritische Fehler

\leq erl. Level: Wirkung nach Tabelle mit
 W% + 50 + 2 x (geringste Leveluntersch.)
 > erl. Level: Wirkung nach Tabelle mit
 W% + 50 - (höchste Levelüberschreitung).

Kritische Erfolge beim Zaubern

1W4 positive Veränderungen:
 - Level verdoppeln bei:
 - Rw, -Nachwirkung, -Spruchliste
 - Objektgewicht-mat., -Objektanz-psy.,
 - verbal statt manuell / mental statt verbal
 - MP- / KP-Kosten / Zauberdauer halbiert

Resistenz heftig bewegter Objekte

AEW(physRes) mind. (30 / min. Länge [cm])
 WM+(bewegte Objekte - 1) x 5)

Vertrautheit und Täuschungsmöglichkeiten

AEW(Int.) = Übereinstimmung mit Original [%].
 100% = undurchschaubar.

Objekt/Person kurz gesehen:	WM-75
Objekt/Person länger gesehen:	WM-50
Objekt/Person vorher bewusst beobachtet:	WM-25
Objekt/Person sehr sorgfältig beobachtet:	WM-10
Objekt/Person ist sehr gut bekannt:	WM=0
Objekt/Person ist direkt anwesend:	WM+10
nur Objekt einer bestimmten Art:	WM+50

Erschaffung von Phantasiegegenständen

AEW(Int.) = Entsprechung mit Vorstellung [%]:	
elementar-geometrisches Objekt	WM=0
überwiegend 2-dimensionales Objekt	WM-30
einfach 3-dimensionales Objekt	WM-60
kompliziert 3-dimensionales Objekt	WM-75
Modell bei 3-dim./Zeichnung bei 2-dim.	WM+50
Zeichnung bei 3-dim.	WM+25

Aktionen über Zeitgrenzen

Überqueren erfordert AEW(Bewegung)
 Objekt bewegt sich von außen gesehen gleichmäßig weiter - intern entspr. verlangsamt oder beschleunigt!

Musik-Magie (Bard/innen)

Modifikationen des AEW(Zaubern)

WM+(1/2 x EW(Musizieren) - 37)
 WM+(2 x (Max-Ebene - angew. Eb.))
 (Max-EW(Ebene)/10 bei EW<25 auf Eb.)
 WM \pm (Instrumententyp)
 WM-(Levelüberschreitung)

Standard-Instrumente: WM-5
Spezialisierte Magie-Instrumente: WM \pm 0
Singen: WM-3.
 außerhalb Kern: WM-(X x Abst, s Instrumente).

Resistenz gegen Musik-Magie

misslungen: wirkt für Rest des Liedes,
gelungen: hält für (AEW(psyRes) - AEW(Zaubern)) s
 erneuter Resistenzwurf: jeweils WM+(5 x X) auf
 den Xten weiteren Resistenzwurf.

Kritische Fehler bei Musik-Magie

W% + 50
 + (5 x (höchste Ebene - benutzte Ebene)
 - Levelüberschreitungen(Hilfsfert.) / 2

Kritische Erfolge bei Musik-Magie

1W3 der nachfolgend aufgeführten Verbesserungen:
 - Halbierung der MP / KP-Kosten
 - Halbierung der Startverzögerung
 - Verdoppelung der Nachwirkungsdauer

Auswirkungen verschiedener Instrumente

Typ:	Kernber./Abzüge/Grenze, sonst.
Flöten, Pfeifen	25 m Uk / WM-4/m / 38 m Uk
Streichinstr.	25 m Uk / WM-4/m / 38 m Uk
Lauten, Gitarren	20 m Uk / WM-5/m / 30 m Uk
Harfen	15 m Uk / WM-8/m / 22 m Uk WM + 5 auf AEW(Zaubern)
Hörner, Trompeten	50 m Uk / WM-3/m / 70 m Uk WM-10 auf AEW(Zaubern)
Gesang	Kons/4 m Uk / WM-4/m / Kons/3 m Uk WM-3 auf AEW(Zaubern).

Auswirkungen des Geräuschpegels

absolute Stille Kern + 6 m
 leises Gemurmel Kern + 3 m
 normales Reden Kern \pm 0 m
 lautes Reden Kern - 5 m
 Rufen Kern - 10 m
 Gebrüll Kern - 15 m
 einzelnes Störgeräusch: Kern=Abst. x Kern / Σ (Kerne),

Dämpfung durch Hindernisse

Dämpfungswert \approx Zusatz-Abstand, zusätzlich ev. Umwegel.

rissige / schlecht schließende Holztür	2 m
solide Holztür	5 m
hölzernes Tor	8 m
Steinwand (je 10 cm Dicke)	15 m
Glasfenster	5 m
Metallplatte (je 1 cm Dicke)	5 m
dicker Stoff	3 m
dünner Stoff	1 m

Ohrenstopfen: je 10m: WM-1 auf Kampf +
 Wahn.

