

FEUERWAFFEN

Stand: 07.08.2002

Erlernbarkeit: -2

Talente	Gesh	Fing	Wahr	Wint
Pos.	2	5	6	2
Neg.	-4	-10	-12	-4

Typ: Kampf

Epoche: Atom- bis
Raumfahrtzeitalter

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	
SCHIESSEN	*	2 / *	Gruw	6	6	7	7	8	8	9	2+1
WAFFENKUNDE	16	1	Gruw	10	11	12	13	14	15	15	2+1
FERP	-	-	Ferp	2	2	2	2	2	2	2	1+2
KATEGORIE	-	-	Bonus	(2)	(4)	(5)	(6)	(7)	(7)	(7)	
SCHARFSCHIESSEN	-	6A	Bonus	-	-	-	-	-	(2)	(4)	

Allgemeine Beschreibung

Diese Liste eignet sich für Kampagnen in moderne Epochen, in denen Charaktere den Umgang mit Schusswaffen erlernen können. Die Waffen, deren Handhabung diese Liste ermöglicht, sind alle weiterentwickelt als die in Fernkampf. Sie ersetzt die alte Liste Fernkampf III.

Eine Spezialisierung innerhalb der Liste ist möglich. Mit jedem neuen Grad können 2 Fertigkeitpunkte verteilt werden. Diese können dazu verwendet werden, neue Kategorien mit einem Bonus 1 zu eröffnen, oder eine bereits eröffnete Kategorie um einen Punkt zu verbessern. Eine Kategorie ist ein bestimmter Schusswaffen-Typ wie Pistole, Gewehr, Strahler etc. (s.u.). Ab Bonus 4 benötigt man jedoch 2 Punkte zum Steigern. Eingeklammerte Werte sind ein Vorschlag. Die Boni beziehen sich immer auf die Fertigkeit SCHIESSEN. Mit Waffenarten, für die man keinen Bonus eröffnet hat, schießt man demzufolge mit dem Gruw dieser Fertigkeit.

Zu beachten sind die unterschiedlichen Tempowerte für die einzelnen Waffenarten. Solange der Tempowert der verwendeten Waffenart über dem Tempo BEWEGUNG: AUSWEICHEN (normalerweise 14) liegt, kann Schüssen aus solchen Waffen nicht ausgewichen werden.

Nähere Werte zu den Waffen, deren Schaden, Munition, Reichweite, Gewicht, Nachladegeschwindigkeit, etc. siehe in den entsprechenden Ausrüstungslisten. Modifikatoren für den Kampf sind den aktuell gültigen Tabellen aus dem Regelwerk zu entnehmen (DEMIURGON-Tabellenblatt, AKTIONSMODULE, MODIFIKATOREN IM KAMPF).

Beschreibung der Kategorien

- ARMBRUST: Treffen eines Zieles mit einer Armbrust. Tempo 14.
- PISTOLE: Treffen mit einer Pistole oder Maschinenpistole. Tempo 16.
- GEWEHR: Treffen mit einer langläufigen Schusswaffe. Tempo 15.
- STRAHLER: Schießen mit einem Strahler. Tempo 17.
- SCHROT: Treffen mit einer schrot verschießenden Waffe (Schrotflinte).
Verschossen werden Vollmantelgeschosse oder Schrot (bei letzterem Modi +3 wegen Streuwirkung). Tempo 15.
- SPEZIAL: Gilt für bestimmte Schusswaffen, z.B. Scharfschützengewehr, Maschinengewehr, Plasmawerfer, o.ä. Tempo je nach Waffe.

Beschreibung der Fertigkeiten

SCHIESSEN: Grundwert mit dem der Charakter mit einer beliebigen Feuerwaffe umzugehen vermag. Wird durch die Boni in dieser Liste erhöht. Je nach Waffe gibt es verschiedene Optionen, sie abzufeuern. Das Tempo hängt dabei vom Waffentyp ab. Grundsätzlich feuern die meisten Waffen einzelne Schüsse ab.

