

MEISTER DER MAGIE

MDM_w²⁰

TABELLENWERK FÜR
WAFFEN UND RÜSTUNGEN
FERTIGKEITEN UND TECHNIKEN
DISZIPLINEN UND MAGIESCHULEN

WAFFEN UND RÜSTUNGEN	3
NAHKAMPFWAFFEN.....	3
Stichwaffen.....	3
Schnittwaffen.....	3
Schwerter.....	3
Spaltwaffen.....	3
Kettenwaffen.....	3
Wuchtwaffen.....	4
Stabwaffen.....	4
Stangenwaffen.....	4
Waffenlos.....	4
FERNKAMPFWAFFEN.....	4
Reflexbögen.....	4
Armbrüste.....	4
Schleudern.....	5
Wurfwaffen.....	5
RÜSTUNGEN UND KLEIDUNG.....	5
Kopfschutz.....	5
Torsorüstung.....	5
Beinschutz.....	6
Armschutz.....	6
Handschutz.....	6
Fußschutz.....	6
SCHILDE.....	6
FERTIGKEITEN UND DISZIPLINEN.....	7
FERTIGKEITEN.....	7
KAMPFDISZIPLINEN.....	9
MAGISCHE SCHULEN.....	9
KAMPFTECHNIKEN.....	10

WAFFEN UND RÜSTUNGEN

NAHKAMPFWAFFEN

STICHWAFFEN

BEZEICHNUNG	HN	STAB	Gs	Zs	Ks	SCHADEN
MESSER	2	2	1W6+0	+5	x3	1 - 6
DOLCH	2	2	1W6+2	+5	x3	3 - 8
SCHWERER DOLCH	2	3	1W6+4	+5	x3	5 - 10
LANGDOLCH	2	2	1W6+4	+5	x3	5 - 10
DEGEN	3	3	1W6+5	+5	x3	6 - 11

SCHNITTWAFFEN

BEZEICHNUNG	HN	STAB	Gs	Zs	Ks	SCHADEN
SICHEL	2	2	1W6+0	+4	x3	1 - 6
KRIEGSSICHEL	2	3	1W6+3	+4	x3	4 - 9
RAPIER	3	3	2W6+1	+6	x3	3 - 13
SÄBEL	3	3	2W6+1	+6	x3	3 - 13
SICHELKLINGE	3	4	2W6+2	+8	x3	4 - 14
DOPPELSICHEL	3	4	2W6+4	+8	x3	6 - 16
SENSE	3	2	1W6+3	+10	x3	4 - 9
KRIEGSSENSE	3	4	2W6+2	+10	x3	4 - 14

SCHWERTER

BEZEICHNUNG	HN	STAB	Gs	Zs	Ks	SCHADEN
KURZSCHWERT	3	4	2W6+2	+10	+5	4 - 14
LANGSCHWERT	3	5	3W6+2	+10	+8	5 - 20
BREITSCHWERT	3	5	4W6+0	+10	+8	4 - 24
BASTARTSCHWERT	3	6	5W6+0	+10	+10	5 - 30
ZWEIHÄNDER	4	6	6W6+0	+10	+10	6 - 36

SPALTWAFFEN

BEZEICHNUNG	HN	STAB	Gs	Zs	Ks	SCHADEN
HANDBEIL	2	3	1W6+4	x2	+5	5 - 10
KRIEGSBEIL	3	4	2W6+4	x2	+5	6 - 16
AXT	3	4	2W6+4	x2	+8	6 - 16
DOPPELAXT	3	5	3W6+4	x2	+8	7 - 22
LANGAXT	3	5	4W6+4	x2	+10	8 - 28
SCHWERE AXT	4	6	5W6+4	x2	+10	9 - 34

KETTENWAFFEN

BEZEICHNUNG	HN	STAB	Gs	Zs	Ks	SCHADEN
MORGENSTERN	3	4	2W6+2	x2	x2	4 - 14
DOPPELSTERN	3	4	3W6+2	x2	x2	5 - 20
KETTENHOLZ	2	2	1W6+0	x2	x2	4 - 4

