

Basis-Regeln

jetzt folgen die Basis-Regeln (die man für friedliche Abenteurer ohne Kampf braucht)

SL	SL = Spielleiter(in), der/die Moderator(in) einer Spielsitzung, kennt die Story und Rätsel, spielt die NSCs, entscheidet
SC	SC = Spieler-Charakter, ein Charakter, der von einem/einer Spieler(in) gesteuert wird, verfügt meist auch über GLÜCK
NSC	NSC = Nicht-Spieler Charakter, Charakter, der vom/von SL gesteuert wird, z.B. ein freundlicher Farmer oder eine böse Schurkin
Art	die Art eines Charakters legt seine körperlichen Eigenschaften fest, z.B. wie groß, wie viele Arme, wie schnell, wie stark, usw.
Kultur	die Kultur eines Charakters fügt weitere Merkmale hinzu, die üblicherweise geistige Vor-/Nachteile sind
Beruf	der Beruf eines Charakters fügt weitere Merkmale hinzu, die üblicherweise Talent-Vorteile sind
ein Abenteurer	Story mit problematischen Situationen, welche die SCs überwinden müssen, am Ende gibt's eine Belohnung (oft: [steigert LVL])
friedliche Abenteurer	spezielle Abenteurer mit starkem Fokus auf soziale Interaktion und Diplomatie und ohne physische Gewalt
keine Regel verfügbar	falls keine Regel verfügbar ist für bestimmte Spieler-Aktion, kann SL eine neue improvisieren oder sagen, dass es unmöglich ist
filmreife Aktionen	viele Aktionen brauchen keine Regeln – sie passen einfach zum Spielfluss und treiben Story/Plot in die richtige Richtung
verringerte Komplexität	SL kann jederzeit Auswirkung schätzen und die meisten Spielregeln rausnehmen (wer kann sich schon all das Zeug merken?)
W20	ein 20-seitiger Würfel, mit den Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 (Mittelwert: 10,5)
W6	ein 6-seitiger Würfel mit den Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6 (Mittelwert: 3,5)
W3	ein 6-seitiger Würfel mit: 1 und 2 = 1, 3 und 4 = 2, 5 und 6 = 3 (Mittelwert: 2)
W2	ein 6-seitiger Würfel mit: 1 und 2 und 3 = 1, 4 und 5 und 6 = 2 (Mittelwert: 1,5)
W1	kein echter Würfel, sondern bedeutet nur: "wird immer eine 1 sein" (Minimum, Mittelwert und Maximum sind 1)
2W6+5	ein Beispiel dafür, wie Würfel kombiniert werden: werfe zwei W6 und füge fünf hinzu (ergibt eine Zahl zwischen 7 und 17)
du brauchst kein Mathe	das automatische Charakterblatt rechnet für einen, meist ist + (plus) und - (minus) für Boni/Abzüge alles, was man braucht
ohne + und - hantieren	noch einfacher: schwierig = "würfle 2x und nimm das schlechtere Ergebnis", leicht = "würfle 2x und nimm das bessere Ergebnis"
wenn du Mathe magst...	nun, einige Leute wollen die Sachen per Hand ausrechnen – für diesen Fall gibt es ein paar Regeln zur Berechnung:
Faktoren und Teiler	Faktoren sind Sachen wie "x 100" oder "x3", Teiler können Sachen sein wie ": 3" oder ":10"
Zahlen runden	Ergebnis bei einer Division immer abrunden, z.B. 14:5 = 2, 11:3 = 3, 9:2 =4, usw. (wie oft passt die Zahl rein)
50% (oder die "Hälfte")	das selbe wie (Zahl : 2), zum Beispiel: 50% von 61 sind 30, 50% von 62 sind 31, 50% von 1 sind 0
10%	10% sind 1/10 (ein Zehntel), zum Beispiel: 10% von 23 sind 2,3 (also 2) und 10% von 9 sind 0,9 (also 0), immer abrunden
90%	90% sind minus 1/10 (minus ein Zehntel), zum Beispiel: 90% von 23 sind 23 minus 2,3 (minus 2), ergibt also 21
20%, 30%, 40%, ...	20% sind (x2 und :10), zum Beispiel: 20% von 23 sind (2x23 :10) also (46 :10) also (4,6) also 4 (immer abrunden)
Eigenschaften	die vier Eigenschaften INT, CHA, DEX, STR und die "fünfte Eigenschaft" LVL
INT	Intelligenz, die geistige Fitness eines Charakters, eine der vier Eigenschaften
CHA	Charisma, das Aussehen und die sozialen Fähigkeiten eines Charakters, eine der vier Eigenschaften
DEX	Geschicklichkeit, Beweglichkeit und intuitive Bewegungen eines Charakters, eine der vier Eigenschaften
STR	Stärke, die Muskelkraft und Konstitution eines Charakters, eine der vier Eigenschaften
LVL	Level, die "fünfte Eigenschaft", kann Werte von 1 (Anfänger) bis 20 (maximal ausgereizter Charakter) annehmen
[INT]	Probe auf INT (Intelligenz), falls W20-Wurf niedriger als INT des Charakters ist es ein Erfolg, sonst eine Niete
[INT+X]	Probe auf INT (Intelligenz), falls W20-Wurf niedriger als (INT des Charakters)+X ist es ein Erfolg, sonst eine Niete
[INT-X]	Probe auf INT (Intelligenz), falls W20-Wurf niedriger als (INT des Charakters)-X ist es ein Erfolg, sonst eine Niete
[CHA]	Probe auf CHA (Charisma), falls W20-Wurf niedriger als CHA des Charakters ist es ein Erfolg, sonst eine Niete
[CHA+X]	Probe auf CHA (Charisma), falls W20-Wurf niedriger als (CHA des Charakters)+X ist es ein Erfolg, sonst eine Niete
[CHA-X]	Probe auf CHA (Charisma), falls W20-Wurf niedriger als (CHA des Charakters)-X ist es ein Erfolg, sonst eine Niete
[DEX]	Probe auf DEX (Geschick), falls W20-Wurf niedriger als DEX des Charakters ist es ein Erfolg, sonst eine Niete
[DEX+X]	Probe auf DEX (Geschick), falls W20-Wurf niedriger als (DEX des Charakters)+X ist es ein Erfolg, sonst eine Niete
[DEX-X]	Probe auf DEX (Geschick), falls W20-Wurf niedriger als (DEX des Charakters)-X ist es ein Erfolg, sonst eine Niete
[STR]	Probe auf STR (Stärke), falls W20-Wurf niedriger als STR des Charakters ist es ein Erfolg, sonst eine Niete
[STR+X]	Probe auf STR (Stärke), falls W20-Wurf niedriger als (STR des Charakters)+X ist es ein Erfolg, sonst eine Niete
[STR-X]	Probe auf STR (Geschick), falls W20-Wurf niedriger als (STR des Charakters)-X ist es ein Erfolg, sonst eine Niete
[LVL]	Probe auf LVL (Level), falls W20-Wurf niedriger als LVL des Charakters ist es ein Erfolg, sonst eine Niete
[steigert LVL]	Probe auf LVL (Level), falls W20-Wurf höher als LVL des Charakters, dann steigt der LVL um +1 (z.B. Ende eines Abenteurers)
[vergleichende INT]	man selbst und Gegner proben auf INT, wer am tiefsten unter seinen Wert kommt, gewinnt (ist weiter oben in der Rangfolge)
[vergleichende CHA]	man selbst und Gegner proben auf CHA, wer am tiefsten unter seinen Wert kommt, gewinnt (ist weiter oben in der Rangfolge)
[vergleichende DEX]	man selbst und Gegner proben auf DEX, wer am tiefsten unter seinen Wert kommt, gewinnt (ist weiter oben in der Rangfolge)
[vergleichende STR]	man selbst und Gegner proben auf STR, wer am tiefsten unter seinen Wert kommt, gewinnt (ist weiter oben in der Rangfolge)
[vergleichende LVL]	man selbst und Gegner proben auf LVL, wer am tiefsten unter seinen Wert kommt, gewinnt (ist weiter oben in der Rangfolge)
[vergleichender W20]	derjenige mit dem höheren Würfelergebnis gewinnt, Gleichstand/Patt falls gleiche Zahl erwürfelt
unter Stress arbeiten	[STR] und [INT] und [LVL] und [CHA] und [DEX] erhalten -1W6, [STR] erhält auch +1W6 (Adrenalin), weniger Zeit benötigt
Krit1	1 geworfen: fantastischer Erfolg (bei Probe auf einen 2er-Wert: wie Krit2, bei Probe auf 1er-Wert: normaler Erfolg)
Krit2	2 geworfen: guter Erfolg (bei Probe auf einen 2er-Wert: normaler Erfolg, bei Probe auf 1er-Wert: normale Niete)
Patzer19	19 geworfen: miserable Niete (bei Probe auf 19er-Wert oder höher: normaler Erfolg)
Patzer20	20 geworfen: katastrophale Niete (bei Probe auf 19er-Wert: wie Patzer19, bei Probe auf 20er-Wert: normale Niete)

Details von Krit/Patzer	die Details der Konsequenzen von Krit1, Krit2, Patzer19, Patzer20 legt der/die SL fest
zweiter Anlauf	manchmal kann ein Würfelwurf wiederholt werden, ohne GLÜCK zu benutzen, aber nur durch jemanden mit höherem Wert
zweiter Anlauf (Talent)	manchmal kann eine Talent-Probe wiederholt werden, ohne GLÜCK zu nutzen, aber nur durch jemanden mit höherem Grad
kein zweiter Anlauf	kein zweiter Anlauf erlaubt, Beispiele: [CHA] nicht geschafft und Orks greifen an, Patzer20 in [Alchemie] und Labor explodiert
Glückswurf	es wird eine Chance festgelegt, am häufigsten verwendet wird die [50%] aber kann auch andere sein, wie [95%] oder [5%]
[50%]	Glückswurf – W20 muss zwischen 1 und 10 sein für Erfolg, eine 11 bis 20 bedeutet ein Misslingen
[...%]	W20-Probe auf eine Chance: 5%(1), 10%(1-2), 15%(1-3), 20%(1-4), 25%(1-5), 30%(1-6), 35%(1-7), ...