SCHARFSCHIESSEN: Bonus auf den Gruw und den Schaden einer Schusswaffe, wenn man vor dem Schuss zwei ganze Runden Zeit hatte, auf ein Opfer zu zielen. Außerdem darf der Schütze während des Zielens nicht angegriffen worden sein. Der Bonus ist kumulativ zum Bonus aus der Kategorie, mit der der Angriff durchgeführt wird.

Waffenkunde: Kenntnis von kampagnentypischen Schusswaffen.

Besondere Aktionen mit Schusswaffen

Einzelfeuer

Zeit: 2; **Schaden** je nach Waffe. Mit jeder Waffe kann man etwas genauer zielen: Wenn 1 Aktion aufs Zielen verwendet wird, gibt dies einen Modi +1 auf den Gruw. Andererseits kosten das Ziehen (und evtl. das Entsichern) der Waffe eine Aktion. Die Kernschussweite ist abhängig von der Waffe (siehe Ausrüstungsliste).

Die Nachfolgenden Handlungen sind nur bei Waffen möglich, die mehrere Schüsse pro Runde abgeben können. Siehe auch in den entsprechenden Ausrüstungslisten. Munitionsverbrauch beachten!

Salvenfeuer (Feuerstoß)

Diese Handlung dauert 2 Aktionen (Zeit 2A). Es werden mehrere Schüsse nacheinander abgegeben, Anzahl je nach Waffe. Sie werden jedoch mit einer einzelnen Probe abgehandelt. Der Schütze wählt: Modi +3 auf den Gruw oder erhöhter Schaden (der in Ausrüstungslisten für Feuerwaffen angegeben wird.)

Dauerfeuer

Diese Handlung dauert drei Aktionen (Zeit 3A). Der Abzug der Waffe wird durchgezogen. Die Anzahl der Schüsse hängt von der Feuergeschwindigkeit der Waffe ab (z.B. MG: 100 Schuss pro Runde). Für die Probe wird das Dauerfeuer in 5er Salven aufgeteilt (z.B. MG mit 20 Salven zu 5 Schüssen in 3A). Es wird dann pro Salve eine Probe gewürfelt und je getroffener Salve der normale Waffenschaden ausgewürfelt:

1. Salve: $\frac{1}{2}$ Gruw +6 (jedoch höchstens der volle Gruw +3)
 2. Salve: $\frac{1}{2}$ Gruw +3
 3. Salve: $\frac{1}{2}$ Gruw +0
 4. Salve: $\frac{1}{2}$ Gruw -2
 5. Salve: $\frac{1}{2}$ Gruw -4
- jede weitere Salve: $\frac{1}{2}$ Gruw -5

Für das Dauerfeuer benötigt man jedoch ein Zweibein, auf das die Waffe gestützt wird. Bei einem Dreibein gilt nur Modi -3 ab der 5. Salve, ist die Waffe fest montiert, ab der 3. Salve immer Modi +2. Bei Waffen mit Rückstoßkompensation der Stufe X werden die ersten X Salven wie die erste behandelt, danach folgt man der Tabelle. Ab Stärke Grad 5 gibt es einen Modi +1 auf alle obigen Proben.

FERNKAMPF

Stand: 07.08.2002

Erlernbarkeit: 0

Talente	Kraf	Gesh	Fing	Intu	Wahr
Pos.	0	3	4	2	5
Neg.	-4	-6	-8	-0	-10

Typ: Kampf

Epoche: Antike bis
Frühe Neuzeit

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	
SCHIESSEN	*	*	Gruw	6	6	7	7	8	8	9	2+1
WAFFENKUNDE	16	1	Gruw	10	11	12	13	14	15	15	2+1
FERP	-	-	Ferp	2	2	2	2	2	2	2	1+2
KATEGORIE	-	-	Bonus	(2)	(4)	(5)	(6)	(7)	(7)	(7)	
SCHARFSCHIESSEN	-	6A	Bonus	-	-	-	-	-	(2)	(4)	
WERFEN	12	-	Bonus	-	-	-	-	-	-	-	