WUCHTWAFFEN

BEZEICHNUNG	HN	STAB	Gs	Zs	Ks	SCHADEN
KNÜPPEL	2	2	0W6+4	+8	+5	4 - 4
DORNRNKEULE	2	3	1W6+2	+8	+5	3 - 8
NAGELKEULE	3	2	2W6+3	+8	+5	4 - 19
STREITKOLBEN	3	5	2W6+3	+15	+15	4 - 14
HAMMER	3	4	2W6+0	+15	+15	3 - 8
LANGHAMMER	3	5	3W6+4	+15	+15	7 - 22
SCHW. KRIEGSHAMMER	4	6	4W6+4	+20	+20	8 - 28

STABWAFFEN

BEZEICHNUNG	HN	STAB	Gs	Zs	Ks	SCHADEN
STAB	2	2	1W6+1	+5	+5	4 - 4
KAMPFSTAB	3	3	2W6+1	+5	+5	4 - 9
KLINGENSTAB	3	4	3W6+1	+5	+5	4 - 14
KRIEGSFLEGEL	3	4	4W6+1	+5	+5	4 - 19

STANGENWAFFEN

BEZEICHNUNG	HN	STAB	Gs	Zs	Ks	SCHADEN
SPEER	3	3	2W6+2	+5	x2	4 - 14
PIKE	3	3	2W6+4	+5	x2	6 - 16
HELLEBARDE	4	4	3W6+1	+7	x2	4 - 19
DREIZACK	4	5	5W6+0	+7	x2	5 - 30
LEICHTE LANZE	4	4	3W6+2	+8	x2	5 - 20
SCHWERE LANZE	5	6	5W6+4	+10	x2	9 - 34

WAFFENLOS

BEZEICHNUNG	HN	STAB	Gs	Zs	Ks	SCHADEN
FAUSTKAMPF	2	0	1W6+0	x2	x4	3 - 3
RAUFEN	2	0	1W6+0	x2	x4	3 - 3

FERNKAMPFWAFFEN**REFLEXBÖGEN**

BEZEICHNUNG	HN	STAB	Gs	Zs	Ks	SCHADEN
KURZBOGEN	3	3	1W6+1	x3	x2	2 - 7
LANGBOGEN	4	3	1W6+4	x3	x2	5 - 10
KRIEGSBOGEN	4	5	2W6+4	x3	x2	6 - 16
SCHW. KRIEGSBOGEN	5	6	3W6+4	x3	x2	5 - 20

ARMBRÜSTE

BEZEICHNUNG	HN	STAB	Gs	Zs	Ks	SCHADEN
HANDARMBUST	3	3	1W6+0	x2	x3	4 - 4
LEICHTE ARMBRUST	4	5	2W6+4	x2	x3	5 - 10
SCHWERE ARMBRUST	5	6	3W6+4	x2	x3	4 - 14

SCHLEUDERN

BEZEICHNUNG	HN	STAB	Gs	Zs	Ks	SCHADEN
BLASROHR	3	1	0W6+1	x2	x2	1 - 1
STEINSCHLEUDER	3	3	1W6+0	x2	x2	3 - 8
SPEERSCHLEUDER	4	3	3W6+2	x2	x2	5 - 20

WURFWAFFEN

BEZEICHNUNG	HN	STAB	Gs	Zs	Ks	SCHADEN
WURFDOLCH	2	2	1W6+1	x2	x3	3 - 3
WURFSCHIEBE	2	2	1W6+1	x2	x3	3 - 3
WURFAXT	2	4	2W6+2	x2	x3	3 - 8
WURFHAMMER	2	4	2W6+2	x2	x3	3 - 8
WURFSPEER	3	3	2W6+2	x2	x3	4 - 14
WURFFESSELN	2	1	0W6+1	UNBEW.	UNBEWEGL.	1 - 1
WURFNETZ	2	1	0W6+1	UNBEW.	UNBEWEGL.	1 - 1

RÜSTUNGEN UND KLEIDUNG**KOPFSCHUTZ**

BEZEICHNUNG	BE	STAB	Rs
STOFFKAPPE	0	1	0.2
LEDERKAPPE	0	1	0.4
LEDERHELM	0.2	2	2.0
KETTENHAUBE	0.2	3	2.5
EISENHELM	0.2	4	3.6
SCHWERER EISENHELM	0.3	5	4.0