Vor-/Nachteil	ein Merkmal, das entweder einen Vorteil bringt (positive Kosten) oder ein Nachteil ist (negative Kosten) oder neutral ist (+/-0)
Vor-/Nachteil-Plätze	jeder Charakter hat 20 Plätze zur Verfügung für alle seine Vor-/Nachteile
Vor-/Nachteil: Kosten	Vorteile kosten Punkte, Nachteile bringen Punkte, neutrale Merkmale verändern die Bilanz der Kosten nicht
Bilanz	die Summe aller Kosten eines Charakters, üblicherweise muss sie kleiner oder gleich dem LVL (Level) des Charakters sein
erhält Vorteil	erhält neuen Vorteil durch ein Ereignis, der Spieler kann einen der 20 Plätze für Vor-/Nachteile wählen (meist auch: keinen)
erhält Nachteil	erhält neuen Nachteil durch ein Ereignis, muss einen der freien Plätze wählen (falls kein Platz frei: SL wählt einen der 20 Plätze)
gute Fee	gute Fee, die einen Vor-/Nachteil-Platz beschützt, neutralisiert dort jeden Nachteil und schützt einmalig vor böser Fee
böse Fee	böse Fee, die hinter Vor-/Nachteil-Platz lauert, neutralisiert dort jeden Vorteil und vereitelt einmalig eine gute Fee
böse und gute Fee	falls eine gute Fee und eine böse Fee am selben Vor-/Nachteil-Platz interessiert sind, werden sie sich gegenseitig aufheben
Talent	eine Aktion im Spiel (z.B. das Bauen eines Hauses) für welche Spieler Talent-Vorteile kaufen können
Talent-Vorteil	ein Vorteil, der die Anwendung eines Talents erleichtert und zu besseren Ergebnissen führt (falls die Probe erfolgreich war)
Talent-Probe	eine Probe auf INT oder andere Eigenschaften, Talent-Vorteil nutzbar (was einen Bonus von +1/+2/+4 bringt)
theoretische Frage	eine rein theoretische Frage bezüglich eines Talents – wird immer auf INT geprobt
Talent-Grad	einer der vier Talent-Grade: "ungeübt", "Profi", "Experte", "Meister"
ungeübt	kein Talent-Vorteil verfügbar (+0 Bonus während Talent-Probe für dieses Talent), Erfolg: einfaches Ergebnis
Profi	der niederste Grad von Talent-Vorteilen (+1 Bonus während der Talent-Probe), Erfolg: führt zu guten Ergebnissen
Experte	der mittlere Grad von Talent-Vorteilen (+2 Bonus während der Talent-Probe), Erfolg: führt zu besseren Ergebnissen
Meister	der höchste Grad von Talent-Vorteilen (+4 Bonus während der Talent-Probe), Erfolg: führt zu bestmöglichen Ergebnissen
sich Zeit lassen	manchmal möglich, steigert Bonus: +1 (ungeübt), +2 (Profi), +4 (Experte), +8 (Meister)
niedrigeren Grad nutzen	selbst ein "Meister" kann stets auch den Effekt von "ungeübt" nutzen (Effekte von niedrigeren Graden sind immer möglich)
Qualität	Qualität eines Gegenstands oder Kunstwerks (oder eines Alchemisten-Trankes), von 0 (scheußlich) bis 20 (exzellente Arbeit)
Qualität (ungelehrt)	falls die Talent-Probe erfolgreich war, hat das resultierende Erzeugnis eine Qualität von 4W6-4
Qualität (Profi)	falls die Talent-Probe erfolgreich war, hat das resultierende Erzeugnis eine Qualität von 3W6+2
Qualität (Experte)	falls die Talent-Probe erfolgreich war, hat das resultierende Erzeugnis eine Qualität von 2W6+8
Qualität (Meister)	falls die Talent-Probe erfolgreich war, hat das resultierende Erzeugnis eine Qualität von 1W6+14
Qualität von Alchemie	20 ist Klasse "1" (exzellent), 19 bis 16 ist "2", 15 bis 11 ist "3", 10 bis 1 ist "4", 0 ist "G" (gegenteiliger Effekt), Niete: "üble Brühe"
abgeleiteter Wert	eine Zahl, die aus den vier grundlegenden Eigenschaften berechnet wird durch Nutzung eines Faktors (oder Teilers)
Punktevorrat	ein Punktevorrat hat ein Maximum, ein Minimum von Null und die Punkte können üblicherweise irgendwie ausgegeben werden
MAGIE	abgeleiteter Wert und Punktevorrat, abgeleitet von INT, die meisten Wesen haben dafür einen Faktor von Null
GLÜCK	abgeleiteter Wert und Punktevorrat, abgeleitet von CHA, nur Helden und mächtige Bösewichte haben keine Null als Faktor
TEMPO	abgeleiteter Wert, abgeleitet von DEX, üblicherweise kann ein Wesen sich bis zu TEMPO x 1 Meter pro Runde bewegen
LEBEN	abgeleiteter Wert und Punktevorrat, abgeleitet von STR, der normale Mittelwert liegt bei einem Faktor von 4
Prinzip	ein grundlegender Aspekt, der oft einem der Götter (oder einem einzelnen Gott) zugeordnet wird
Prinzip: Verstand	das "INT-Prinzip" oder "Imaginum" (weiblich: "Imaginarra" / männlich: "Imagino"), "Gott der Ideen" oder "Verstands-Energie"
Prinzip: Leute/Frieden	das "CHA-Prinzip" oder "Plassum" (weiblich: "Placianna" / männlich: "Placius") oder "Friedens-Gott" oder "Friedens-Energie"
Prinzip: Körper	das "STR-Prinzip" oder "Taurum" (weiblich: "Tauranna" / männlich: "Tauomos") oder "Stärke-Gott" oder "Körper-Energie"
Prinzip: Geschick	das "DEX-Prinzip" oder "Dexus" (weiblich: "Dexeria" / männlich: "Dexter"), "Gott der Beweglichkeit" oder "Bewegungs-Energie"
Prinzip: Weisheit	das "LVL-Prinzip" oder "Sagerum" (weiblich: "Sagerianna" / männlich: "Sagerian"), "Gott der Weisheit" oder "Traum-Energie"
Prinzip: Kämpfen	das "Kriegs-Prinzip" oder "Armatium" (weiblich: "Armetarra" / männlich: "Armates"), "Kriegsgott" oder "Kampf-Energie"
Facette	ein spezialisierter Aspekt, der sich auf ein Talent bezieht und oft einem der Götter zugeschrieben wird (z.B. einem Schmiedegott)
Prinzip-Energie	eine Energie, die Priester/Mönche nutzen, um magische Effekte zu bewirken, erhöht sich mit +1 pro Tag mit Gebeten/Anwendung
Facetten-Energie	eine Energie, die Priester/Mönche nutzen, um magische Effekte zu bewirken, erhöht sich mit +1 pro Stunde Arbeit mit Talenten
Energie einer Region	die Energien der Prinzipien und Facetten hängen von den regional verehrten Prinzipien/Facetten (bzw. "Göttern") ab
Energie einer Gruppe	eine reisende Gruppe von Leuten hat ihre eigene Energie für Prinzipien/Facetten, die sie mit sich trägt
Reichtum / Wert	jeder Charakter kann so viel besitzen wie LVL x LVL x Faktor (Einheit: "Münzen", also "Goldmünzen"), normaler Faktor ist 1000
Belastung / Gewicht	jeder Charakter kann so viel tragen wie STR x STR x Faktor (Einheit: "Pfund"), normaler Faktor ist 0,5 (:2)
Fahrzeuge	ein Fahrzeug ist irgendetwas, das Dinge trägt: Boote, Pferde, magische Teppiche, usw. – haben einen Wert, aber kein Gewicht
Träger	diese besondere Art von Fahrzeug ist ein bezahlter Diener, erfordert regelmäßige Bezahlung, ist meist kein guter Kämpfer
Fracht	ein weiteres Blatt Papier listet alle die Sachen auf, die in Fahrzeugen / auf Trägern liegen (haben ihr eigenes Limit für Gewichte)
Besitz	alles mögliche, was ein Charakter besitzen kann oder als Diener zu seiner/ihrer Verfügung hat
nötig	für jeden Besitz ist etwas "nötig" (am häufigsten: ein hohes LVL), damit der Besitz verfügbar und nutzbar ist
dazu ist etwas mehr nötig	falls Besitz genutzt wird, für den mehr "nötig" ist, werden schlimme Dinge passieren (kann allen Besitz verlieren oder LEBEN)

Besitz-Plätze	für jeden Charakter bietet das Inventar 20 Plätze für Besitz (können auch Fahrzeuge oder Träger sein)
Spezial-Besitz	ein magischer Besitz (auch als "Artefakt" bezeichnet), mit ungewöhnlichen Eigenschaften (markiert mit * und hat "Besitz-Karte")
Story-Besitz	ein wichtiger Besitz, der für die Story benötigt wird, markiert mit Ausrufezeichen ! und hat "Besitz-Karte")
Besitz-Karte	kleine Spielkarte, wird üblicherweise vom Hersteller dieses Spiels zur Verfügung gestellt oder von kreativen Story-Autoren
Besitz zur Hand haben	je nachdem, wo sich die eigenen Sachen befinden, variiert die Zeitspanne bis sie in der Hand und bereit zum Einsatz sind
Kobold-Geschenk	manchmal geben Leute (oder Kobolde) einem einen zufälligen Besitz, welcher (durch Zufall) ein Besitz ist, den man bereits hat
Gremlin-Klau	diese gemeinen kleinen Gremlins stehlen Dinge von einem und manchmal bemerkt man das, wenn man in seine Taschen greift
Sit-In	ein gesellschaftliches Ereignis bei dem sich Leute kennenlernen und jede Seite ein zufälliges Geschenk erhält (kein Story-Besitz)
Deal	ein gesellschaftlicher Vertrag (meist zwischen SCs und NSCs) der mit einem Eid/Schwur besiegelt wurde
einen Deal brechen	hat meist die Folge, dass entweder der Lichtgott oder ein Herrscher-Dämon oder eine Fee echt angepisst (sehr wütend) ist
Kontakt/Zauber/Rezeptur	es gibt 20 Plätze für jeden Charakter, die mit Kontakten, Zaubern und Rezepturen belegt werden können
Kontakt	eine Person, zu der ein Charakter zumindest eine sehr einfache Beziehung hat (sind sich begegnet, hatten "Sit-In" oder "Deal")
Zauber	Zaubersprüche eines Magiers oder Facetten eines Priesters, können nach jeder Spielsitzung gewechselt werden (erfordert Buch)
Rezeptur	eine Bauanleitung oder ein Koch-/Alchemie-Rezept, braucht Zutaten, ein Labor / eine Schmiede / eine Werkstatt, und Zeit