Allgemeine Beschreibung

In diese Liste befinden sich alle Fernkampfaffen für Mittelalter- und Fantasykampagnen. Eine Spezialisierung innerhalb der Liste ist möglich. Mit jedem neuen Grad können 2 Fertigkeitpunkte verteilt werden, um eine Waffenkategorien mit einem Bonus 1 zu eröffnen, oder eine bereits eröffnete Kategorie um einen Punkt zu verbessern. Eine Kategorie ist ein bestimmter Schusswaffen-Typ wie Bogen, Schleuder, Wurfaffe etc. (s.u.). Ab Bonus 4 benötigt man jedoch 2 Punkte zum Steigern. Eingeklammerte Werte sind ein Vorschlag. Die Boni beziehen sich allesamt auf die Fertigkeit SCHIESSEN. Mit Fernkampfaffen, für die man keinen Bonus eröffnet hat, schießt man mit dem Gruw dieser Fertigkeit. Diese Fertigkeit wird konkurrierend zu BEWEGUNG: AUSWEICHEN gewürfelt. Hat man ein Schild, kann ein Treffer auch mit BEWAFFNETER NAHKAMPF: PARADE oder gar BEWAFFNETER NAHKAMPF: SCHILD verhindert werden.

Nähere Werte zu den Waffen, deren Schaden, Reichweite, Gewicht, Nachladegeschwindigkeit, etc. siehe in den entsprechenden Ausrüstungslisten. Modifikatoren für den Kampf sind den aktuell gültigen Tabellen aus dem Regelwerk zu entnehmen (DEMIURGON-Tabellenblatt, AKTIONSMODULE, MODIFIKATOREN IM KAMPF).

Beschreibung der Kategorien

- ARMBRUST: Treffen eines Zieles mit einer Armbrust. Tempo 14.
- BOGEN: Treffen eines Zieles mit einem Bogen. Tempo 13.
- SCHLEUDERWAFFE: Treffen eines Zieles mit einer Schleuderwaffe. Tempo 12.
- SPEZIAL: Der Charakter kann in Absprache mit dem Spielleiter die Handhabung einer besonders schwierig zu führenden Waffe erlernen, Angaben über Tempo etc.: siehe Ausrüstungsliste Spezialwaffen.

Beschreibung der Fertigkeiten

- SCHIESSEN: Grundwert mit dem der Charakter mit einer beliebigen Fernkampfaffe umzugehen vermag. Wird durch die Boni in dieser Liste erhöht. Man beachte, dass sich der Bonus bei Wurfaffen nicht auf diesen Wert bezieht.
- SCHARFSCHIESSEN: Bonus auf Gruw und Schaden mit einer Fernkampf-Waffe, wenn man vor dem Schuss zwei ganze Runden Zeit hatte, auf ein Opfer zu zielen. Außerdem darf der Schütze während des Zielens nicht angegriffen worden sein. Der Bonus ist kumulativ zum Bonus aus der Kategorie, mit der der Angriff durchgeführt wird.
- WAFFENKUNDE: Erkennen und Warten von kulturtypischen Fernkampfaffen.
- WERFEN: Bonus auf BEWEGUNG: WERFEN. Diese Fertigkeit gilt auch für Speere, etc. Bei kleinen Gegenständen wie Messer oder Wurfstern wird die Zeit auf 2 gesenkt und das Tempo auf 14 erhöht.