TORSORÜSTUNG

BEZEICHNUNG	BE	STAB	Rs
STOFFHEMD	0	1	0.2
STOFFJACKE	0.1	1	0.3
STOFFMANTEL	0.2	1	0.5
LEDERMANTEL	0.2	1	0.8
LEDERRÜSTUNG	0.3	2	3.0
VERSTÄRKTE LEDERRÜSTUNG	0.4	2	3.2
KETTEN/LEDERRÜSTUNG	0.5	3	3.6
KETTENHEMD	0.6	3	4.0
KETTENRÜSTUNG	0.7	3	4.5
LAMELLENHARNISCH	0.8	4	4.9
PLATTENHARNISCH	1.0	6	5.6
SCHUPPENPANZER	1.0	5	5.0
SCHWERER HARNISCH	1.3	8	7.0

BEINSCHUTZ

BEZEICHNUNG	BE	STAB	RS
STOFFHOSE	0.0	1	0.2
LEDERHOSE	0.1	1	0.3
LEDERGERMASCHEN	0.1	1	0.4
VERSTÄRKTE LEDERSCHIENEN	0.1	1	0.5
EISENSCHIENEN	0.2	2	1.0
SCHWERER EISENBEINSCHUTZ	0.3	2	2.0

ARMSCHUTZ

BEZEICHNUNG	BE	STAB	RS
LEDERNE ARMSCHINEN	0.1	1	0.4
EISERNE ARMSCHINEN	0.2	2	1.0
PANZERARM	0.3	3	2.0

HANDSCHUTZ

BEZEICHNUNG	BE	STAB	RS
LEDERHANDSCHUHE	0.0	1	0.2
KETTENHANDSCHUHE	0.1	2	0.5
SCHUPPENHANDSCHUHE	0.2	2	0.8
EISENHANDSCHUHE	0.2	2	1.0

FUßSCHUTZ

BEZEICHNUNG	BE	STAB	RS
LEDERSCHUHE	0.0	1	0.2
LEDERSTIEFEL	0.0	1	0.3
VERSTÄRKTE LEDERSTIEFEL	0.1	1	0.5
SCHUPPENFUßSCHUTZ	0.1	1	0.7
EISENFUßSCHUTZ	0.2	2	1

SCHILDE

BEZEICHNUNG	BE	STAB	RS	BLOCK	HND
KLEINER HOLZSCHILD	0.3	2	1.4	3	2
KLEINER LEDERSCHILD	0.3	3	1.8	3	2
KLEINER EISENSCHILD	0.4	5	2.0	3	2
MITTLERER HOLZSCHILD	0.4	3	2.4	5	2
MITTLERER LEDERSCHILD	0.4	4	2.8	5	2
MITTLERER EISENSCHILD	0.5	6	3.0	5	2
HÖLZERNER TURMSCHILD	0.5	4	3.4	7	2
LEDERNER TURMSCHILD	0.5	5	3.8	7	2
EISERNER TURMSCHILD	0.6	7	4.0	6	3