Zutat	Zutat, die für eine Rezeptur benötigt wird (z.B. ein Holzstab um eine Axt zu machen, oder eine Rose für einen Liebestrunke)
nötig	genau wie Besitz auch, ist für jeden Zauber, jede Rezeptur, jeden Kontakt etwas "nötig" (am häufigsten: ein hohes LVL)
Reittier	[CHA] gegenüber Pferd/Delfin/Wargokk/Adler, dann [DEX], kann nicht ausweichen während auf Rücken von Tier sitzend
Boote/Schiffe	[DEX], Schiff/Boot fährt mit normaler Geschwindigkeit (Besatzung: zumindest ein Mitglied ist "ungeübt" in Boote/Schiffe)
Wagen	[DEX], Wagen/Streitwagen/Kutsche reist mit normaler Geschwindigkeit (üblicherweise nur ein Fahrer/Kutscher)
Schlitten	[DEX], Schlitten/Skifahrer fährt mit normaler Geschwindigkeit (üblicherweise nur ein Fahrer/Kutscher)
Fluggeräte	[DEX], magischer Besen/Teppich reist mit normaler Geschwindigkeit, gleichzeitige Aktion (zaubern, lesen, greifen, usw.): -8
Heißluftball	[DEX], Heißluftball/Heißluftschiff reist mit normaler Geschwindigkeit (Besatzung: zumindest ein Mitglied "ungeübt" in Heißluftball)
Tauchboot	[DEX], Tauchboot/Tauchschild reist mit normaler Geschwindigkeit (Besatzung: zumindest ein Mitglied ist "ungeübt" in Tauchboot)
laufen	[DEX] zum Rennen/Joggen um Hindernisse herum und [STR] für Ausdauer-Probe (alle 10 Runden / 10 Minuten)
schwimmen	[DEX] zum Schwimmen/Tauchen um Hindernisse herum und [STR] für Ausdauer-Proben (alle 5 Minuten / 10 Runden)
klettern	[DEX] zum Klettern in Berg/Baum/Leiter/Netz und [STR] für Ausdauer-Proben (alle 10 Minuten)
schwingen	[DEX] zum Schwingen an Liane/Seil/Kette und [STR] für Ausdauer-Proben (nach jedem dritten Schwingen)
springen	[DEX] zum Springen über/um Hindernisse, Sprungweite ist (STR+DEX) : 5 Fuß (oder, mit Anlauf: TEMPO : 2 Meter)
fliegen	[DEX] für Flugmanöver mit eigenen Flügeln/Schwebekräften und [STR] für Ausdauer (alle 10 Minuten)
regenerieren	Wiederherstellung von LEBEN (und MAGIE) während Rast oder Schlaf, normal ist +1 für 1 Stunde Schlaf oder 2 Stunden Rast
regenerieren+X	fügt Bonus hinzu für eine Rast / einen Schlaf, wird nur einmal angewendet für volle 8 Stunden Rast und/oder Schlaf
GLÜCK regenerieren	SL sagt den Spielern wann ihr GLÜCK wieder aufgefüllt wird, üblicherweise nach einem Abenteuer, manchmal währenddessen
Glück: wiederholen (1x)	bei Niete (während [INT] oder [DEX] oder [CHA] oder [STR] oder [LVL] – wiederhole Wurf für 1 GLÜCK)
Glück: wiederholen (2x)	bei Niete (während [INT] oder [DEX] oder [CHA] oder [STR] oder [LVL] – wiederhole Wurf erneut für 2 GLÜCK)
Glück: wiederholen (3x)	bei Niete (während [INT] oder [DEX] oder [CHA] oder [STR] oder [LVL] – wiederhole Wurf erneut erneut für 3 GLÜCK)
Glück: kein Patzer19	bei Patzer19 (während [INT] oder [DEX] oder [CHA] oder [STR] oder [LVL] – wiederhole Wurf für 3 GLÜCK)
Glück: kein Patzer20	bei Patzer20 (während [INT] oder [DEX] oder [CHA] oder [STR] oder [LVL] – wiederhole Wurf für 5 GLÜCK)
Gegenstand haben	findet zufällig einen neuen Gegenstand oder war in eigenem Rucksack (bezahle eine Menge an GLÜCK wie bei "nötig" steht)
Gebet des Schicksals	ein Gebet an die Götter des Schicksals – beeinflusst die Geschichte (falls Spielleiter/in die Idee gefällt, kostet aber W20 GLÜCK)

Kampf-Regeln jetzt folgen die Kampf-Regeln (die benötigt werden, um Fantasy-Kämpfe mit nur wenigen Kämpfern zu simulieren)

die Größe zählt	SL kann Kampfregeln ändern und jede mögliche Angriffsform erlauben oder verbieten, falls Größenunterschiede bestehen
die Masse zählt	SL kann Kampfregeln ändern und jede mögliche Angriffsform erlauben oder verbieten, falls Gewichtsunterschiede bestehen
das Tempo zählt	SL kann Angriffe oder Verteidigung (sehr) erschweren, falls etwas oder jemand sich sehr schnell bewegt
Krit1 (Angriff)	Angriffs-Wurf mit 1: spezieller Schaden im Kopf-Bereich (falls Krit1 möglich: minimale Rüstung und maximaler Schaden)
Krit2 (Angriff)	Angriffs-Wurf mit 2: spezieller Schaden an Herzgegend oder wichtigem Organ (falls Krit2 möglich: maximaler Schaden)
Lähmen3 (Angriff)	Angriffs-Wurf mit 3: spezieller Schaden an Arm/Tentakel/usw. ([STR-X] nicht geschafft: Körperteil nutzlos, muss regenerieren)
Lähmen4 (Angriff)	Angriffs-Wurf mit 4: spezieller Schaden an Bein/Flügel/usw. ([STR-X] nicht geschafft: Körperteil nutzlos, muss regenerieren)
Lähmung regenerieren	STR-2 pro Lähmung, 1x pro Tag [STR], um eine Lähmung loszuwerden
kein Krit1	Rüstung oder Magie oder anderer Grund macht Krit1-Angriff unmöglich – ist jetzt einfach nur ein normaler Treffer
kein Krit2	Rüstung oder Magie oder anderer Grund macht Krit2-Angriff unmöglich – ist jetzt einfach nur ein normaler Treffer
kein Lähmen3	Rüstung oder Magie oder anderer Grund macht Lähmen3-Angriff unmöglich – ist jetzt einfach nur ein normaler Treffer
kein Lähmen4	Rüstung oder Magie oder anderer Grund macht Lähmen4-Angriff unmöglich – ist jetzt einfach nur ein normaler Treffer
Krit1 (Verteidigung)	großartig verteidigt – erhält jetzt einen gratis Gegenangriff, dem man nicht mit ausweichen/parieren/blocken entkommen kann
Krit2 (Verteidigung)	gut verteidigt – erhält jetzt einen gratis Gegenangriff
Patzer19 (Kampf)	Wurf einer 19 im Kampf: Angriff/Verteidigung nicht geschafft und Verletzung durch Stolpern oder Eigentreffer, SL legt Details fest
Patzer20 (Kampf)	Wurf einer 20 im Kampf: Angriff/Verteidigung nicht geschafft und trifft (falls möglich) nahe Verbündete, SL legt Details fest
niedrige Werte (1 oder 2)	2er-Wert: Krit1 ist wie Krit2 und Krit2 ist normaler Erfolg, 1er-Wert: Krit1 ist normaler Erfolg und Krit2 ist eine Niete

hohe Werte (19 oder 20)	19er-Wert: Patzer19 ist normaler Erfolg und Patzer20 ist wie Patzer19, 20er-Wert: Patzer20 ist normale Niete
[Angriff]	ein Angriffswurf (üblicherweise ein modifizierter Test auf die DEX des Charakters, der eine bestimmte Waffe benutzt)
muss Ziel sehen/hören	das Ziel eines Angriffs muss sichtbar sein -oder- blindlings Angriff auf fixen Punkt (-4) -oder- blindlings in eine Richtung (-8)
Nahkampf-Angriff	physische Attacke in Nahkampf-Reichweite, z.B. mit einem Schwert, einer Axt, einem Hammer, einer Peitsche, einem Speer
unbewaffneter Angriff	physischer Angriff in Nahkampf-Reichweite, z.B. Boxen mit Fäusten, Tritte oder Greifen (siehe "Greifen-Angriff")
Greifen-Angriff	unbewaffneter Angriff, greifen via Arm/Bein/Tentakel/usw., halten/umschlingen von Objekt/Feind, falls parieren-Abwehr: Schaden
Kollisions-Angriff	physischer Angriff eines massiven Tiers, Monsters oder Ringers, die auf einen bestimmten Ort / eine bestimmte Gegend zu laufen
Lanzen-Angriff	physischer Angriff eines sich schnell bewegenden Reiters oder Fliegers usw., wozu eine Lanze benutzt wird, Schaden +TEMPO
Vorbereiten-Angriff	physischer Angriff eines sich schnell bewegenden Reiters oder Fliegers usw., mit Nahkampf-Waffe, Schaden + (TEMPO : 2)
TEMPO+TEMPO	diese Regel besagt: zwei Angreifer/Dinge, die sich auf einander zu bewegen, erhöhen das TEMPO (es ist die Summe)
Sprüh-Angriff	physischer Angriff durch das Sprühen von Flammen, Säurenebel oder sonstigem, ausweichen wird schwieriger (ausweichen-4)
Gas-Angriff	physischer Angriff durch Gas, Aerosol oder Staubwolke, meist ist ausweichen nicht möglich (Atem anhalten könnte helfen)
Fernkampf-Angriff	physischer Angriff durch Projektile (Pfeile, Wurfmesser, usw.), aus einer der 26 möglichen Richtungen
26 mögliche Richtungen	acht Richtungen: Norden, Nordosten, ..., Westen, Nordwesten, x3 (Ebene, erhöhte Position, schräg von unten), +von unten/oben
magischer Angriff	sehr schneller Angriff durch magisches Projektil oder magischen Effekt (ist ähnlich einem Fernkampf-Angriff)
Hieb	ein Nahkampf-Angriff durch das Schwingen einer Waffe (z.B. ein Hammer oder eine Schwertklinge), braucht Platz, im Wasser: -
Stoß	ein Nahkampf-Angriff durch das Stechen einer Waffe (z.B. ein Speer oder eine Schwertschneidklinge), braucht kaum Platz, im Wasser: +
Wurf	ein Fernkampf-Angriff durch das Werfen einer Waffe (z.B. ein Wurfspeer), starke Armbewegung nötig
Schuss	ein Fernkampf-Angriff durch Schießen eines Projektils (z.B. ein Pfeil), nur ein Finger muss bewegt werden
Biss	Biss – Greifer-Kneifer-beiß-und-kau-Maul-Angriff, je nach Zähnen: Stich-, Klingen- oder Wucht-Schaden
blocken	Verteidigung mit Schild gegen Fernkampf-Angriffe aus einer der 26 möglichen Richtungen, Erfolg hängt von Schildgröße ab
parieren	Nahkampf-Angriff mit Schild oder Waffe aufhalten (mit DEX:2 – circa 50% DEX), Stabilitäts-Check (üblicherweise nicht bei Stoß)
ableitendes parieren	parieren-4, das es ermöglicht, den Stabilitäts-Check (bleibt Waffe/Schild intakt) zu vermeiden