RABACHAK

Stand: 07.08.2002

Erlernbarkeit: 0

Talente	Ausd	Kraf	Gesh	Fing
Pos.	3	3	6	2
Neg.	-6	-6	-12	-4

Typ: Kampf

Epoche: Steinzeit bis
Raumfahrtzeitalter

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	
DOPPELSCHLAG	12/10	3A	Bonus	-5	-5	-4	-4	-3	-3	-2	-
SCHADENSBONUS	-	-	Bonus	-	1	1	1	2	2	2	3+1
FERP	-	-	Ferp	2	2	2	2	2	2	2	1+2
AUSWEICHEN	14	1	Bonus	(1)	(2)	(4)	(4)	(5)	(5)	(6)	
KRALLENSCHLAG	12	2	Bonus	(1)	(2)	(2)	(4)	(4)	(5)	(5)	

Allgemeine Beschreibung

Diese Liste ist speziell für die katzenartigen Rahjinn aus den Grenzmarken (DEMIURGON-Kampagne „Das Vermächtnis der Sarlann“, „Die Jagd der Schwarzen Hobbits“) erschaffen worden, lässt sich aber bestimmt auch in anderen Welten verwenden. Die Rahjinn, eine Mischung aus Menschen und Katzen sind sehr geschickt, besitzen einen Schwanz (um besser die Balance bei Sprüngen zu halten) und haben an den Fingerspitzen ausfahrbare Krallen, mit denen sie einen Schaden von 1W4*5 verursachen. Für ihren Kampfsport, das Rabachak, verwenden sie keine Waffen. Nicht-Rahjinn können diesen Kampftechnik mit geeigneten Handschuhen erlernen (Spielleiter-Entscheidung).

Rüstungen, mit einem Rüstschutz von mehr als 1/5 sind meist zu schwer, um in ihnen ohne Abzüge Rabachak-Fertigkeiten anzuwenden (Spielleiter-Entscheidung).

Die 2 Fertigkeitpunkte je Grad können nur auf AUSWEICHEN und KRALLENSCHLAG verteilt werden. Ab Bonus 4 benötigt man 2 Punkte zum Steigern.

Modifikatoren für den Kampf sind den aktuell gültigen Tabellen aus dem Regelwerk zu entnehmen (DEMIURGON-Tabellenblatt, AKTIONSMODULE, MODIFIKATOREN IM KAMPF).

Beschreibung der Fertigkeiten

AUSWEICHEN: Bonus auf Fertigkeit BEWEGUNG: AUSWEICHEN. Veränderte Dauer beachten!

KRALLENSCHLAG: Bonus auf Fertigkeit Bewegung: Faustschlag.

DOPPELSCHLAG: Mit dieser Fertigkeit werden zwei KRALLENSCHLÄGE hintereinander ausgeführt. Dabei wird mit dem vollen Gruw für den ersten Angriff gewürfelt (Tempo 12), bei der zweiten Attacke (mit Tempo 10) wird der angegebene Wert vom Gruw abgezogen. Dieser Bonus steigt nicht über -2.

SCHADENSBONUS: Bonus auf den Schaden, der bei einem Krallenschlag entsteht. Beruht auf zielgenauem Treffen.

BOXER

Stand: 07.08.2002

Erlernbarkeit: 0

Talente	Ausd	Kraf	Gesh	Intu
Pos.	3	6	3	2
Neg.	-6	-12	-6	-0

Typ: Kampf

Epoche: Steinzeit bis
Raumfahrtzeitalter

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	
KRAFTAKTMASSE	12/10	3	Bonus	5	10	15	20	25	30	35	1+5
SCHADENSBONUS	-	-	Bonus	-	-	1	1	2	2	2	3+1
FERP	-	-	Ferp	2	2	2	2	2	2	2	1+2
BLOCK	14	1	Bonus	(1)	(2)	(4)	(4)	(5)	(5)	(6)	
FAUSTSCHLAG	12	2	Bonus	(1)	(2)	(2)	(4)	(4)	(5)	(5)	

Allgemeine Beschreibung

Liste für Charaktere, welche sich im unbewaffneten Nahkampf auf Boxen spezialisieren. Andere Varianten sind die Listen RINGER und KICK-BOXER. Reine Bonusliste, insbesondere auf BEWEGUNG und STÄRKE.