FERTIGKEITEN, DISZIPLINEN UND MAGIESCHULEN

FERTIGKEITEN

BEZEICHNUNG	PM	ES	BEDEUTUNG / BEMERKUNG
ABRICHTEN	C	IN	Geignet, um schwer erziehbare Kreaturen gehörig zu machen
ALCHEMIE	I	WI	Herstellung von dienlichen Stoffen aus Pflanzen und anderen Stoffen
ALTE SPRACHEN	I	RH	Ermöglicht Lesen alter Schriften. Gegen FÄLSCHEN
ANATOMIE	I	WI	Wissenskomponente der Heilk. Gut bei unklarem Krankheitsbild
ARCHITEKTUR	I	KE	Konzeption von Bauwerken inkl. Infrastruktur und Verteidigung
ASTROLOGIE	G	IN	Aus den Sternen deuten, was die Götter vorhaben
ASTRONOMIE	I	WA	Vor allem Orientierung anhand der Sterne
BALANCIEREN	M	GW	In kritischen Situationen das Gleichgewicht halten
BAUCHREDEN	C	GS	Gut wenns ums Bluffen oder die Aufmerksamkeit in der Kneipe geht
BEDIENEN / KELLNERN	C	AS	Inkl. professionelle Gastronomiekenntnisse
BEEINFLUSSEN	C	AS	Gegen BEEINFLUSSEN & ÜBERZEUGEN
BENEHMEN	C	AS	Inkl. Kenntnisse über Fremdkulturen
BERGBAU	K	KR	Finden, heben und Bewerten von Erdrohstoffen
BERUHIGEN	C	AS	Gegen PROVOZIEREN
LÜGEN / BLUFFEN	C	MU	Gegen MENSCHENKENNTNIS
BOTANOLOGIE	I	WI	Kunst der Pflanzen – Finden, Erkennen, Verarbeitung
ENGINEOLOGIE	I	KE	Kunst der Erfindungen („Ingenieurskunst“)
ENTFESSELN	B	GS	Vom Seil bis zur Kette
ENTZIFFERN	I	WA	Reproduktion beschädigter Schriftinformationen. Gegen FÄLSCHEN
ERKUNDEN	B	WA	Gut fürs Finden von Orten und Gegenständen auf weiter Flur
ERSTE HILFE / HEILEN	I	GS	Oftbenötigte Schnellhilfe an Ort und Stelle
FAHRZEUGE LENKEN	M	IN	Fahrzeuge von der Kutsche bis zum Drachensattel
FALLENERKENNEN	B	WA	Gegen FALLENSTELLEN
FALLENSTELLEN	M	GS	Gelegte Fallen sind so gut wie die Probe. Gegen FALLENERKENNEN
FÄLSCHEN	M	KE	Fälschen von Schriftstücken. Gegen ALTE SPRACHEN bzw. ENTZIFFERN
FEINMECHANIK	M	GS	Produktion und Reparatur kleiner Funktionsbauteile
FELSRADAR	B	KR	Unterirdische Orientierung durch Hohlräumfindung (Schallprobe)
FISCHEN	B	RE	Kenntnisse über Fischerwerkzeug, Lockstoffe und Fischarten
FORSCHEN	I	KE	Für Neuerfindung von Objekten mit schwierigen Zusammenhängen
FÜHREN	C	MU	Befehligung von Kreaturen und NPC
GAUKELN	C	AS	Erzeugt Aufmerksamkeit, Ansehen und Gage
GEDÄCHTNIS	I	WI	Merken von gesehenen/gehörten Abläufen, Situationen und Obj.
GEFAHRENSINN	B	IN	Intuit.Wahrnehmen von Gefahr. Gegen SCHLEICHEN & MEUCHELN
GLÜCKSSPIEL	C	MU	Kenntnisse über Strategie und Wahrscheinlichkeiten im Spiel
GRAVIEREN	M	GS	Professionelles Handwerk der Gravur.
HANDELN	C	RH	Ändern von Preisvereinbarungen. Gegen HANDELN
HEBEN	K	KR	Heben von schweren Gegenständen
IMPROVISATION	I	KE	In Situationen, bei denen schnelle Kreativität gefragt ist, benötigt
INTRINSIOLOGIE	I	WI	Erkennen und Herstellen von magischen Tränke
JURISTEREI	C	RH	Professionelle juristische Fürsprache inkl. Kenntnis der Gesetze
KLETTERN	K	GW	Klettern vom Baum bis zur Mauer
KOCHEN	B	KE	Professionelle Beköstigung inkl. Kenntnisse über Gewürze usw.
KOMPONIEREN	I	KE	Generell für musikalische Neugestaltung
KONZENTRATION	G	IN	Magie Studieren und geistige Arbeit unter widrigen Bedingungen