Schwere Helme: 10 m bei offenen Visier,
 30 m bei geschlossenem Visier.

Kontrolle der Lautstärke

Kernbereich auf X Meter (1/3 < X < Kern) eingrenzen:
 EW(Mus.) WM-25: Abw. 1 m je 5 unter AEW=100

Adaption der Midgard-Magie

Ausführung der Zauber

WM+(2 x ((höchste Stufe) - (Stufe des Spruchs))).
 (Max-EW(Stufe)/10 bei EW<25 auf Stufe)

Kritische Fehler bei Midgard-Magie

W% + 50
 + (5 x (höchste Ebene - benutzte Ebene))

Seelenwanderung

Ausführung von Seelenzauber

WM+(2 x (Max-Stufe - angew. Stufe)).
 (Max-EW(Stufe)/10 bei EW<25 auf Stufe)

Kritische Fehler bei Seelenmagie

W% + 50
 + (5 x (höchste Stufe - benutzte Stufe)
 - (Distanz(Seele)[m] / 20)

Kritische Erfolge bei Seelenmagie

1W3 der nachfolgend aufgeführten Verbesserungen:
 - Halbierung der MP-Kosten / Zauberdauer
 - doppelte Reichw. / Wirkungsbereich / -dauer

Sichtbarkeit der freien Seele

Sichtbarkeit = 50 \pm (AEW(K.-Verl.) - 100) [%],
 maximal 95 %, minimal 5 %.

5 - 25 %: AEW(Wahrn.) WM+(2 x Sichtb.) im
 Sichtbereich; AEW(Tarnen) autom. krit. erfolgreich.

26 - 75 %: AEW(Tarnen): WM+(100 - Sichtb.) (allg.).
 76 - 95 %: AEW(Wahrn.) WM+(2 x (100 - Sichtb.))
 wg. Durchscheinen (in grellem Licht immer).

Engpässe

B(maximal) = 5 x mittlerer \emptyset [m]
 \Rightarrow Strecke je s \leq mittlerer \emptyset

bis Spalt: **B(maximal) = 15 x Spaltbreite [m]**
 \Rightarrow Stecke je s \leq 3 x Spaltbreite

Magischer Kraftakt: B = B(Engpass) x 2^(MP/2).

Freiwilliges Zurückschnellen (Rückkehr blockiert)

1. **Körper-Zurückkehren-Zauber:** bei Entf. > 1 m:
 Folgen wie krit. Fehler durch Entfernung + 5W10
 2. **ohne MP/KP:** Körper-Zurückkehren-Zauber bei
 Entf. \leq 1 m möglich, Folgen krit. Fehler mit 10W10.

KP / LP Verluste

-1 LP = -3 MP, -1 KP = -1 MP

Verletzungen des Körpers

1. **Nachgeben mit MP/KP:** Körper-Zurück.-Zauber
 2. **Nachgeben ohne MP/KP:** wie krit. Fehler 5W10 +
 Entfernung
 3. **ohne MP/KP, Strecke blockiert:** keine Rückkehr,
 AEW(K.-Zurück), ggf. Folgen krit. Fehler!
 4. **Rückkehr unterdrücken (nur mit MP/KP):**
 Körper-Verlassen-Zauber mit WM-(2 x LP-Schaden)

Besetzung - Seelenresistenz (S-Res), max aus:

EW(S-Res) = EW(psy. Resistenz).
 EW(S-Res) = EW(Zaubern),
 EW(S-Res) = 1/2 (EW(psy. Res.) + EW(Zaub.)),

Kraftverbrauch des besetzten Körpers

(KP-Verbrauch Tabelle, D = AEW(Bes) - AEW(Res.)):

0 < D < 5:	x 0,25	5 \leq D < 10:	x 0,5
10 \leq D < 30:	x 1	30 \leq D < 50:	x 2
50 \leq D < 70:	x 3	D \geq 70:	x 4

Wahrnehmung der Seelenmagie (Besetzung)

krit Fehler: Person wird sich versuchten Seelenmagie
 völlig bewusst, weiß genau, welche Einflussnahme.

D \leq -20: deutliches Bewusstsein der versuchten
 Seelenmagie, je nach Kenntnisstand einordbar.