Die 2 Fertigkeitpunkte können nur auf BLOCK und FAUSTSCHLAG verteilt werden. Ab Bonus 4 benötigt man 2 Punkte zum Steigern.

Modifikatoren für den Kampf sind den aktuell gültigen Tabellen aus dem Regelwerk zu entnehmen (DEMIURGON-Tabellenblatt, AKTIONSMODULE, MODIFIKATOREN IM KAMPF).

Beschreibung der Fertigkeiten

BLOCK: Bonus auf die Fertigkeit BEWEGUNG: FAUSTSCHLAG. Zur Verteidigung gegen geeignete Angriffe mit Hand/Faust/Arm (hat Zeit 1!)

FAUSTSCHLAG: Bonus auf Fertigkeit Bewegung: Faustschlag.

KRAFTAKTMASSE: Bonus auf Stärke: Kraftaktmasse.

SCHADENSBONUS: Zusätzlicher Bonus auf STÄRKE: SCHADENSBONUS bei Treffern mit Bewegung: Faustschlag.

GIFTMISCHER

Stand: 07.08.2002

Erlernbarkeit: - 4

Typ: Wissenschaft

Talente	Wint	Fing	Intu	Wahr
Pos.	6	6	4	2
Neg.	- 10	- 10	- 6	- 0

Epoche: Antike bis
Frühe Neuzeit

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	
SPEZIALGEBIET	-	-	Slots	-	-	1	1	2	2	2	4+1
FERP	-	-	Ferp	-	3	3	3	3	2	2	1+2
GIFT ERKENNEN	2	1	Gruw	8	(9)	(10)	(10)	(10)	(10)	(10)	
		min									
GIFT MISCHEN	2	*	Gruw	8	(10)	(11)	(12)	(13)	(15)	(15)	
GIFT NEUTRALISIEREN	2	*	Gruw	6	-	(7)	(7)	(8)	(8)	(10)	
GEGENSTÄNDE VERGIFTEN	2	*	Gruw	6	-	-	(7)	(8)	(8)	(8)	

Allgemeine Beschreibung

Liste für nicht-technisierte Welten, in denen es noch Alchemisten gibt, die sich auf das Giftmischen spezialisiert haben. Manche Gifte wirken direkt, machen mit Zeitverzögerung; andere einmalig, andere über einen längeren Zeitraum; manche müssen eingenommen werden, andere berührt, eingeatmet oder mit Blut in Kontakt kommen. Kurzum: Alle Schweinereien sind denkbar.

Ab Grad 2 können die in der Liste angegebenen Fertigkeitpunkte (Ferp) auf die 4 Fertigkeiten verteilt werden. Jede Verbesserung bis Gruw 15 kostet einen Ferp, jede weitere Verbesserung in der betreffenden Fertigkeit dann zwei Ferp. Eingeklammerte Werte sind ein Vorschlag.

Für manche Gifte können die Zielzahlen für erfolgreiche Proben von 20 Abweichen, etwa bei sehr schwachen oder starken Giften. Gleiches gilt für die Zielzahl auf VITALITÄT: PHYSISCHE RESISTENZ: bei erfolgreicher Probe tritt die Wirkung gar nicht oder in abgeschwächter Form ein. Es ist auch zu beachten, dass Gifte meist sehr teuer sind, insbesondere wenn man sie nicht selbst mischt. In Ausrüstungslisten für Gifte sollte daher jeweils die Zielzahl für GIFT MISCHEN und GEGENSTÄNDE VERGIFTEN, sowie für PHYSISCHE RESISTENZ, Preis der Zutaten und Fertig-Preis mit angegeben sein. Misslingt eine Probe auf GIFT MISCHEN oder GEGENSTÄNDE VERGIFTEN, sind die Zutaten verloren. Würfelt man gar einen Patzer, besteht die Gefahr, sich selbst zu vergiften (zumindest wenn die PHYSISCHE RESISTENZ misslingt). Gefährliche Gifte (mit hoher Zielzahl) sollte man also erst anwenden, wenn man einen hohen Gruw hat.