BEHERRSCHUNG	K	MU	Ohnmachtsgrenze (für LP und MA) fällt um FK Punkte
KRIEGSTAKTIK	I	KE	Kriegsstrategie beim Führen eines Heeres
KRYPTOGRAPHIE	I	KE	Ver- & Entschlüsseln von Informationen. Gegen KRYPTOGRAPHIE
LEHREN	C	RH	Effizienteres Vermitteln von Wissen auch an intellektuell Schwächere
LESEN & SCHREIBEN	I	WI	Von den Grundlagen bis hin zur Professionelle Texterstellung
LIPPENLESEN	B	WA	War lange Zeit ein professionelles Werkzeug der Spionage
LUMINOLOGIE	I	WI	Alchemiespezialisierung im Bereich Licht
MAGIE ERKENNEN	G	IN	Erkennen von für Magielaien erkennbarer Magie
MATHEMATIK	I	WI	Dient zur Verbesserung von Proben im naturwissenschaftl. Bereich
MENSCHENKENNTNIS	B	IN	Professionelles Einschätzen von Mensch und Kreatur. Gegen LÜGEN
METALLKUNDE	I	WI	Qualität, Werkstoffeigenschaften und Markwert von Metallen
MEUCHELN	M	MU	Gegen GEFAHRENSINN
MORAL	G	MU	Angstüberwindung für Spielercharaktere und NPC
MUSIZIEREN	C	AS	Verschafft Aufmerksamkeit und Ansehen in der breiten Bevölkerung
ORIENTIERUNG	B	WA	Orientierung auf breiter überirdischer Flur und in Gebäuden
PHILOSOPHIE	G	KE	Theoretische Grundlagenforschung bzgl. der elementaren Fragen
PNEUMOLOGIE	I	WI	Alchemiespezialisierung über Gasdruck und Vakuum
PROVOZIEREN	G	MU	Gegen MENSCHENKENNTNIS & PSYCHOLOGIE
POESIE	I	KE	Verschafft Ansehen in allen Gesellschaftschichten
POLITIK	I	RH	Manipulaton politischer Meinungen. Gegen XXX
PSYCHOLOGIE	G	IN	Mindern von geistigen Störungen. Gegen PROVOZIEREN
PYROLOGIE	I	WI	Alchemiespezialisierung über Bernn- und Sprengstoffe
REITEN	K	IN	Vom Pony bis zum Drachenrücken
RUNOLOGIE	G	WI	Wissenschaft der Runen: Erstellung, Erkennung
RUNENSCHMIEDEN	G	KR	Fertigungsberuf zur Herstellung von Runen
RUNRNGRAVUR	G	GS	Fertigungsberuf zur Herstellung von Runen
SCHLEICHEN	M	WA	Gegen GEFAHRENSINN
SCHLIEßTECHNIK	M	KE	Professioneller Schlösserbau. Gegen SCHLÖSSER ÖFFNEN
SCHLÖSSER ÖFFNEN	M	RE	Gegen SCHLIEßTECHNIK
SCHMIEDEN	K	GS	Professionelle Produktion und Reparatur von Waffen und Rüstungen
SCHWIMMEN	K	GW	Auch als Sportdisziplin
SEGELN	K	WA	Entspricht der allgemeinen Schifffahrt.
SPRINGEN	K	KR	Auch als Sportdisziplin
SPRINTEN	K	KR	Auch als Sportdisziplin
SPURENLESEN	B	WA	Gegen SPURENVERWISCHEN
SPURENVERWISCHEN	M	WA	Gegen SPURENLESEN
STEINBEARBEITUNG	K	GS	Professionelle Kunst vom Bauwerk zur Skulptur
TASCHENDIEBSTAHL	M	GS	Allgemeine Diebeskunst. Gegen GEFAHRENSINN
TAUCHEN	K	GW	Auch als Sportdisziplin
TIERKUNDE	I	WI	Umgang, Haltung und Verarbeitung von Tieren
ÜBERZEUGEN	C	RH	Manipulation durch Fakten. Gegen ÜBERZEUGEN & BEEINFLUSSEN
VENOMOLOGIE	I	WI	Alchemiespezialisierung über Gifte
VERHÖREN	C	AS	Gegen MORAL & VERHÖREN
VERKLEIDEN	C	KE	Tarnung im sozialen Umfeld. Gegen MENSCHENKENNTNIS
VERSTECKEN	B	KE	Tarnung im Gelände. Gegen ERKUNDEN & SPURENLESEN
VINOLOGIE	I	WI	Alchemiespezialisierung über alkoholische Getränke
VITALOGIE	I	WI	Alchemiespezialisierung über Heilssubstanzen
WETTERKUNDE	B	WI	Lokale Wettervorhersage
ZEICHENSPRACHE	C	GS	Für schalllose Informationsübermittlung unter Charakteren

KAMPFDISZIPLINEN

BEZEICHNUNG	PM	ES	BEISPIELE
STICHWAFFEN	M	-	Messer, Dolch, Degen
SCHNITTWAFFEN	M	-	Sicheln, Säbel, Rapier
SCHWERTWAFFEN	K	-	Alle Arten Schwerter
SPALTWAFFEN	K	-	Beile und Äxte
WUCHTWAFFEN	K	-	Keulen, Hämmer, Knüppel, Kolben
KETTENWAFFEN	K	-	Morgenstern, Doppelstern, Kettenholz
STABWAFFEN	K	-	Stäbe, Flegel, Sensen
STANGENWAFFEN	K	-	Speere, Lanzen, Spieße, Pieken, Hellebarden
WAFFENLOSER KAMPF	K	-	Fäuste, Füße, Bisse, Klauen
SCHILD	K	-	Aktiver Einsatz von Schilden
REFLEXBÖGEN	B	-	Alle Arten Reflexbögen
ARMBRÜSTE	B	-	Alle Arten Armbrüste
SCHLEUDERN	B	-	Steinschleuder, Stabschleuder
WURFWAFFEN	B	-	Messer, Beile / Äxte, Sterne, Scheiben, Speere
BALLISTISCHE WAFFEN	B	-	Katapulte, Skorpione, Tribuchés, Speerwerfer