-20 < D \leq 10: dumpfes Bewusstsein einer
 Fremdeinwirkung (während/nach Zauber). Bei
 Erfolg der Magie: Gesicht verkrampft und verzerrt.

11 < D \leq 25: diffuses Bewusstsein (komisch), Gesicht
 leicht verwirrt, innerer Widerst. für aufmerks.
 Beobachter bemerkbar.

25 < D: keine unmittelb. Wahrnehmung, von außen
 unsichtbar, eventuell über logische Überlegungen
 hinterher bemerkbar.

Person ist zu (25 - Duell) % Manipulation bewusst,

hinterher exakt einordnen:
 Betroffene/r: AEW(Magiekunde) WM+(40-Duell)
 andere Personen: WM+(15 - Duell).

Die magische Präsenz

Art	Präs
magische Wesen	20
tierische Monsterwesen über 5 t Gewicht	12
tierische Monsterwesen über 1 t Gewicht	11
magisch talentierte Humanoide, MT > 50	11
magisch untalentierte Humanoide, Mt < 51	10
MagierInnen: je 100.000 MFS (max. +5)	+1
Tiere mit Gewicht > 100 kg bzw. Int(t) > 60	9
Tiere mit Gewicht 10 - 100 kg bzw., Int(t) \leq 60	7
Tiere mit Gewicht 1 - 10 kg	5
Tiere mit Gewicht 100 g - 1 kg	3
Tiere mit Gewicht 10 - 100 g (große Insekten)	2
Tiere mit Gewicht < 10 g (Insekten)	1

KP- / MP-Verbrauch bei Magie-Ausübung etc.

Faktor:	0,25	0,5	1	2	3	4
KP/MP	bis Minuten					
bei	Barden:	Barden:	wiss. Mag.:	Seelenw.:		
	Zeit-MP	KP	KP, + MP	verl.Körper		
Seelenw.: besetzter Körper						
1	0,1	0,3	0,5	1	2	2
2	0,3	0,5	1,0	2	3	4
3	0,6	1,1	2,3	4,5	7	9
4	1,0	2,0	4,0	8	12	16
5	1,6	3,1	6,3	12,5	19	25
6	2,3	4,5	9,0	18	27	36
7	3,1	6,1	12,3	24,5	37	49
8	4,0	8,0	16,0	32	48	64
9	5,1	10,1	20,3	40,5	61	81
10	6,3	12,5	25,0	50	75	100
11	7,6	15,1	30,3	60,5	91	121
12	9,0	18,0	36,0	72	108	144
13	10,6	21,1	42,3	84,5	127	169
14	12,3	24,5	49,0	98	147	196
15	14,1	28,1	56,3	112,5	169	225
16	16,0	32,0	64,0	128	192	256
17	18,1	36,1	72,3	144,5	217	289
18	20,3	40,5	81,0	162	243	324
19	22,6	45,1	90,3	180,5	271	361
20	25,0	50,0	100,0	200	300	400
21	27,6	55,1	110,3	220,5	331	441
22	30,3	60,5	121,0	242	363	484
23	33,1	66,1	132,3	264,5	397	529
24	36,0	72,0	144,0	288	432	576
25	39,1	78,1	156,3	312,5	469	625
26	42,3	84,5	169,0	338	507	676
27	45,6	91,1	182,3	364,5	547	729
28	49,0	98,0	196,0	392	588	784
29	52,6	105,1	210,3	420,5	631	841
30	56,3	112,5	225,0	450	675	900
31	60,1	120,1	240,3	480,5	721	961
32	64,0	128,0	256,0	512	768	1024
33	68,1	136,1	272,3	544,5	817	1089
34	72,3	144,5	289,0	578	867	1156
35	76,6	153,1	306,3	612,5	919	1225
36	81,0	162,0	324,0	648	972	1296
37	85,6	171,1	342,3	684,5	1027	1369
38	90,3	180,5	361,0	722	1083	1444
39	95,1	190,1	380,3	760,5	1141	1521
40	100,0	200,0	400,0	800	1200	1600
41	105,1	210,1	420,3	840,5	1261	1681
42	110,3	220,5	441,0	882	1323	1764