Beschreibung der Fertigkeiten

GIFT ERKENNEN: Man kann ein Gift in unbenutztem Zustand erkennen, aber auch vergiftete Gegenstände. Außerdem kann man Vergiftungserscheinungen an Lebenden und Toten mit dieser Fertigkeit spezifizieren.

GIFT MISCHEN: Dauert mindestens 30 min. Man muss das Gift, das man herstellen möchte, natürlich kennen und die entsprechenden Zutaten und Werkzeuge bereithalten.

GIFT NEUTRALISIEREN: Mit dieser Fertigkeit kann man Gegenstände und Speisen entgiften. Außerdem kann man helfen, bei einer Vergiftung das entsprechende Gegengift zu finden. Ohne das entsprechende Gegengift stoppt diese Fertigkeit die Vergiftung nicht und bewirkt keine Heilung von VK oder AP!

GEGENSTÄNDE VERGIFTEN: Kontaktgift sicher anbringen; Speisen so vergiften, dass es nicht sofort auffällt; und ähnliche Aktionen ...

SPEZIALGEBIET: In seinem Spezialgebiet erhält der Giftmischer einen Modi +2 auf die Fertigkeiten. Beispiele für Spezialgebiete sind Schlafgifte, Kontaktgifte, spezielle Gifte für Nahkampfwaffen/Meuchelwaffen, ...

BEWAFFNETER NAHKAMPF

Stand: 07.08.2002

Erlernbarkeit: -1

Typ: Kampf

Talente	Ausd	Kraf	Gesh	Fing	Wahr
Pos.	2	4	5	4	0
Neg.	-8	-8	-10	-8	-4

Epoche: Antike bis
Raumfahrtzeitalter

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	
BASIS-ANGRIFF	*	2	Gruw	8	8	9	9	10	10	11	2+1
BASIS-PARADE	14	1	Gruw	8	9	9	10	10	11	11	2+1
WAFFENKUNDE	16	1	Gruw	10	11	12	13	14	15	15	2+1
FERP	-	-	Ferp	2	2	2	2	2	2	2	1+2
KATEGORIE-ANGRIFF	-	-	Bonus	(0)	(1)	(2)	(4)	(4)	(5)	(6)	
KATEGORIE-PARADE	-	-	Bonus	(2)	(3)	(4)	(4)	(5)	(5)	(5)	

Allgemeine Beschreibung

Universelle Liste zum Einsatz von Waffen. Diese Liste erlaubt sowohl Spezialisierung, als auch den Erwerb umfassender Kenntnisse im bewaffneten Nahkampf. Sie passt in alle Genres, in denen Nahkampfwaffen (und sei es nur ein Messer) verwendet werden können, also von der Antike bis zur Science Fiction.

BASIS-ANGRIFF und BASIS-PARADE steigen mit jedem Grad. Zusätzlich erhält man pro Grad zwei Fertigkeitpunkte (Ferp), mit denen Boni für Angriff und Parade in den Waffenkategorien wie Hieb Waffen, Stichwaffen etc. (s.u.) eröffnet werden können. Eine Eröffnung mit Bonus 1 kostet einen Fertigkeitpunkt, genauso wie die Steigerung eines Bonus um einen Punkt. Ab einem Bonus 4 kostet eine Steigerung 2 Ferp. Für jede Waffenkategorie kann ein Bonus auf Angriff und ein Bonus auf Parade eröffnet werden. Mit Waffen, für deren Kategorie man keine Boni eröffnet hat, zählen BASIS-ANGRIFF und BASIS-PARADE als Gruw zum Kämpfen.

Referenzfall: Beide Hände sind frei, normale Sichtverhältnisse, stabiler Untergrund, Bewegungsfreiheit. Zur Auswahl an Waffen, deren Tempo, Schaden, Gewicht, evtl. Modi für Proben etc. sehe man in den entsprechenden Ausrüstungslisten nach. Modifikatoren für den Kampf sind den aktuell gültigen Tabellen aus dem Regelwerk zu entnehmen (DEMIURGON-Tabellenblatt, AKTIONSMODULE, MODIFIKATOREN IM KAMPF).