ausweichen	sich außer Reichweite einer Gefahr begeben, sei es ein Nahkampf-Angriff oder ein Kollisions-Angriff (mit DEX:2 – ca. 50% DEX)
Hieb ausweichen	ausweichen-4, falls Angriff der Hieb einer Waffe ist, die eine lange Klinge (oder stumpfe Seite oder Kette/Seil usw.) hat
nicht ausweichen falls	darf nicht ausweichen falls umzingelt, im Sattel sitzt oder keinen Platz hat, eventuell ausweichen nach oben (einmalig, siehe unten)
nach oben ausweichen	-4 (Sprung hoch) oder +0 (kann fliegen), nicht möglich falls in Tunnel / niedrigem Raum oder bereits gemacht in dieser Runde
[ausweich]	Probe auf die ausweich-Chance um einem sich nähernden massiven Objekt auszuweichen
[ausweich/parier]	Probe auf die ausweich- oder parier-Chance um einen Treffer durch eine Nahkampf-Waffe oder Nahkampf-Falle zu vermeiden
[ausweich/blocken]	Probe auf ausweich- oder blocken-Chance (Schild) um sich vor einem kleinen Pfeil / einem Projektil oder Pfeil-Fallen zu schützen
Rüstung	für je ganze 4 Punkte in Rüstung (also "Rüstung : 4") kann der Träger der Rüstung den Schaden um 1W6 verringern
minimale Rüstung	eine Situation in der Rüstung reduziert wird auf "eine 1 gewürfelt mit jedem W6", also die Anzahl der Würfel
kaum Rüstung	falls die Rüstung 1 oder 2 oder 3 ist (also die 4 nicht erreicht), so wird der Schaden immer noch um 1 verringert (1, nicht 1W6)
keine Rüstung	falls die Rüstung 0 (Null) ist, dann wird Schaden überhaupt nicht verringert
natürliche Rüstung	die Rüstung einer nackten Kreatur (z.B. durch eine dickere Haut oder Chitin-Platten), verringert nie die DEX
zusätzliche Rüstung	die Rüstung die durch das Tragen von Rüstungsteilen (z.B. Kettenhemd oder Eisenhelm) hinzugefügt wird, kann DEX verringern
Rüstung noch nie benutzt	falls getragenes Rüstungsteil neu ist für Tragenden, wird die DEX-Verringerung für jegliche Rüstung für ein paar Tage verdoppelt
mildert (Schadensart)	schützender Effekt einer Rüstung, z.B. "mildert Kli" (mildert Klinge) bei Kettenhemd, der Schaden wird auf 50% reduziert
maximaler Schaden	eine Situation in der maximaler Schaden mit der Waffe angerichtet wird ("jeder W6 ist eine 6" und "jeder W20 ist eine 20")
min. Schaden	der niedrigst mögliche Schaden einer Waffe: jeder Würfel zählt als 1 Punkt (z.B. 2W6+5 Schaden: min. beträgt 2+5 oder 7)
Ø Schaden	der durchschnittliche Schaden einer Waffe: W20=10,5 / W6=3,5 / W3=2 / W2=1,5 (z.B. 2W6+5 Schaden: Ø beträgt 7+5 oder 12)
max. Schaden	der höchstmögliche Schaden einer Waffe: W20=20 / W6=6 / W3=3 / W2=2 (z.B. 2W6+5 Schaden: max. beträgt 12+5 oder 17)
Stich	der Schaden wird durch Rüstung verringert und der Schaden der durchkommt wird noch einmal um die Hälfte reduziert (:2)
Klinge	der Schaden wird durch Rüstung verringert und der Schaden der durchkommt wird noch einmal verdoppelt (x2)
Wucht	der Schaden wird durch Rüstung verringert und der Schaden der durchkommt wird normal angewendet (x1)
Betäuben	ein Schaden ähnlich wie "Wucht", temporärer Betäubungs-Schaden wird angerichtet (das betäubt-Level steigt)
Betäuben als 50% Wucht	betäuben-Schaden kann immer auch als Wucht-Schaden eingesetzt werden (aber der Schaden wird auf 50% reduziert)
Klinge als 100% Wucht	Klinge-Schaden kann immer auch als Wucht-Schaden eingesetzt werden
Stich als 10% Wucht	Stich-Schaden kann immer auch als Wucht-Schaden eingesetzt werden (aber der Schaden wird auf 10% reduziert)
sofortiger K.O.	Schaden vom Typ "Betäuben", kombiniert mit einem "Krit1" oder "Krit2", eine [STR] muss erfolgreich sein, um nicht K.O. zu gehen
Rammen	Effekt einiger Waffen – zerstört Objekte wie Tore/Wände langsam (+1 Erhöhung auf Schaden pro Rammstoß)
Quetschen	Opfer bleibt im Griff, Schaden (Wucht) wird jede Runde neu ausgewürfelt ohne dass ein Angriffs-Wurf nötig ist
verbeißen/festkneifen	wie Quetschen, aber mit einem Maul oder Klauen (oft Stich- oder Klingen-Schaden), Schaden jede Runde neu auswürfeln
Quetschen entkommen	[STR-X] oder denjenigen töten, der quetscht, Werkzeug (z.B. Hebel) kann Bonus auf STR geben
natürliche Waffe	Schaden von Waffen wie Fäusten hängt von der Art (und Körpergröße) ab, siehe Regeln zum Erschaffen eigener Arten
Kollisions-Schaden	natürliche Waffe, die Schaden anrichtet, falls TEMPO 5 oder höher ist, dann 2W6 Betäuben, Angriff +2
mehr Kollisions-Schaden	erhöht wenn TEMPO höher (+50% / +100% bei 15+/30+ TEMPO) und Gewicht (ist fett / hat Körper aus Eisen: +50%)
wenig Kollisions-Schaden	verringert wenn TEMPO niedriger (-50%) und Gewicht (ist dürr / hat weichen Körper: -50%)
Trampeln-Schaden	natürliche Waffe: großer Angreifer (zwei Größen größer als Ziel) rennt über kleinere Dinge/Kreaturen, 2W6 Wucht, Angriff -2
Magie-Treffer	einige magische Angriffe treffen das Ziel mit Dingen wie Feuer, Blitz, Wind, Eis, usw. und richten Schaden an
Feuer-Schaden	variable Chance zum entzünden, keine Abwehr möglich, brennt ein paar Runden weiter (-1 Würfel pro Runde)

Säure-Schaden	Stabilität von Gegenständen vorübergehend verringert um Schaden (falls Null: zerstört), brennt weiter (-1 Würfel pro Runde)
brennend	Effekt von Feuer-/Säure-Waffen – 3W6 Feuer-Schaden macht 3W6 in der ersten Runde, 2W6 in der zweiten, 1W6 in der dritten
Brand möglich	Chance von Feuer-/Blitz-Waffen (SL entscheidet wie hoch sie ist) ein Objekt zu entzünden (brennt weiter, fortlaufendes Feuer)
fortlaufendes Feuer	Feuer, das weiter brennt, dabei Objekte und Lebewesen auffrisst, sich ausdehnt, SL legt Wirkung und Höhe des Schadens fest
das Brennen löschen	es ist möglich, brennendes Feuer/Säure zu löschen und ein fortlaufendes Feuer zu löschen (Methoden variieren: SL entscheidet)
Gift-Schaden	Höhe des Schadens variiert, Intervall des Schadens variiert (z.B. 1x pro Stunde), Dauer variiert (z.B. W6 Stunden)
Betäubungsgift	verursacht keinen Schaden (aber der Stachel/Giftzahn vielleicht), erhöht betäubt-Level, kann INT oder DEX für eine Weile senken
Gedankengift	verursacht einen geistigen Effekt statt Schaden, der Effekt wird für eine Weile anhalten
schubst	Effekt bestimmter Waffen/Situationen – stößt Feind 1W6 Schritte vorwärts, zusätzlich zum üblichen Waffen-Schaden
schubst 2W6	Effekt bestimmter Waffen/Situationen – stößt Feind 2W6 Schritte vorwärts, zusätzlich zum üblichen Waffen-Schaden
schubst 3W6	Effekt bestimmter Waffen/Situationen – stößt Feind 3W6 Schritte vorwärts, zusätzlich zum üblichen Waffen-Schaden
Wind-Angriff	der Schaden ist: die Schubs-Weite (in Schritten) und der Wucht-/Betäuben-Schaden beim Aufprall an Boden/Wand
Schwall-Angriff	der Schaden ist: die Schubs-Weite (in Schritten), der Wucht-/Betäuben-Schaden durch das Wasser und Aufprall an Boden/Wand
Erschöpfung	nach einem langen Marsch oder aufgrund von Hunger/Krankheit/Gift/Zaubern/usw. kann STR verringert sein (SL sagt wie viel)
schwere Waffen nutzen	Waffen die viel STR erfordern können zu [STR] führen und bei Niete: kann W6 Runden lang nicht angreifen (SL sagt wann)
Übungskampf-Angriff	während Übungskampf ist der Angriffswert halbiert (nutzt nur nicht-tödliche Angriffsformen und es ist nur ein Übungskampf)
Übungskampf-Verletzung	Patzer20 während Angriff oder Verteidigung verletzt den anderen, Patzer19: verletzt sich selbst (fällt oder rennt in Waffe)
Übungskampf-Waffe	spezielle (gepolsterte oder stumpfe) Waffe für Anfänger, üblicherweise nur betäuben-Schaden (selbst bei Patzern)
Fallschaden	ein W6 pro Meter (yard) und kein Schutz möglich
schwere Person/Objekt	100 Pfund: doppelter Fallschaden, 1.000 Pfund: dreifacher Fallschaden, 10.000 Pfund: 4x, 100.000 Pfund: 5x, usw.
leichte Person/Objekt	< 10 Pfund: stets minimaler Fallschaden (jeder Würfel ist eine 1), < 1 Pfund: minimaler Schaden und halbe Anzahl Würfel
kontrollierter Fall/Sprung	kann sich für [DEX] entscheiden, um Anzahl der Schadenswürfel zu senken, Patzer haben halbierte Wirkung (ein Würfel)
unkontrollierter Fall	muss [DEX] machen falls von Klippe geworfen (oder Dach/Turm/Mauer/usw.), ein Balance-Schwanz führt zu kontrolliertem Fall
bewusstlos während Fall	kann keine [DEX] machen, kann keinen kontrollierten Fall machen, immer einen W20 zum Fallschaden hinzufügen
Fallen-[DEX] gelingt	bei Erfolg: einen Würfel vom Fallschaden entfernen (nach dem Wurf), Krit2: zwei Würfel entfernen, Krit1: vier Würfel entfernen
Fallen-[DEX] Patzer	Patzer19: füge zwei W6 zum Fallschaden hinzu, Patzer20: füge zwei W20 zum Fallschaden hinzu
Fall: Hang/Treppe	Anzahl Würfel halbiert (die gesamte Höhe des Hangs / der Treppe zählt), Treppe: einen W20 zum Fallschaden hinzufügen
Fall: Wasser/Sumpf/usw.	Anzahl Würfel halbiert bei Sprung/Fall in Wasser/Schleim/Sumpf/Öl/usw.