Faktor:	0,25	0,5	1	2	3	4
KP/MP	bis Minuten					
Bei	Barden:	Barden:	wiss. Mag.:	Seelenw.:		
	Zeit-MP	KP	KP, + MP	verl.Körper		
Seelenw.: besetzter Körper						
43	115,6	231,1	462,3	924,5	1387	1849
44	121,0	242,0	484,0	968	1452	1936
45	126,6	253,1	506,3	1012,5	1519	2025
46	132,3	264,5	529,0	1058	1587	2116
47	138,1	276,1	552,3	1104,5	1657	2209
48	144,0	288,0	576,0	1152	1728	2304
49	150,1	300,1	600,3	1200,5	1801	2401
50	156,3	312,5	625,0	1250	1875	2500
51	162,6	325,1	650,3	1300,5	1951	2601
52	169,0	338,0	676,0	1352	2028	2704
53	175,6	351,1	702,3	1404,5	2107	2809
54	182,3	364,5	729,0	1458	2187	2916
55	189,1	378,1	756,3	1512,5	2269	3025
56	196,0	392,0	784,0	1568	2352	3136
57	203,1	406,1	812,3	1624,5	2437	3249
58	210,3	420,5	841,0	1682	2523	3364
59	217,6	435,1	870,3	1740,5	2611	3481
60	225,0	450,0	900,0	1800	2700	3600
61	232,6	465,1	930,3	1860,5	2791	3721
62	240,3	480,5	961,0	1922	2883	3844
63	248,1	496,1	992,3	1984,5	2977	3969
64	256,0	512,0	1024,0	2048	3072	4096
65	264,1	528,1	1056,3	2112,5	3169	4225
66	272,3	544,5	1089,0	2178	3267	4356
67	280,6	561,1	1122,3	2244,5	3367	4489
68	289,0	578,0	1156,0	2312	3468	4624
69	297,6	595,1	1190,3	2380,5	3571	4761
70	306,3	612,5	1225,0	2450	3675	4900
71	315,1	630,1	1260,3	2520,5	3781	5041
72	324,0	648,0	1296,0	2592	3888	5184
73	333,1	666,1	1332,3	2664,5	3997	5329
74	342,3	684,5	1369,0	2738	4107	5476
75	351,6	703,1	1406,3	2812,5	4219	5625
76	361,0	722,0	1444,0	2888	4332	5776
77	370,6	741,1	1482,3	2964,5	4447	5929
78	380,3	760,5	1521,0	3042	4563	6084
79	390,1	780,1	1560,3	3120,5	4681	6241
80	400,0	800,0	1600,0	3200	4800	6400
81	410,1	820,1	1640,3	3280,5	4921	6561
82	420,3	840,5	1681,0	3362	5043	6724
83	430,6	861,1	1722,3	3444,5	5167	6889
84	441,0	882,0	1764,0	3528	5292	7056

Wirkung kritischer Fehler beim Zaubern

Mod. Fehlerwurf	Auswirkung
Immer	nächste Runde kein Zaubern möglich, ((140 - Fehlerwurf) / 10) Runden WM-5 auf alle EW(Zaubern), Kopfschmerzen für ((140 - Fehlerwurf) x 2) Minuten.
111-120	25 % MP-Verlust*
101-110	50 % MP-Verlust*
91-100	50 % MP- + KP-Verlust*
81-90	80 % MP-Verlust, 50 % KP-Verlust*
71-80	80 % MP- + KP-Verlust*
61-70	80 % MP- + KP-Verlust*, zusätzlich erleidet die zaubernde Person 1 W10 LP Explosionsschaden durch eine Verpuffung magischer Energie um sie herum, oder eine andere, der Art des Zaubers entsprechende magische Fehlwirkung.
56-60	80 % MP- + KP-Verlust*, 1 W10 LP Schaden wie bei 61-70 für die zaubernde Person und eine in der Nähe (max. 3 m) stehende befreundete Person (zufällig auszusuchen, bevorzugt in der Zauberrichtung).
51-55	80 % MP- + KP-Verlust*, 1 W10 LP Schaden wie bei 61-70 für die zaubernde Person und alle in der Nähe (max. 3 m) stehenden Personen.
41-50	MP-Totalverlust + 80 % KP-Verlust*, 1 W10 LP Schaden wie bei 61-70 für die zaubernde Person.
31-40	MP- und KP-Totalverlust*, 1 W10 LP Schaden wie bei 61-70 für die zaubernde Person.
26-30	MP- und KP-Totalverlust*, 1 W10 LP Schaden wie bei 61-70 für die zaubernde Person. MP-Max halbiert für 24 h (nicht heilbar).
21-25	MP- und KP-Totalverlust*, 1 W10 LP Schaden wie bei 61-70 für die zaubernde Person. MP-Max und KP-Max halbiert für 24 h (nicht heilbar).
16-20	MP- und KP-Totalverlust*, 1 W10 LP Schaden wie bei 61-70 für die zaubernde Person. MP-Max halbiert für 1 W4 x 24h und KP-Max halbiert für 24 h (nicht heilbar).
11-15	MP- und KP-Totalverlust*, 1 W10 LP Schaden wie bei 61-70 für die zaubernde Person. MP-Max und KP-Max halbiert für 1 W4 x 24 h (nicht heilbar).
6-10	MP- und KP-Totalverlust, 1 W10 LP Schaden wie bei 61-70 für die zaubernde Person. MP-Max = 0 und KP-Max halbiert für 1 W4 x 24 h (nicht heilbar).
2-5	MP- und KP-Totalverlust, 1 W10 LP Schaden wie bei 61-70 für die zaubernde Person. MP-Max und KP-Max = 0 für 1 W4 x 24 h (nicht heilbar).
1	Sofortiger Tod der zaubernden Person.