Beschreibung der Kategorien

HIEBWAFFEN: Schwerter, Säbel, etc.

SCHLAGWAFFEN: Stumpfe Keulen, Prügel, Morgenstern, Kriegsbeil, etc.

STANGENWAFFEN: Hellebarde, Pike, Speer, Kampfstab, etc. Mit Stangenwaffen kann in der Regel schlecht oder gar nicht pariert werden (siehe Ausrüstungslisten).

STICHWAFFEN: Dolch, Florett, Kurzschwert, etc.

SCHILD: Auch ein Schild kann als eigenständige Kategorie erlernt werden, um die Paradenfertigkeiten weiter zu verbessern. Generell gibt jedes Schild einen Grund-Bonus auf Parade (siehe Ausrüstungsliste). Lernt man diese Kategorie, erhält man einen zusätzlichen (kumulativen) Bonus auf alle passenden Paradenfertigkeiten wenn man ein Schild einsetzt, also: BASIS-PARADE + KATEGORIE-PARADE + Grund-Bonus des Schildes + Kategorie SCHILD.

SPEZIALWAFFEN: Nach Absprache mit dem Spielleiter lernt der Charakter den Umgang mit nur einer Waffe (in der Regel). Typische Spezialwaffen sind Ritterlanze und Zweihanddolch.

Beschreibung der Fertigkeiten

BASIS-ANGRIFF: Grundwert zum Treffen eines Zieles mit einer Nahkampfwaffe. Wird durch Boni in dieser Liste erhöht.

BASIS-PARADE: Grundwert zum Parieren von Angriffen. Wird durch Boni in dieser Liste erhöht. Durch geeignete Schilde wird der PARADE-Gruw zusätzlich erhöht (siehe Ausrüstungsliste).

WAFFENKUNDE: Erkennen und Warten von kulturtypischen Nahkampfwaffen.

JÄGER

Stand: 07.08.2002

Erlernbarkeit: -2

Talente	Kraf	Gesh	Fing	Wahr	Wint
Pos.	0	5	5	4	3
Neg.	-4	-10	-10	-8	-6

Typ: Kampf

Epoche: Antike bis
Informationszeitalter

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	
ANSCHLEICHEN	-	-	Bonus	3	4	5	5	6	6	7	2+1
JAGDBOGEN	13	3	Gruw	10	11	12	13	14	15	15	2+1
JAGDMESSER	12	2	Gruw	10	11	12	13	14	15	15	2+1
PFEIL-/BOGENHERSTELLUNG	-	-	Bonus	3	3	4	4	5	5	6	2+1
SPURENLESEN	-	-	Bonus	2	3	4	4	5	5	5	3+1
TIERKENNTNIS	-	-	Bonus	3	3	4	4	4	5	5	3+1

Allgemeine Beschreibung

Liste mit verschiedenen Fertigkeiten für die Jagd auf Tiere. Sie passt in alle Genres, in denen die Jäger noch mit Pfeil und Bogen auf die Jagd gehen, also von steinzeitlichen Kampagnen bis zu orientalischen Settings. In Welten, in denen die Jäger mit dem Gewehr auf Jagd gehen, kann man die entsprechenden Fertigkeiten aber auch anpassen.

Beschreibung der Fertigkeiten

ANSCHLEICHEN: Bonus auf BEWEGUNG: SCHLEICHEN/TARNEN beim Anschleichen an ein Jagdopfer oder beim Verstecken vor Jagdopfern. Dabei nähert man sich auf 50m. Bei Erfolg gelingt automatisch die Überraschung (siehe BEWEGUNG: ÜBERRASCHEN; diesen Vorteil hat man jedoch nicht intelligenten Wesen gegenüber).