MAGISCHE SCHULEN

BEZEICHNUNG	PM	ES	MERKMALE
NEUTRALMAGIE	G	-	Bewegt sich in der goldenen Mitte
HEXERMAGIE	G	-	Eigennützig. Teils hilfreiche, teils fiese Zauberformeln.
CHAOSMAGIE	G	-	Chaotisch anarchistisch. Viel mit Feuer
NATURMAGIE	G	-	Ausgeglichen, zuverlässig, unerbittlich, stark und teuer in MP.
LEBENS- MAGIE	G	-	Allgemeinnützig. Widmet sich Lebewesen. Feind der Todesm.
TODESMAGIE	G	-	Gefährlich, hinterlistig, tödlich. Feind alles Lebenden

KAMPFTECHNIKEN

KRAFTATTACKE	FK \geq 1	ALLE NAHKAMPFWAFFEN
BEDINGUNG	Char befindet sich im Nahkampf	
EFFEKT	Der Char erschwert sich die Attacke zugunsten des KRITISCHEN TREFFERS. (KW-X \rightarrow KRIT+X)	
SCHNELLATTACKE	FK \geq 3	ALLE NAHKAMPFWAFFEN
BEDINGUNG	Char befindet sich im Nahkampf	
EFFEKT	Der Char benötigt eine HN weniger. Der KW der Schnellattacke ist um 5 reduziert (KW-5).	
ERSTSCHLAG	FK \geq 3	ALLE NAHKAMPFWAFFEN
BEDINGUNG	3HN. Zwischen Char und Gegner liegt mindestens ein freies Feld.	
EFFEKT	Der Char sieht einen Gegner nahen und bereitet sich auf den Erstschlag vor. Die Beobachtung des Gegners dauert die besagten 3HN. Wird er von diesem Gegner in der nächsten Kampfphase attackiert und pariert erfolgreich, so gilt diese Parade als Attacke.	
DOPPELATTACKE	FK \geq 6	ALLE NAHKAMPFWAFFEN
BEDINGUNG	2HN. Char führt zwei Waffen und wurde die letzte Kampfphase nicht getroffen.	
EFFEKT	Der Char schlägt mit beiden Waffen gleichzeitig zu. Handhabung wie mit zwei einzelnen Attacken, jedoch ist der KW der zweiten Attacke um 5 erhöht. Die Attacke beansprucht die HN der langsameren beider Waffen + die besagten 2HN.	
SPRUNGATTACKE	FK \geq 6	ALLE NAHKAMPFWAFFEN
BEDINGUNG	2HN. Char wurde die letzte Kampfphase nicht getroffen. Zwischen dem ihm und seinem Gegner liegen zwei freie Felder wenn er steht, ein freies Feld wenn er läuft.	
EFFEKT	Der Char führt eine Attacke mit extremer Wucht/Akrobatik aus. Der KRIT-Wert erhöht sich dabei um 12 (Kritischer Treffer ab 7).	
FINTE	FK \geq 3	STICH, SCHNITT
BEDINGUNG	2HN. Char wurde die letzte Kampfphase nicht getroffen.	
EFFEKT	Char würfelt Attacke und KRIT zweimal. Der höhere Wert zählt.	
PLÄNKELN	FK \geq 6	STICH, SCHNITT
BEDINGUNG	2HN. Zwischen Char und Gegner liegt ein freies Feld. Char wurde die letzte Kampfphase nicht getroffen.	
EFFEKT	Der Char bewegt zum Gegner hin, attackiert und bewegt sich wieder ein Feld in beliebige Richtung weg.	
FELD BLOCKIEREN	FK \geq 6	STANGEN
BEDINGUNG	Zwischen Char und Gegner liegt ein freies Feld. Char wurde die letzte Kampfphase nicht getroffen.	
EFFEKT	Der Char blockiert das vor sich liegende Feld mit seiner Waffe. Ein Gegner muss eine erfolgreiche Attacke durchführen, um den Block aufzuheben. Wird der Char getroffen, so ist die Blockade ebenfalls aufgehoben.	