Fall: Heuhaufen	Anzahl Würfel ist Null bei Sprung/Fall in Heuhaufen, falls Heuhaufen zu klein oder Höhe zu hoch: halber Fallschaden
Fall: Bäume	Sprung/Fall in Bäume: halbe Anzahl Würfel für Länge des Baums (z.B. 8 Würfel für 16 Meter hohen Baum)
aufstehen (dicke Rüstung)	liegend → kniend in 2 Runden, kniend → stehend in 2 Runden, mit erfolgreicher [DEX]: je 1 Runde (statt 2)
aufstehen (kaum Rüstung)	liegend → kniend in 1 Runde, kniend → stehend in 1 Runde, mit erfolgreicher [DEX]: liegend → stehend in 1 Runde
liegend	liegend bedeutet, dass man nicht parieren oder blocken kann (nur ausweichen, aber mit -4), Mobilität (TEMPO) ist 1 (rollt seitlich)
kniend	kniend bedeutet, dass man nicht ausweichen kann (nur parieren oder blocken, aber mit -4), Mobilität (TEMPO) ist bei Null
hoch fliegen	je nach Größe, Gewicht und Art der Flügel, Mensch: 1 Meter (yard) pro Runde (2 falls vorausgehende [DEX] erfolgreich war)
hoch klettern	je nach Größe, Gewicht und Kletter-Tempo, Mensch: 0,5 Meter (yard) pro Runde (1 falls vorausgehende [DEX] erfolgreich war)
Spezial-Angriff	ein Angriff, der einen speziellen Effekt bewirkt und auf einen gesenkten Wert geprobt wird
Krit1 erzwingen	falls Krit1 möglich: Angriff der zum selben Ergebnis führt wie normaler Krit1 (minimale Rüstung, maximaler Schaden), Angriff -8
Krit2 erzwingen	falls Krit2 möglich: Angriff der zum selben Ergebnis führt wie normaler Krit2 (maximaler Schaden), Angriff -8
Lähmen3 erzwingen	falls Lähmen3 möglich: Angriff der zum gleichen Ergebnis führt wie Lähmen3 ([STR] oder Arm/Tentakel/usw. gelähmt), Angriff -8
Lähmen4 erzwingen	falls Lähmen4 möglich: Angriff der zum gleichen Ergebnis führt wie Lähmen4 ([STR] oder Bein/Flügel/usw. gelähmt), Angriff -8
Schwinger	falls möglich (mit dieser Waffe): darf 2 Feinde in der Nähe treffen mit einem Schwinger (lange Klinge oder Stab), Angriff -2
Schwinger+	falls möglich (mit dieser Waffe): darf 2 Feinde treffen mit einem langen Schwinger (sehr lange Klinge/Stab), Angriff -2
Ansturm-Angriff	direkt auf Feind zurennen und mit maximaler Kraft zuschlagen, Schaden +(TEMPO :2), Angriff -8 ("Ziel erreichen" schon drin)
Angriff: Zone	Flächenschaden (z.B. kolossaler Hammer oder kleine Explosion), Angriff +4 (braucht ausweichen -4 oder W6 GLÜCK)
Angriff: große Zone	breiter Flächenschaden (z.B. mittelgroße Explosion), Angriff +8 (braucht ausweichen -8 oder W20 GLÜCK)
Angriff: sehr große Zone	sehr breiter Flächenschaden (z.B. große Explosion), kein Angriffswurf nötig (kein ausweichen, kann 2W20 GLÜCK ausgeben)
Abfang-Angriff	falls ein Feind eine kürzere Reichweite hat und sich nähert, darf der mit der größeren Reichweite jetzt angreifen (INI ändert sich)
Flucht-Versuch kontern	falls jemand versucht, aus einem Kampf zu fliehen, darf derjenige, der noch kämpft jetzt einmal angreifen
En-Passant-Angriff	falls jemand sich in Sichtweite und Reichweite eines Feindes begibt, darf der Feind jetzt einmal angreifen
Angriff von hinten	falls ein Angriff dort geschieht, wo ein Feind keine Sicht hat, wird die Abwehr schwieriger: ausweichen/parieren/blocken -4
Ahnungslose angreifen	falls ein Angriff gegen ahnungslose Ziele/Opfer geschieht, also ein Hinterhalt: [INT-X] ermöglicht ausweichen/parieren/blocken
Schlafende angreifen	falls Ziel/Opfer schläft, W20 GLÜCK ausgeben, um noch rechtzeitig aufzuwachen und reagieren zu können
heftiger Nahkampf-Angriff	energischer Nahkampf-Angriff (+1 Würfel oder Angriff +4), verliert ausweichen/parieren/blocken, andere Boni/Abzüge beachten
ist bereits heftig	einige Angriffe sind bereits heftige Angriffe, z.B. Kollisions-Angriffe oder Trampeln-Angriffe
voller Nahkampf-Angriff	keine Vorwärtsbewegung nötig, um Ziel zu erreichen – der gewöhnliche Angriff (Angriff +/-0), andere Boni/Abzüge beachten
halber Nahkampf-Angriff	maximal (halbes TEMPO) benötigt, um Ziel zu erreichen – kann angreifen, aber mit Angriff -4, andere Boni/Abzüge beachten

rennen-und-erreichen	Maximal-Tempo (Wert in TEMPO) benötigt um Ziel zu erreichen – kann angreifen, aber Angriff -8, andere Boni/Abzüge beachten
Greifen-und-Schleudern	zwei-Phasen-Ringkampf-Angriff (erste: Greifen-Angriff, zweite: umherschleudern mit [STR])
Greifen-und-Werfen	drei-Phasen-Ringkampf-Angriff (erste: Greifen-Angriff, zweite: hochheben mit [STR], dritte: werfen mit [STR])
Greifen-und-Halten	Ringkampf-Angriff (Greifen-Angriff, dann Feind unbeweglich machen – SL bestimmt den Effekt, kann DEX auf Null reduzieren)
Greifen-und-Würgen	Ringkampf (falls möglich: Hals greifen, würgen, +1 betäubt pro Runde und keine Regeneration, -1 LEBEN pro Runde falls K.O.)
Schleudern widerstehen	der zweiten Phase (umherschleudern) einer Greifen-und-Schleudern-Attacke widerstehen (mittels [vergleichende STR])
Werfen widerstehen	der zweiten Phase (hochheben) einer Greifen-und-Werfen-Attacke widerstehen (mittels [vergleichende STR])
Griff entkommen	falls möglich: [STR-X] (X ist die Anzahl der momentanen Greifer) um allen momentanen Greifern zu entkommen
Anzahl der Greifer	maximal mögliche Anzahl Greifer variiert je nach Körpergröße von Greifer und Gegreiften und Armgröße/Tentakelgröße
irgendwas greifen/ziehen	SL kann Regel improvisieren für greifen/ziehen (z.B. Schild des Feindes festhalten oder [vergleichende STR] um Feind zu ziehen)
Netz-Level	mehrere Abstufungen des Gefangenseins in Netzen (u.ä.), eine Zahl zwischen 0 und 999, für je 10 Punkte: DEX-1
aus Netz entkommen	Aktion, um das "Netz-Level" um 1W6 zu reduzieren (üblicherweise wird eine Klinge benötigt, manchmal reicht [DEX] aus)
aus Seil entkommen	ein Klängen-Angriff oder Schneiden (Seil durchtrennen) oder eine [vergleichende STR] (das Seil dem Seil-Halter entreißen)
aus Kette entkommen	ein heftiger Klängen-Angriff (Kette zerschlagen) oder eine [vergleichende STR] (die Kette dem Ketten-Halter entreißen)
betäubt-Level	eine Zahl von 0 bis 9999, falls das betäubt-Level höher ist als das restliche LEBEN, ist dies ein K.O. für dieses Lebewesen
Betäuben-Schaden	erhöht das betäubt-Level (z.B. 9 Betäuben-Schaden durch Rüstung gedrungen – also steigt das betäubt-Level um +9)
betäubt-Regeneration	die Menge an Betäubung die pro Runde abgezogen wird (falls nicht K.O.) bzw. pro Minute (falls K.O.), meist -1 pro Runde/Minute
enorme Wucht/Betäubung	mächtiger Treffer vom Typ Wucht/Betäuben (SL entscheidet) – [STR] um wach zu bleiben und +W20 betäubt
Frost-Level	Zahl von 0 bis 9999, jedes mal wenn die Zahl über das restliche LEBEN steigt, eine [STR] oder sonst DEX-1, friert ein bei DEX=0
Frost-Schaden	erhöht auch das Frost-Level, keine Abwehr möglich (Fell oder andere Dinge geben "mildert Eis" – "Frost-Schaden" wird halbiert)
Frost-Regeneration	DEX-Punkte können zurückerhalten werden: +1 pro Minute, jedes mal wenn das Frost-Level unter dem restliche LEBEN liegt
Metall beleben	ein Zauber, der Metallmagiern erlaubt, einen Feind zu kontrollieren oder zu behindern, der eine Ganzkörper-Metallrüstung trägt
belebte Plattenrüstung	[STR] ist Niete: Marionette für 1 Runde, Patzer19: wird 2 Runden lang kontrolliert, Patzer20: wird 3 Runden lang kontrolliert, ...
