

Attributs- und Fertigkeitswürfe



Angriffs- und Rettungswürfe



Rettungswürfe

Trefferwürfel	Gift	Odem	Verwandlung	Zauber	Magischer Gegenstand
1	14	17	15	17	16
2	14	17	15	17	16
3	13	16	14	14	15
4	13	16	14	14	15
5	11	14	12	12	13
6	1	14	12	12	13
7	10	13	11	11	12
8	10	13	11	11	12
9	8	11	9	9	10
10	8	11	9	9	10
11	7	10	8	8	9
12	7	10	8	8	9
13	5	8	6	5	7
14	5	8	6	5	7
15	4	7	5	4	6
16	4	7	5	4	6
17	3	6	4	4	5
18	3	6	4	4	5
19	3	6	4	4	5
20	3	6	4	4	5

Attributprobe

$W20 \leq \text{Attributwert}$

Fertigkeitsprobe

$W20 + \text{Fertigkeitsbonus (+2/+4)} \leq \text{Attributwert}$

Suchen = Intelligenz

Wahrnehmen = Weisheit

Angriffsprobe

$W20 + \text{Angriffsbonus} \geq \text{Rüstungsklasse des Ziels}$

Rettungswurf

$W20 \geq \text{Rettungswert}$

Kampfhaltungen

Normale Kampfhaltung
keine Änderungen

Aggressive Kampfhaltung
Angriff +2, RK -4

Defensive Kampfhaltung
RK +2, Angriff -4

Beschützende Haltung
RK +2, aber kein Angriff.
Kann Treffer für Geschützten einstecken

Kommandohaltung
RK 6, aber kein Angriff.
Gelungene Charisma-Probe und alle Verbündeten erhalten Angriff +2

Waffen

Schaden	Waffen	Preis
W4	Dolch, Schleuder, Keule, Holzschwert	4 KM
W6	Speer, Kampfstab, Morgenstern, Bogen, Kurzschwert, Handaxt	8 SM
W8	Langschwert, Streitaxt, Langbogen	16 SM
W10	zweihändiges Schwert oder Axt, Lanze, Hellebarde	32 SM

Rüstungen

RK	Rüstung	Preis
+2	Lederrüstung	5 SM
+4	Kettenhemd	75 SM
+6	Kettenhemd und Brustplatte	800 SM
+8	Volle Plattenrüstung	3000 SM
+1	Einfacher Schild	1 SM
+2	Verstärkter Schild	10 SM

Münzen und Wertgegenstände

W6	Münzen	oder ein Wertgegenstand
1	1W10 KM	Würfel, Dolch, Kartenspiel
2	1W20 KM	Holzfigur, Kupferringe, Ohringe
3	1W10 SM	Silberbesteck, Brosche, Stiefelschnallen
4	1W20 SM	Silberteller, Trinkpokal, alte Flasche Wein
5	1W10 GM	Buch, verzierte Schatulle, Karte
6	1W20 GM	Goldring, Amulett, Statuette