

ZWITANS REGELÜBERSICHT

KAMPF

SONSTIGE

HINWEISE

Gelegenheitsangriffe

- Bei Bewegung innerhalb der DK
- Wenn Bewegung im Sichtfeld beginnt
- Wenn GA erfolgreich wird Runde beendet

Entwaffnen

- Bei Angriffen gegen die Waffe
- Bei Wegschlagen
- Bei doppelter Wucht
- WW zählt auch bei Stich

Aktionspunkte

- 3 + SNmod. Pro Runde
- Max. Anzahl ist GE

REAKTIONSWURF

Schwierigkeit

Warten auf den Startschuss	4
sehr Wachsen	5-6
Aufmerksam aber unerwartet	7-8
Unverhofft	9-10
Hinterhält	11

BEWEGUNGEN

Schritt vor

2

Schritt zurück

3

Umdrehen

1

Sprinten

min5

- Punkte verfallen bei Abbruch

MANÖVER

Stufe 1

Schwierigkeit	-1
Kosten	20EP
Training	20h
Talentanforderungen	5

Stufe 1

Wuchttechnik	
Kosten	40EP
Training	40h
Talentanforderungen	10

Stufe 1

Dauer	-1
Kosten	60EP
Training	60h
Talentanforderungen	15

Zielen

- 1 AP = 1 Würfel (bis +0.5 Pool)

Wuchttechnik

- Jeder Erfolg über Volltreffer 2 Wucht

BASHING

Standfestigkeit

- ST + 1 je volle 10 kg Gewicht

Flugweite (Felder)

- Wucht / Standfestigkeit

BEHINDERUNG

- ST + 0.5 ST je volle kg Rüstung

- 1 GE und -1 SN

DISTANZTABELLE (M)

Schwierigkeit / Faktoren

S	0,25	0,5	1	2	3
0	0	0	0	0	0
1	0	1	1	2	3
2	1	2	3	6	9
3	2	3	6	12	18
4	3	5	10	20	30
5	4	8	15	30	45
6	5	11	21	42	63
7	7	14	28	56	84
8	9	18	36	72	108
9	11	23	45	90	135
10	14	28	55	110	165
11	17	33	66	132	198
12	20	39	78	156	234
13	23	46	91	182	273
14	26	53	105	210	315
15	30	60	120	240	360

WAFFEN

Schürfe

Kissen	1
Boxhandschuh	2
Faust	3
Streitkolben	4
Schwert	5
Sübel	6
Gestochener Speer	7
Gestochener Dreikantdolch	8
... und noch spitzer	9

Waffenwucht

Degen	8
Gladus	10
Langschwert	12
Zweihänder	18

Leichte Waffen

- ST größergleich 2x min. ST

Kopflastige Waffen

Manöverdauer +1	
<i>Machete</i>	10%
<i>Axt</i>	20%
<i>Streitkolben</i>	30%
<i>Hammer</i>	40%

Hochwertige Waffen

- Handling +1

Minderwertige Waffen

- Handling -1

RÜSTUNGEN

Wuchfred. / Schadensred.

Stoff	0	0
Leder	2	0
Gehärtetes Leder	4	1
Polster	6	0
Kette	8	1
Platte	10	2

ERFOLGSPROBEN

Fähigkeiten

Anfänger	1-4
Durchschnitt	5-8
Fortgeschritten	9-12
Experte	13-16
Meister	17-20

Kenntnisse

Anfänger	1-2
Durchschnitt	3-4
Fortgeschritten	5-6
Experte	7-8
Meister	8+

Schwierigkeiten

Einfach	1-2
Durchschnittlich	3-4
Herausfordernd	5-6
Schwer	7-8
Extrem	8+

WUNDEN

Auswirkungen

- Pro Wunde 1 permanente Erschöpfung

ERSCHÖPFUNG

Auswirkungen

- Pro Erschöpfung -1 auf alle Pools
- bis zu einem min. von 1

Temporäre Erschöpfung

- Siehe Erholung

Permanente Erschöpfung

- Solange die Wunde besteht

Erholung

- 15min Ruhe → -1 Erschöpfung

REGENERATION VON WUNDEN

Pool

- 1 Würfel pro Stunde Ruhe

Schwierigkeit

5

- + KO Modifikator

Erfolgsschwelle

10

- Pro Wunde

HEILKUNDE-WUNDEN

Schwierigkeit

3

- + Anzahl der Zonenwunden

- + / - Umstände

Regenerationspunkte

1 Erfolg	1
3 Erfolge	2
6 Erfolge	3