belebte Plattenrüstung	[STR] gelingt: kann sich nicht bewegen aber keine Kontrolle, Krit2: kann nicht laufen aber angreifen/parieren, Krit1: 1 Runde frei
belebter Metallhelm	eine "vergleichende INT gegen STR", um die Blickrichtung der Helmträger gegen ihren Willen zu erzwingen
belebte Kettenrüstung	jede DEX-Verringerung bei Kettenrüstungen wird verdoppelt
belebter Brokat	Kleidungsstücke, die kleine Metallfasern enthalten: DEX um 1 reduziert
Magierroben	nur Magierroben (nicht mit anderer Kleidung/Rüstung zusammen getragen) geben einen Bonus beim Zaubern
Brokat-Roben	Magierroben, die Metallfasern enthalten (vor allem Gold und/oder Silber) geben sogar noch bessere Boni beim Zaubern
S+S	mit zwei kleinen Waffen kämpfen (erlaubt zwei Angriffe statt einem)
S+Werkzeug	mit einer kleinen Waffe in der Haupthand kämpfen während die andere z.B. einen Dietrich hält, alternativer Werkzeug-Angriff
S+Schild	mit einer kleinen Waffe in der Haupthand kämpfen und Schild zum blocken in der anderen: Angriff -4
nur mit S	mit einer kleinen Waffe in der Haupthand kämpfen während die andere leer gelassen wird (z.B. um Türen zu öffnen)
M+Schild	mit mittelgroßer Waffe in der Haupthand kämpfen und Schild zum blocken in der anderen: Angriff -4
M+Werkzeug	mit mittelgroßer Waffe in der Haupthand kämpfen während die andere z.B. Fackel hält: Angriff -4
nur mit M	mit mittelgroßer Waffe in der Haupthand kämpfen während die andere leer gelassen wird (z.B. um Türen zu öffnen)
M+M	mit zwei mittelgroßen Waffen kämpfen (erlaubt zwei Angriffe statt einem): Angriff -4
M+S(P)	mit einer mittelgroßen Waffe kämpfen in der Haupthand während eine Parierhilfe in der anderen gehalten wird: parieren +1
L (2H)	mit einer großen Waffe kämpfen, wird von beiden Händen gehalten (um Schaden oder Angriffsdistanz zu erhöhen)
L (1H)	mit einer großen Waffe in einer Hand kämpfen (falls möglich – Bögen brauchen 2 Hände): Angriff -4, parieren -8, Schaden -4
L+Schild	mit einer großen Waffe in der Haupthand kämpfen und Schild in der anderen zum parieren/blocken: Angriff -4, Schaden -4
M+Pferd	mit einer mittelgroßen Waffe in der Haupthand kämpfen während auf Pferd reitend: Angriff -4, Schaden +(TEMPO :2)
L+Pferd	mit einer großen Waffe (keine Lanze) in der Haupthand kämpfen, während auf Pferd reitend: Angriff -8, Schaden +(TEMPO :2)
Fern+Pferd	mit einer Fernwaffe kämpfen während auf Pferd reitend: Angriff -4 und doppelte Zeit zum Nachladen
Fern+Schild	mit einer Fernwaffe (z.B. Wurfwanne oder Armbrust) kämpfen während Schild für blocken/Deckung: Angriff -4
nur mit Schild	prügeln mit nur einem Schild (in der linken Hand) und Faustschlägen mit der anderen, Prügel-Angriff -4
Werkzeug-Angriff	Angriff mit Werkzeug (z.B. einer Fackel oder einem Buch), SL schätzt Schaden und Angriffstyp (z.B. wie Keule oder Faustkeil, -4)
Schild-Angriff	üblicherweise Schaden vom Typ "betäuben" (ganzer Schild) oder "Wucht" (falls Schildbuckel) oder "Stich" (falls Stachel)
4-händiger Kampf	nicht das gleiche wie "zwei Kämpfer", siehe Spielregeln für Beispiele oder SL fragen ob Aktion möglich ist (eventuell mit -4)
nur verteidigen	nichts außer ausweichen/parieren/blocken in dieser Runde: +1 auf ausweichen/parieren/blocken, keine Bewegung/Aktion/Angriffe
Pfeilfänger	fliegendes Projektil fangen mit [DEX:5], Hand getroffen: falls gewürfelte Zahl während DEX-Probe höher als DEX war
Team-Schild	parieren für Verbündeten in der Nähe, mit dem halben Wert in parieren (also [parier:2])
Leibwächter	in Sicherheit schubsen: [DEX], Leibwächter-Sprung: [DEX], tragen: [STR]
Team-Schlag	feindliche Verteidigung minus (Anzahl Verbündete), max. 2 gleichzeitige Angreifer möglich
Team-Kampf	Team: kombinierte magische Angriffe und Fernkampf-Angriffe möglich (Kombination mit Nahkampf und Ringen braucht Training)
Nahkampf-Waffe	Waffen, die im direkten Handgemenge/Nahkampf benutzt werden (d.h. für Nahkampf-Angriffe)
Nahkampf-Distanz	üblicherweise gibt es nur eine Nahkampf-Distanz, aber kann wichtig sein: Pike > Speer > Schwert > Dolch > Faust > Ringen
Ringen	Angriff durch Greifen/Halten/Schleudern/Werfen von anderen mittels Armen/Tentakeln/Hörnern usw.
Prügeln	Angriff mit bloßen Händen (oder Füßen/Klauen/Kopfstoß/usw. oder künstlichen Klauen/Panzerhandschuhen/Helmen/usw.)
Faustkeil	irgendein Gewicht (meist ein Stein) der benutzt wird, um ein Ziel zu zerschmettern oder aufzubrechen

Dolch	sehr kleine Klingenwaffe mit scharfer Spitze – gut zum Erdolchen aus dem Hinterhalt, nicht so gut als Werkzeug
Messer	sehr kleine Klingenwaffe mit scharfer Spitze – gut als Werkzeug, nicht so gut zum Erdolchen aus dem Hinterhalt
Axt	kopflastige Klingenwaffe, die hohe Präzision beim Zuschlagen erfordert, Krit1 oder Krit2: muss Waffe rausziehen mit [STR]
Breitaxt	kopflastige Klingenwaffe mit breitem Klingenkopf, kann noch weitere Möglichkeiten zum Angriff besitzen (z.B. Betäuben)
Haumesser	kopflastige Waffe mit langer Klinge (z.B. eine Machete oder ein Falchion)
Sichel	kopflastige Waffe mit konkaver Klinge (alte Bronzezeit-Schwerter oder Erntewerkzeuge oder orkische Klingen)
Säbel	ausbalancierte Klingenwaffe mit langer Klinge, oft gebogen oder gezackt, um den Schaden zu erhöhen
Schwert	ausbalancierte Klingenwaffe mit langer Klinge und Spitze
Stilett	komplett metallene Stichwaffe wie ein Stilett, Rapier oder Degen
Hammer	kopflastige stumpfe Waffe die höchste Präzision erfordert für effektive Treffer, kann weitere Angriffsformen haben (z.B. Axtklinge)
Keule	kopflastige stumpfe Waffe mit einer breiten Schlagfläche, es gibt auch Versionen mit Nägeln (siehe Nagelkeule)
Nagelkeule	kopflastige Waffe, hat eine breite Schlagfläche mit Stacheln oder Nägeln, Krit1 oder Krit2: muss Waffe rausziehen mit [STR]
Schlagstock	ausbalancierte stumpfe Waffe (z.B. ein Schlagstock oder ein Tonfa)
Speer	Stab mit Stechspitze, wird benutzt um Feinde aus der Distanz anzugreifen, Angriff gegen Läufer/Reiter: Schaden +(TEMPO : 2)
Stabwaffe	Stab mit stumpfer Kante, wird benutzt für den Stabfechten-Kampfstil, üblicherweise auch zum parieren gut geeignet
Lanze	sehr lange Waffe, für Lanzen-Angriff vom Pferd aus, Angriff gegen Reiter: Schaden +(2x TEMPO), gegen Bodenziele: +TEMPO
Glefe	Stab mit Haumesser am vorderen Ende, zweihändiger Kampfstil
Sense	Stab mit Sensenklinge am vorderen Ende, zweihändiger Kampfstil
Hellebarde	Stab mit Axt und Speerspitze, zweihändiger Kampfstil, Krit1 oder Krit2: muss Waffe rausziehen mit [STR-4]
Stampfer	kopflastiger Stab mit stumpfer Spitze, wird benutzt für Stoß-Angriffe oder um Feinde zu zerstampfen, die am Boden liegen
Quinspaten	Stab mit Klingenspitze, wird für Stoß-Angriffe benutzt, einige können auch als Spaten/Schaufeln benutzt werden
Pike	sehr lange (und schwere) Waffe (XL), mit Speerspitze, von 2 Leuten benutzt, Angriff gegen Läufer/Reiter: Schaden +TEMPO
Peitsche	langes Lederseil oder Kette (mit oder ohne Stacheln) oder normales Seil (ohne Gewicht am Ende), parieren unmöglich
Flegel	irgendein Gewicht am Ende eines Seils oder einer Kette (z.B. Kettenmorgenstern oder Dreschflegel), parieren unmöglich
Kettenstäbe	2 oder 3 Stöcke, die mit einer Kette oder einem Seil verbunden sind, meist für sehr schnelle Schläge, parieren unmöglich
Netz/Seil/Kette	das Benutzen von Netzen, Seilen, Ketten, Drähten, usw. um das Netz-Level zu erhöhen, auch fernöstliche Kunstform Bondage
Fernwaffe	Waffen, die auf große Entfernungen im Kampf eingesetzt werden (d.h. für Fernkampf-Angriffe)
die drei Reichweiten	für jede Fernwaffe gibt es eine "kurze", eine "mittlere" und eine "weite" Reichweite, Chance/Schaden/Distanz können variieren
Wurfgewicht	Wurfgewichte sind primitive oder improvisierte Projektile (z.B. kleine Steine, Flaschen, Zwergenfeuer-Flaschen)
Wurfmesser	Wurfwaffe mit Klingen-Spitze, falls der Angriffs-Wurf höher als 10 war macht jeder W6 nur 1 Punkt Schaden