RUNDUMSCHLAG FK \geq 6 SCHWERT, SPALT, WUCHT, SCHNITT, STAB, KETTEN

BEDINGUNG 3HN. Char wurde die letzte Kampfphase nicht getroffen. Neben ihm liegen 2 freie Felder.

EFFEKT Der Char holt über den zwei freien Feldern aus und führt eine Rundum-Attacke auf bis zu 4 Felder (=180°) um sich aus. Er würfelt dabei nur einmal die Attacke, den Krit und den Schaden aus. Jeder Gegner würfelt für sich die Parade. Kolateralschaden! Befindet sich auf dem vierten Feld ein Freund, so wird dieser ebenfalls attackiert.

WIRBELATTACKE FK \geq 6 SCHNITT, KURZSCHWERT

BEDINGUNG 2HN. Char wurde die letzte Kampfphase nicht getroffen. Neben ihm liegen 2 freie Felder.

EFFEKT Der Char wirbelt mit seiner Waffe und führt zwei Angriffe auf einen oder zwei Gegner aus.

SCHWERE WAFFEN FK \geq 6 SCHWERT, SPALT, WUCHT, KETTEN, STANGEN

BEDINGUNG ---

EFFEKT Der Char kann als „schwere“ bzw. „Zweihand“ bezeichnete Schwert-, Spalt-, Wucht-, Ketten- und Stangenwaffen führen. Die Technik gilt für alle diese Waffentypen und wird daher nur einmal benötigt. Für K \geq 7 wird diese Technik nicht mehr benötigt und ist somit automatisch erworben.

SCHILDBLOCK FK \geq 3 SCHILD

BEDINGUNG 2HN. Schild muss mindestens halb so groß sein wie der Char.

EFFEKT Der Char verschanzt sich hinter seinem Schild und kann nicht angreifen. Sein KW wird bei der Parade von Frontalangriffen (auch Fernkampf) um 10 erhöht. Misslingt die Parade, so ist der Block aufgehoben.

SCHILDSCHLAG FK \geq 3 SCHILD

BEDINGUNG 2HN. Char wurde die vorhergehende Kampfphase nicht getroffen.

EFFEKT Der Char kombiniert seinen Angriff mit einem vorgehenden Schildschlag. Der KW des Char ist um 5 erhöht (bzw. Parade des Gegners erschwert).

GEGENSCHLAG FK \geq 3 SCHILD

BEDINGUNG Char wurde die vorhergehende Kampfphase nicht getroffen.

EFFEKT Der Char pariert mit KW-3. Ist diese erfolgreich, so kann er direkt eine Gegenattacke führen. Ist die Gegenattacke erfolgreich, so kann der Gegner in dieser Kampfphase keinen weiteren Schlag gegen den Char führen.
Anwendung sinnvoll, wenn der Char seinen Zug in der Kampfphase bereits durchgeführt hat und noch HN für Faustschlag übrig sind.

SCHNELLSCHUSS FK \geq 3 FERNWAFFEN

BEDINGUNG Char wurde die vorhergehende Kampfphase nicht getroffen.

EFFEKT Die der Entfernungsmalus der Zielfarbe verdoppelt sich. Der Schuss dauert einen HN weniger. Gut für kurze Distanzen.

FERNSCHUSS FK \geq 6 BOGEN, ARMBRUST

BEDINGUNG 6HN. Char wurde die vorhergehende Kampfphase nicht getroffen.

EFFEKT Zielfarbe beträgt $\frac{1}{2}$ pro Schritt Zielentfernung (statt 2). Der Schuss dauert 6 HN länger. Der Schütze beachtet Wind und Ballistik des Geschosses.

ZIELERFASSUNGFK \geq 6

FERNWAFFEN

BEDINGUNG 2HN. Char wurde die vorhergehende Kampfphase nicht getroffen.

EFFEKT Der Schütze beobachtet den Gegner 2HN länger, um dessen momentane Bewegung mitzubeachten. Dadurch trifft er sein Ziel sicherer. Kampfwert und der Krit steigen um 5. (KW+5, KRIT+5)
