

Spielmaterial

Papier
Bleistift
Würfel (W6)
Kniffe

Spielerämter

- Spielleiter
- Anführer
- Chronist
- Zeugmeister

gesagt - getan

nicht gesagt - nicht getan

Grundsatz

Je höher das Ergebnis, desto besser für den Würfler.

Charakterkonzept

Das Charakterkonzept besteht nur aus ein bis drei charakterisierenden Sätzen. Sie sind die allgemeine Beschreibung des Charakters.

Charaktername

Der Name ist die Identität des Charakters. Ein guter Name klingt gut und transportiert das Bild, das man sich von dem Charakter macht.

Eckdaten des Charakters

Pflicht Name, Geschlecht, Spezies
Optional Rasse, Alter, Kultur, Profession

Alter Macht

[20[durchschnittlich
[18; 19] unterdurchschnittlich
[16; 17] lückenhaft
[14; 15] dürftig
[12; 13] dilettantisch
[9; 11] ahnungslos
[7; 8] schlecht
[3; 6] miserabel
]2] katastrophal

Spielwerte

Alter SL-Vorgabe
Macht nach Alter
Kniffe Alter
Erfahrung 0
Stufe 0

Lerngelegenheiten

Lerngelegenheiten	Spielwerte	Anstiege	Erneuerungen
klein	1	1	2
mittel	3	1	4
groß	6	1	8

Stufenformel

(nächste Stufe + 1) x nächste Stufe x 5 EP

Spielwert	EP-Kosten
Stufe	neue Stufe
Macht	2500
Prädikate	5
Persönlicher Gegenstand	$2^{\langle \text{Nr} \rangle}$
Prädikate auf Gegenstand	3

EP	Stufe
0	0
10	1
30	2
60	3
100	4
150	5
210	6
280	7
360	8
450	9
550	10
660	11
780	12
910	13

Wertestufen	W6
Stufe	Modi.
unerreicht	3
perfekt	3
legendär	3
brilliant	2
erstaunlich	2
großartig	2
ausgezeichnet	2
hervorragend	1
gut	1
passabel	1
überdurchschnittlich	0
durchschnittlich	0
unterdurchschnittlich	0
lückenhaft	-1
dürftig	-1
dilettantisch	-1
ahnungslos	-1
schlecht	-2
miserabel	-2
katastrophal	-2

Prüfungsarten	
Art	Durchführung
Wurf	Zahl
	1) Würfel werfen
	2) Modifikatoren addieren
Probe	gelingen/mislungen
	1) Wurf durchführen
	2) Ergebnis mit MW vergleichen
Messung	Qualität
	1) Wurf durchführen
	2) besten geschafften MW suchen
Vergleich	Rangfolge
	1) Messung durchführen
	2) Rangfolge ermitteln

Schwierigkeitstabelle			W6
Schwierigkeit	MW	Ergebnis	
unmöglich	14	wunderbar	
exorbitant	12	sagenhaft	
sehr schwer	10	sehr gut	
schwer	8	gut	
mittel	6	befriedigend	
leicht	4	ausreichend	
sehr leicht	2	mangelhaft	
trivial	0	ungenügend	
--	--	vermurkst	

Prädikate		W6
positiv		negativ
Prüfungsbonus +1		Prüfungsmalus -1
Einmal-Gegenstand		Verlust Gegenstand

Kniffe

Jeder Kniff verwandelt sich durch seinen Einsatz in einen Erfahrungspunkt!

Effekt	W6	Wert
Würfel doppeln		1
Prüfung um 1 erleichtern		2
Prüfung um 2 erleichtern		5
Prüfung um 3 erleichtern		9
nach Prüfung		x2
negativer Effekt, max. bis zu		-5

Kampf

Kampfablauf

- 1) Vorbereitungen
Ereignisfolge bestimmen; Kampfmoral 10
- 2) nächstes Ereignis ermitteln
- 3) Ereignis beenden
Fernkampf: leichte Probe
Nahkampf: Vergleich
- 4) Spielwelt einbeziehen
- 5) Aktionen und Reaktionen erklären
- 6) weiter bei 2)

Aktionen

- Abwarten
- Angreifen (Fernkampf)
- Angreifen (Nahkampf)
- Flüchten
- Scharmützel verlassen
- Sich sammeln

Reaktionen

- Sich ergeben
- Verteidigen

Angriff

	W6
A > V+1	Treffer; V -1 Kampfmoral
A = V+1	V -1 Kampfmoral
A = V	keine Änderung
A+1 = V	V +1 Kampfmoral
A+1 < V	Initiative wechselt

Schadensbestimmung

Waffenhärte > Rüstungshärte
Trefferwucht > Wuchtschwelle

Schadensstufe - Schadensartschutz

Grundscha-	Schlag	O	Stich	V	Schnitt)	Schock	Geblockt zu
letal	Mehrfachbruch Organversagen		Schnittwunde Organversagen Innere Blutung		Offener Bruch Organversagen		unmöglich	schwer
vernichtend	Mehrfachbruch Organriss		Schnittwunde Organriss Innere Blutung		Offener Bruch Organriss		exorbitant	schwer
mörderisch	Mehrfachbruch Innerer Blutung		Schnittwunde Organriss		Offener Bruch Innere Blutung		sehr schwer	mittel
kritisch	Mehrfachbruch Organquetschung		Schnittwunde Organriss		Offener Bruch Blutung		schwer	mittel
gefährlich	Mehrfachbruch		Schnittwunde Organriss		Offener Bruch		mittel	leicht
schwer	Knochenbruch		Schnittwunde Organriss		Schnittwunde Knochenbruch		leicht	leicht
mittel	Muskelquetschung Platzwunde		Schnittwunde Blutung		Fleischwunde		sehr leicht	oberflächlich
leicht	Muskelquetschung		Schnittwunde		Schnittwunde		trivial	oberflächlich
oberflächlich	Platzwunde		Platzwunde		Platzwunde		trivial	unbedeutend
unbedeutend	Prellung		Prellung		Prellung		trivial	unbedeutend