Wurfaxt	Wurfwaffe mit Klingen-Kopf, falls der Angriffs-Wurf höher als 10 war, macht jeder W6 nur 1 Schaden, schwer, hoher Schaden
Wurfstern	Wurfwaffe mit vielen kleinen Klingenspitzen, üblicherweise weniger Schaden als bei einem Wurfmesser
Wurflegel	ein Seil / eine Kette und ein Gewicht daran, wird ungefähr 4 Runden umhergewirbelt und dann in Richtung Feind geschleudert
Wurfscheibe	ein scharfkantiger Diskus (Wurfscheibe), geübte Werfer können in der Lage sein, mit der Scheibe mehrere Ziele zu treffen
Wurfspeer	ein Speer, der geworfen wird (Reichweite: 10m,20m,40m) (Treffer: +4,+0,-4) (Schaden: +0,+0,+0), blocken: Schild wird nutzlos
Granate	Metallkugel, gefüllt mit Zwergenschwarzpulver, Zündschnur als Zeitzünder, explodiert W6 Runden nach Wurf (selber Zeitpunkt in Runde)
Seilkugeln	zwei Gewichte, die mit einem Seil / einer Kette verbunden sind, ein Treffer erhöht das "Netz-Level"
Schlingenseil	ein Seil mit einer Schlinge, das benutzt wird um Kreaturen zu fangen (z.B. von "Cowboys" benutzt um Kühe zu fangen)
Wurfnetz	Netz das auf Feinde geworfen wird, hat oft Gewichte und/oder Haken, erhöht das "Netz-Level"
Flugholz	auch Bumerang genannt (von den Ureinwohnern, die es erfunden haben), kann nach Fehlwurf zurückkehren (nicht bei Patzer)
Wurfwaffe im Nahkampf	gleicher Schaden, Modifikator für Angriff ist +0, Modifikator für parieren ist -4, Art des Angriffs ist Hieb oder Stich (je nach Waffe)
Blasrohr	lange Röhre, in die kleine Nadel-artige Pfeile gesteckt werden, Angreifer pustet hinein – der Pfeil ist meist vergiftet oder verhext
Schleuder	Stück Leder oder Stoff, das umhergewirbelt wird und dann Steine oder Gewichte aus Ton oder Blei auf den Feind schleudert
Bogen	flexible Latte mit Bogensehne (z.B. Jagdbogen, Langbogen, Kriegsbogen oder Bogen für Reiter), schnelles nachladen
Armbrust	flexibler Bogen auf einem Stock montiert, kann meist mit einer Hand geladen und benutzt werden, präzise, leicht zu lernen
Feuerwaffe	Pistole/Gewehr von zwergischen Herstellern (z.B. Handrohr, Donnerbüchse, Drachenfuß, Polygonrohr), Zwergenschwarzpulver
Feuerwerfer	tragbares Feuerrohr, zusammen mit Metall-Rucksack oder Helfer-Truppe benutzt, welche die Zwergenfeuer-Munition zuführen
Belagerungswaffe	sehr schwere und große Waffen, die während einer Belagerung genutzt werden oder in Schlachten oder bei Titanen-Kämpfen
Ramme	massives Objekt, wird benutzt um Tore oder Wände schrittweise zu zertrümmern (z.B. Rammbock oder 20 Orks mit Baumstamm)
Feuerrohr	großer Feuerwerfer, üblicherweise an Bord von Schiffen oder zur Verteidigung einer Zwergenfestung, für Zwergenfeuer-Munition
Ballista	halb-direkt schießende Waffe (große Armbrust mit Schusswinkel von 40 Grad), für Stab- oder Kugel-Munition
Katapult	indirekt schießende Waffe (z.B. Onager, Trebuchet), meist für (riesige) Kugel-Munition oder Feuertöpfe, Zonen-Treffer ((10%))
Kanone	direkt feuernde Waffe von zwergischen Herstellern, Zwergenschwarzpulver schießt Kanonenkugel oder Kartätschen-Munition
Mörser	indirekt feuernde Waffe von zwergischen Herstellern, Zwergenschwarzpulver schießt (riesige) Kanonenkugel, Zonen-Treffer ((10%))
Bogen nachladen	für jeden W6 Schaden des Bogens braucht man 1 Runde zum nachladen
Armbrust nachladen	für jeden W6 Schaden der Armbrust braucht man 3 Runden zum nachladen (erfordert die STR die für Armbrust "nötig" ist)
Armbrust schnell laden	für jeden W6 Schaden der Armbrust braucht man 2 Runden zum nachladen (erfordert 2x die STR die für Armbrust "nötig" ist)
Feuerwaffe nachladen	für jeden W6 Schaden der Feuerwaffe braucht man 4 Runden zum nachladen
Feuerrohr nachladen	10 Runden nötig um ein neues Fass Zwergenfeuer in die Waffe zu füllen
Ballista nachladen	für jeden W6 Schaden 10 Runden zum nachladen, für jeden W20 Schaden 30 Runden zum nachladen
Katapult nachladen	für jeden W6 Schaden 100 Runden zum nachladen, für jeden W20 Schaden 300 Runden zum nachladen
Kanone nachladen	für jeden W6 Schaden 10 Runden zum nachladen, für jeden W20 Schaden 30 Runden zum nachladen, lange Pause wenn heiß
Mörser nachladen	für jeden W6 Schaden 10 Runden zum nachladen, für jeden W20 Schaden 30 Runden zum nachladen, lange Pause wenn heiß

Bogen Spanndauer	Bogen kann nur für (STR x 2) Runden gespannt bleiben (zwergerischer Bogen: STR x 10 Runden, nicht der zwerg. Kriegsbogen)
stark. Bogen Spanndauer	falls STR so hoch ist wie "nötig", kann Bogen (STR :2) Runden gespannt bleiben, falls STR um 1 höher als nötig: (STR) Runden
Armbrust Spanndauer	eine Armbrust kann für mindestens W6 Stunden gespannt bleiben ohne Schaden zu nehmen (falls Schaden: ab jetzt -1 Schaden)
Bogensehne aushaken	um den Bogen nicht zu beschädigen muss die Sehne nach W6 Tagen ausgehakt werden (falls Schaden: ab jetzt -1 Schaden)
1x Schuss	typischer Angriff mit Bogen, Armbrust, Muskete usw. – ein Angriff mit der Waffe, dann nachladen
1x Wurf	typischer Angriff mit Wurfmesser, Wurfaxt, Wurfspeer usw. - Gegenstand von der Hand auf das Ziel werfen
2x Schuss	spezieller Angriff mit einer Fernwaffe – darf zwei mal angreifen (z.B. Doppel-Armbrust oder Doppel-Muskete)
2x Wurf	spezieller Angriff mit Wurfaffen, braucht Training – zwei Gegenstände von der selben Hand auf das Ziel werfen
½ Schuss	Angriff mit Repetier-Waffen (z.B. Repetier-Armbrust) – ein Angriff, dann eine Runde nachladen
Repetierer nachladen	mindestens 1 Runde pro Projektil oder 10 Runden um Magazin zu wechseln (falls es ein Magazin hat), z.B. Repetier-Armbrust
die Schleuder wirbeln	der Fernkampf-Angriff erfordert heftiges Wirbeln mit dem Arm (z.B. Schleuder, Wurfflegel, Seilkugeln), dauert 4 Runden
Zauber vorbereiten	normalerweise muss ein Zauber vorbereitet werden (Worte sprechen, magische Geste, usw.), kann aber bereit gehalten werden
Zauber bereit halten	ein Zauber kann für (INT) Runden bereit gehalten werden, muss dann aber genutzt werden und kostet MAGIE (je nach Zauber)
schneller Zauber	ein schneller Zauber kann in einer Runde gesprochen werden (sobald der Zauberwirker mit seiner Initiative dran ist)
normaler Zauber	ein normaler Zauber wird in der ersten Runde vorbereitet und in der Zweiten gewirkt (+10 auf Initiative in Runde zwei)
Ritual	ein Ritual benötigt eine längere Zeitspanne (üblicherweise Stunden, aber können auch Minuten, Tage oder Wochen sein)
schnelle Magie	Zauberwirker mit sehr hoher INT können damit beginnen, Zauber durch Gedankenkraft zu wirken (Zauber-"Schnellfeuer")
Halbschwert	möglich mit Langschwert (und Bastardschwert): +1 Würfel für Stich, +4 Angriff, -8 parieren, verkürzte Reichweite
umgekehrtes Halbschwert	möglich mit Schwertern, die Parierstangen haben: +1 Würfel für Hieb, Wucht statt Klinge, -4 Angriff, -8 parieren
Lattenschlag	möglich mit stabilen Stäben (wie Kampfstab): +2 Würfel für Hieb (Wucht), -4 Angriff, -8 parieren, längere Reichweite
umgreifen	für Wechsel von Halbschwert (oder Lattenschlag) zum normalen Griff (und umgekehrt): eine einfache Aktion (eine Runde Zeit)
Stabilität	Gegenstand kann so viel Schaden ab, ohne zu brechen (1 mehr: [90%], >doppelte: [50%], >dreifache: [10%] zum ganz bleiben)
[Stabilität<X kaputt]	alle Gegenstände mit einer Stabilität von weniger als X gehen jetzt kaputt (z.B. weil heftige Schockwelle oder Helden tief gestürzt)
Stabilität im Kampf	SL kann Regel "Stabilität" nutzen wenn: Schild/Objekt angegriffen wird, Wucht/Klinge-Angriff pariert, Rüstungsteil wurde getroffen
Stabilität von Faust/Bein	natürliche Waffen haben auch Werte für Stabilität, falls kaputt: Körperteil beschädigt (muss regenerieren), eventuell ohnmächtig
veränderte Stabilität	Stabilität kann verringert oder erhöht sein aufgrund von Säure oder Frost oder Erd-Magie oder Eis-Magie
extrem geschärft	füge 2 Würfel hinzu (für W6 Treffer), möglich für breite/einseitige Klinge (Katana, Falchion, Machete, Hellebarde, Glef, Sense)
gut geschärft	füge 1 Würfel hinzu (für W6 Treffer), nicht möglich für schmale/keilförmige Klinge (Barbaren-Axt, Rapier, usw.)