*: KP/MP Verluste können ggf. anschließend wieder regeneriert werden.

Dichtewerte für verschiedene Materialien

Material	Level		1	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	Gewicht [kg]		0,25	6	25	56	100	156	225	306	400	506	625	756	900	1056	1225	1406
	Dichte [g/cm³]	[kg/m³]	Kantenlänge eines Würfels [cm]															
Edelmetalle (Gold etc.)	20	20000	2,3	6,7	10,8	14,1	17,1	19,8	22,4	24,8	27,1	29,4	31,5	33,6	35,6	37,5	39,4	41,3
Eisen	8	8000	3,1	9,1	14,6	19,1	23,2	26,9	30,4	33,7	36,8	39,8	42,7	45,5	48,3	50,9	53,5	56,0
Leichtmetalle (Alu etc.)	3	3000	4,4	12,6	20,3	26,5	32,2	37,3	42,2	46,7	51,1	55,3	59,3	63,2	66,9	70,6	74,2	77,7
hartes Gestein	2,5	2500	4,6	13,4	21,5	28,2	34,2	39,7	44,8	49,7	54,3	58,7	63,0	67,1	71,1	75,0	78,8	82,5
weiches Gestein	2	2000	5,0	14,4	23,2	30,4	36,8	42,7	48,3	53,5	58,5	63,2	67,9	72,3	76,6	80,8	84,9	88,9
Sand / Erde	2	2000	5,0	14,4	23,2	30,4	36,8	42,7	48,3	53,5	58,5	63,2	67,9	72,3	76,6	80,8	84,9	88,9
Holz	0,9	900	6,5	18,8	30,3	39,6	48,1	55,8	63,0	69,8	76,3	82,5	88,6	94,4	100,0	105,5	110,8	116,0
Glas	3	3000	4,4	12,6	20,3	26,5	32,2	37,3	42,2	46,7	51,1	55,3	59,3	63,2	66,9	70,6	74,2	77,7
Wasser	1	1000	6,3	18,2	29,2	38,3	46,4	53,8	60,8	67,4	73,7	79,7	85,5	91,1	96,5	101,8	107,0	112,0
Magie	0,01	0,7	29,2	84,3	135,7	177,6	215,4	249,9	282,3	312,8	342,0	369,9	396,9	422,8	448,1	472,7	496,6	520,0
Luft	0,0007	10	70,9	204,7	329,3	430,9	522,8	606,3	685,0	758,9	829,8	897,5	962,9	1026	1087	1146	1205	1261
Feuer-Gewichts-Äquivalent	0,75	750	6,9	20,0	32,2	42,1	51,1	59,2	66,9	74,2	81,1	87,7	94,1	100,3	106,3	112,1	117,8	123,3

Bei Feuer entspricht damit:
 Fackel 0,5 - 1 kg
 Lampenfeuer ca. 20 g
 Kerze ca. 3 g
 kleines Lagerfeuer 10 - 15 kg
 großes Lagerfeuer 20 - 50 kg

Beschleunigte Bewegungen

Beschl. a [m/s²]	Zeit t [s]																				Daten
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	v [m/s]
	0,5	2	4,5	8	12,5	18	24,5	32	41	50	60,5	72	84,5	98	112,5	128	144,5	162	180,5	200	x [m]
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	v [m/s]
	1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121	144	169	196	225	256	289	324	361	400	x [m]
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	v [m/s]
	5	20	45	80	125	180	245	320	410	500	605	720	845	980	1125	1280	1445	1620	1805	2000	x [m]

v : jeweils Geschwindigkeit in m/s
 nach t Sekunden , B =10 x v, Formel v = a * t;

x : jeweils zurückgelegte Distanz
 nach t Sekunden, Formel x = 1/2 * a * t²;

Geschwindigkeit in Abhängigkeit
 von Wegstrecke: v=√(2 * a * x)