Schaden	Wirkung	Schock	Malus	Heilung	W6
Innere Blutung	Schock bei jeder Aktion			sehr schwere Probe	
Blutung	Schock bei jeder Aktion			mittlere Probe	
Angekratzt	höhere Erkrankungswahrscheinlichkeit			mittlere Probe	
Bewusstlos	totale Handlungsunfähigkeit			leichte Probe	
Schock	Probe, sonst Bewusstlosigkeit				
Organversagen	Schock	-2,4	d -1,2	56 Tage	
Organriss	Schock	-2,1	d -0,9	49 Tage	
Organquetschung	Schock	-1,8	1x -1,2	42 Tage	
Offener Bruch	Fleischwunde; Knochenbruch				
Mehrfachbruch	Schock	-1,5	d -0,9	35 Tage	
Knochenbruch	Schock	-1,2	d -0,6	28 Tage	
Fleischwunde	Schock; Angekratzt	-0,9	d -0,6	21 Tage	
Schnittwunde	Schock; Angekratzt	-0,6	d -0,3	14 Tage	
Muskelquetschung	Schock	-0,3	1x -0,6	7 Tage	
Platzwunde	Schock; Angekratzt	-0,3		7 Tage	
Prellung	Schock	-0,3		7 Tage	

Ausrüstung

Rüstung	Härte	Wuchtschel.	V)	O
Normale Kleidung	0	0	0	0	0
Reisekleidung	0	0	0	0	1
Winterkleidung	0	1	0	0	1
Lederkleidung	0	2	1	2	0
Gambeson	0	1	0	0	1
Wams	0	2	0	0	2
Lederwams	0	3	1	2	1
Tuchrüstung	0	3	0	1	2
Leichte Lederrüstung	0	3	1	2	1
Schwere Lederrüstung	0	5	1	3	1
Kettenrüstung	3	4	0	1	0
Kettenrüstung Wams	3	5	0	1	1
Kettenrüstung Lederwams	3	6	1	2	1
Schuppenrüstung	3	5	0	1	1
Lamellenrüstung	3	6	0	1	1
Lamellenrüstung Lederkleidung	3	7	1	2	1
Plattenrüstung	3	7	0	1	2
Plattenrüstung Gambeson	3	8	0	1	5
Plattenrüstung Lederwams	3	9	1	2	5

Gegenstand	Inhalt
am Mann	Kleidung, 1 Rüstung, Bewaffnung, Reisegepäck Kleinigkeiten
Bewaffnung	Hauptbewaffnung 1 Seitenwaffe 1 Fernkampfwanne 1 Fernkampfwanne
Hauptbewaffnung	1 zueihändige Waffe oder bis zu 2 einhändige Waffen bis zu 2 einhändige Waffen
Taschen in Kleidung	Kleinigkeiten
Reisegepäck	4 Gegenstände

Bewaffnung

Waffe	Benutzung	Art	Härte	Wucht	Grundscharfen
Unbewaffnet		O	1	1	leicht
Stein	einhandig	O	3	2	schwer
Wurfstein	einhandig, fern	O	3	3	schwer
Steinschleuder	einhandig, fern	O	3	5	kritisch
Stabschleuder	zweihandig, fern	O	3	6	kritisch
Prügel	einhandig	O	1	3	mittel
Knüppel	einhandig	O	1	4	mittel
Keule	zweihandig	O	1	6	schwer
Kampfstab	zweihandig	O	1	6	schwer
Streithammer	einhandig	O	3	5	mörderisch
Wurfhammer	einhandig, fern	O	3	4	mörderisch
Kriegshammer	zweihandig	O	3	7	vernichtend
Streitkolben	einhandig	O	3	5	mörderisch
Kriegskolben	zweihandig	O	3	7	vernichtend
Morgenstern	einhandig	O	3	6	mörderisch
Kriegsflegel	zweihandig	O	3	8	vernichtend
Dolch	einhandig	V	3	2	gefährlich
Wurfdolch	einhandig, fern	V	3	3	gefährlich
Spieß	zweihandig	V	3	4	vernichtend
Speer	einhandig, fern	V	3	3	vernichtend
Kurzbogen	zweihandig, fern	V	3	5	vernichtend
Langbogen	zweihandig, fern	V	3	6	vernichtend
Pistolen-Armbrust	einhandig, fern	V	3	4	gefährlich
Leichte Armbrust	zweihandig, fern	V	3	5	vernichtend
Mittlere Armbrust	zweihandig, fern	V	3	6	vernichtend
Schwere Armbrust	zweihandig, fern	V	3	7	vernichtend
Kurzschwert	einhandig)	3	4	schwer
Breitschwert	einhandig)	3	4	gefährlich
Langschwert	einhandig)	3	4	gefährlich
Anderthalbhänder	einhandig)	3	4	vernichtend
Bastardschwert	zweihandig)	3	6	gefährlich
Zweihandschwert	zweihandig)	3	6	vernichtend
Kriegsbeil	einhandig)	3	5	gefährlich
Wurfbeil	einhandig, fern)	3	4	gefährlich
Streitaxt	zweihandig)	3	7	vernichtend
Rundschild	einhandig	O	1	2	mittel