normal geschärft	der normale Schaden (für viele Treffer – SL sagt, wann die Klinge stumpf geworden ist)
stumpfe Klinge	der normale Schaden, aber "Wucht" statt "Klinge" (kein verdoppelter Schaden nach Rüstung)
Initiative-Reihenfolge	die Reihenfolge in der Charaktere handeln während einer Runde, der mit dem höchsten Initiative-Wert handelt zuerst
Initiative-Wert	höherer Wert in INT = greift zuerst an, Fernkampf/Zauber bereit gibt +10, bei Gleichstand: [vergleichender W20]
Fernkampf/Zauber bereit?	Schütze muss Bogen spannen, Magier muss magische Worte sprechen: normaler Initiative-Wert (keine +10)
die vier Einstellungen	die vier Einstellungen sind: "normal" oder "Fernkampf/Zauber" oder "heftiger Nahkampf" oder "nur verteidigen"
Einstellung: normal	bewegen (siehe auch "Ziel erreichen"), angreifen oder einfache/komplexe Aktionen (wie Hebel drücken oder Trank trinken)
Einst.: Fernkampf/Zauber	Angriff mit Fernkampfwaffe (1 oder 0 Runden zum laden nötig) oder Zauber (1 oder 0 runden zum sprechen), 0 = bereit
Einst.: heftiger Nahkampf	siehe "heftiger Nahkampf-Angriff" (kein ausweichen/parieren/blocken, gibt entweder +1 Würfel auf Schaden oder +4 auf Angriff)
Einst.: nur verteidigen	+1 Bonus (oder +2/+3/+5 für Profi/Experte/Meister) auf parieren/ausweichen/blocken, keine Angriff, keine Aktion, keine Bewegung
welche Einstellung?	zu Beginn jeder Runde werden alle Kämpfer nach ihrer Einstellung gefragt (Reihenfolge: von niedrigster Initiative zur höchsten)
Aktionen machen	alle Kämpfer können jetzt Aktionen ausführen (Reihenfolge: von höchster Initiative zur niedrigsten)
veränderte Initiative	Abfang-Angriff, Fluchtversuch kontern, En-Passant-Angriff und Zauber können die Initiative ändern (das Machen von Aktionen)
einfache Aktion	kann man in einer Runde erledigen, Beispiele: Waffe ziehen, Hebel/Seil ergreifen, Türklinke drücken, Hut aufsetzen, Wort sagen
komplexe Aktion	mehrere kleine Aktionen oder Aktionen, die mehr als eine Runde brauchen, einige typische Beispiele folgen
Besitz aus Behälter holen	benötigte Zeit reicht von 1 Runde (ist einziger Gegenstand in Tasche/Gürtel) bis 1 Tag (genau diese eine Münze aus einer Million)
einen Trank trinken	1: greife Fläsch, 2: Fläsch entkorken (mit Mund oder Hand), trinken (Mensch: 2 Runden, Riese: 1 Runde, Zwerg: 8, Gnom: 32)
eine Nachricht schreiben	abhängig von Größe der Buchstaben und Qualität, schnell: 0,5/1/2/4 Zeichen pro Runde für ungeübt/Profi/Experte/Meister
Schloss knacken	sich Zeit lassen: braucht 20 Runden (und +1/+2/+4/+8 Bonus) oder sonst 3W6+2 Runden (und +0/+1/+2/+4 Bonus)
Zeitähler	die nötige Zeitspanne in Runden, Zähler beginnt bei Null, wird stets vom SL (oder vom Abenteuer) festgelegt
Zeitähler reduzieren	weniger Zeit benötigt weil "sich keine Zeit lassen" oder "unter Stress arbeiten" oder Zeit-Zauber oder Tempo-Drogen
Aktion wiederholen	siehe "zweiter Anlauf" (oder GLÜCK einsetzen), der Zeitähler fängt wieder bei Null an
Feind besiegt	das LEBEN eines Feindes ist auf Null oder darunter gesunken – dieser Feind ist besiegt, aber wird sich erholen (falls möglich)
Todesstoß	ein besiegter Feind wird getötet (wir machen keine Gefangenen und es gab keine Überlebenden) – verärgert Götter und Feen
vernichtender Schlag	sehr hoher Schaden im Ziel oder bei Objekt angerichtet – Spielleiter/in betrachtet dies als sofortigen automatischen Todesstoß
langsam sterbend	Person ist unter 1 Punkt LEBEN und erleidet Schaden durch Gift, Krankheit, Feuer, Eis, Verbluten – nicht mehr viel Zeit übrig
dramatisch sterbend	die letzten Worte eines starken Charakters (Seele verlässt Körper kurz darauf, Charakter ist jetzt für immer tot)
negatives LEBEN	Detail-Regel: falls LEBEN unter -100% geht, stirbt jemand, eine gute/böse Fee kann einen Held/Unhold verlassen für +100%
tödliche Wunde	einige Angriffsarten können aufgrund von Verwundbarkeiten tödlich sein und auch Hinrichtungen (z.B. Enthauptung) sind tödlich
Verbluten	Wunde, die zum Verlust von 1 Punkt LEBEN pro Runde führt und schließlich zum Tod (nutzbar für heldenhaften Endkampf)
letzte Aktion	die letzte Aktion eines sterbenden Charakters (kann alles mögliche sein, nutze [INT] oder [STR] um Konzentration zu beweisen)

Nadeln in der Haut von Pfeil durchbohrt	Nadeln stecken in Hautoberfläche von Person (oder Pfeile in Haut eines Riesen oder Speere in Koloss): nur Schmerzen, INT-1 ein Pfeil oder Bolzen geht durch Körper einer Person (oder Nadel durch Pixie oder Stricknadel durch Katze): DEX -1
von Lanze durchbohrt	Speer, Lanze, Pfosten geht durch Körper einer Person (oder Stricknadel durch Pixie oder Pfeil durch Katze): DEX -1W6
nur Schmerzen	INT -1, niedrigster Schmerz-Level, z.B. weil diverse Nadeln in der Haut eines Menschen stecken
Schmerzen	INT -1W6, mittlerer Schmerz-Level, falls INT jetzt unter 1 dann verliere Bewusstsein, Wurf wiederholen bei erneutem Auslöser
starke Schmerzen	INT -1W20, höchster Schmerz-Level, falls INT jetzt unter 1 dann verliere Bewusstsein, Wurf wiederholen bei erneutem Auslöser
nur Narben	CHA -1 (ist CHA +1 in barbarischen Krieger-Stämmen), kleinere Narben, aber sichtbar (im Gesicht, üblicherweise)
Narben	CHA -1W6 (ist +1W6 in barbarischen Krieger-Stämmen), Wurf wiederholen bei neuen Narben (Wert kann nur höher werden)
von Narben entstellt	CHA -1W20 (+1W20 in barbarischen Krieger-Stämmen), Wurf wiederholen bei erneutem Entstellen (Wert kann nur höher sein)
das Grauen des Krieges	[INT-X] um im Kampf zu bleiben (nicht für Berserker usw.), X ist z.B. 1W6 für einfaches Grauen ... 3W6 für starkes Grauen
Helden ignorieren Horror	Spieler können mit ihren Charakteren tun, was sie wollen – sie würfeln keine [INT] für Mut oder Willenskraft (oder Panik)
oder etwa nicht?	für fortgeschrittene Rollenspieler, die es bevorzugen, eine Rolle statt sich selbst zu spielen: vielleicht hat Horror Effekte auf SCs
Panik-Level	für jede [INT-X], die nicht erfolgreich war, steigt die Panik (+1), was zur Folge hat, dass sich alle vier Attribute verschlechtern (-1)
extreme Panik	falls (zumindest) eines der Attribute auf Null oder darunter sinkt, zeigt sich eine Art von Panik-Krankheit...
Arten der Panik-Krankheit	diese sind: "Verwirrtheit" (INT<1), "negative Aura" (CHA<1), "Katatonie" (DEX<1), "Herzinfarkt" (STR<1)
Panik-Level senken	für jede Stunde wird das Panik-Level um 1 reduziert, aber eine Panik-Krankheit ist typischerweise permanent (guter Heiler nötig)
Glück: kein Treffer (vor)	noch bevor der Angreifer seinen Angriff würfelt, 1 Punkt GLÜCK ausgeben (nicht bei Magie-Treffern oder Zonen-Treffern)
Glück: kein Treffer	statt einer Verteidigung gegen normalen Treffer 2 GLÜCK ausgeben für keinen Schaden (nicht bei Magie-Treffern)
Glück: kein Lähmen	statt einer Verteidigung gegen Lähmen3- oder Lähmen4-Treffer 3 GLÜCK ausgeben für keinen Schaden
Glück: kein Krit-Treffer	statt einer Verteidigung gegen Krit1- oder Krit2-Treffer 4 GLÜCK ausgeben für keinen Schaden
Glück: kein Magie-Treffer	statt einer Verteidigung gegen Magie-Treffer 5 GLÜCK ausgeben für keinen Schaden
Glück: 1 Runde sicher	vermeide alle Treffer (normale Treffer, Krit-, Lähm- oder Magie-Treffer) für eine Runde, durch ausgeben von 7 Glück
Glück: wiederholen (1x)	bei Niete (während Kampf oder [INT] oder [DEX] oder [CHA] oder [STR] oder [LVL] – wiederhole Wurf für 1 GLÜCK)
Glück: wiederholen (2x)	bei Niete (während Kampf oder [INT] oder [DEX] oder [CHA] oder [STR] oder [LVL] – wiederhole Wurf erneut für 2 GLÜCK)
Glück: wiederholen (3x)	bei Niete (während Kampf, [INT] oder [DEX] oder [CHA] oder [STR] oder [LVL] – wiederhole Wurf erneut erneut für 3 GLÜCK)
Glück: kein Patzer19	bei Patzer19 (während Kampf oder [INT] oder [DEX] oder [CHA] oder [STR] oder [LVL] – wiederhole Wurf für 3 GLÜCK)
Glück: kein Patzer20	bei Patzer20 (während Kampf oder [INT] oder [DEX] oder [CHA] oder [STR] oder [LVL] – wiederhole Wurf für 5 GLÜCK)
Gegenstand haben	findet zufällig einen neuen Gegenstand oder war in eigenem Rucksack (bezahle eine Menge an GLÜCK wie bei "nötig" steht)
Gebet des Schicksals	ein Gebet an die Götter des Schicksals – beeinflusst die Geschichte (falls Spielleiter/in die Idee gefällt, kostet aber W20 GLÜCK)
Zonen-Treffer	Bereichstreffer (z.B. kolossaler Hammer oder kleine Explosion), ausweich -4 oder W6 GLÜCK um Deckung zu finden
großer Zonen-Treffer	großer Bereichstreffer (z.B. mittelgroße Explosion), ausweich -8 oder W20 GLÜCK um Deckung zu finden
sehr großer Zonen-Treffer	kein Entkommen – darf 2W20 GLÜCK ausgeben, um Versteck zu finden (ähnlich einem Kaninchenbau oder Panzerschrank)