JAGDBOGEN: Gruw zum Schießen mit dem Jagdbogen. Der Jagdbogen ist ein normaler Kurzbogen mit einem Schaden von 1W6+1*2 und Reichweiten von (40/80/120)m. Bei Tieren, die den Pfeil nicht entfernen können, blutet die Wunde (1 VK je Stunde), so dass der Jäger sein Opfer verfolgen kann. Im Gegensatz zur Liste FERNKAMPF, kostet das Feuern mit vollem Gruw den Jäger drei Aktionen.

JAGDMESSER: Gruw für den Umgang (Angriff und Parade, jeweils Zeit: 2) mit einem Jagdmesser. Das Jagdmesser ist etwas größer als ein Dolch und verursacht 1W4+1*2 als Schaden. Der Jäger beherrscht außerdem Techniken zum Ausnehmen und Verarbeiten von Tieren.

PFEIL-/BOGENHERSTELLUNG: Bonus auf HANDWERK: HERSTELLEN. Durchschnittszeit für einen Pfeil: 20min, für Bogen: 7 Tage, wenn geeignetes Holz verfügbar ist. Pfeilspitzen aus Metall kann ein Jäger mit dieser Fertigkeit nicht produzieren.

SPURENLESEN: Bonus auf SINNESSCHÄRFE: SUCHEN beim Verfolgen von Spuren. Referenz: Spur drei Stunden alt, normale Boden- und Witterungsverhältnisse, normale Sichtverhältnisse. Neue Probe bei jedem Richtungswechsel.

TIERKENNTNIS: Bonus auf BILDUNG: NATURWISSENSCHAFTLICH. Wissen über Verhalten, Bestimmung und Zubereitung des üblichen Jagdwildes und der normalen Fauna.

HEILKUNST

Stand: 07.08.2002

Erlernbarkeit: -1

Typ: Heilung

Talente	Fing	Intu	Wint	Wahr
Pos.	5	4	4	2
Neg.	-15	-8	-8	-4

Epoche: Steinzeit bis
Frühe Neuzeit

Fertigkeiten

	Tempo	Zeit	Grad:	1	2	3	4	5	6	7	
DIAGNOSE	-	10min	Gruw	10	11	12	13	14	15	15	2+1
NOTVERBAND	2	3	Gruw	12	13	14	15	15	16	16	2+1
AUFPUTSCHEN	2	6A	Gruw	10	11	12	13	14	15	15	2+1
LEICHTE BEHANDLUNG	-	20min	Gruw	10	11	12	13	14	15	15	2+1
MITTLERE BEHANDLUNG	-	20min	Gruw	-	4	7	10	12	13	14	2+1
INTENSIVE BEHANDLUNG	-	20min	Gruw	-	-	-	-	4	7	10	2+1
UTENSILIEN SUCHEN	-	1 h	Bonus	2	2	3	3	3	4	4	3+1

Allgemeine Beschreibung

Diese Fertigungsliste ermöglicht die Heilung mit Heilkräutern und anderen Naturheilverfahren. Die Utensilien müssen zur Anwendung bereits vorhanden sein. Der zu Behandelnde muss berührt werden können. Der Heiler muss sich auch frei bewegen können. Der zu Behandelnde darf sich nicht gegen die Behandlung wehren. Die Liste gestattet Kenntnisse in allen Bereichen der medizinischen Versorgung. Einige der Fertigkeiten beinhalten mehrere Anwendungsmöglichkeiten mit erschwerten Proben. Für die Behandlung von Wunden sind zwei Wirkungen angegeben, eine eher realistische, eine für eher härtere bzw. epischere Kampagnen.

Generell kann für besonders schwere Krankheiten die Behandlungsdauer verlängert und die Probe erschwert werden.

Beschreibung der Fertigkeiten

DIAGNOSE: Bei nicht offensichtlichen gesundheitlichen Problemen: Erkennen, ob eine Behandlung möglich ist und wenn ja die richtige auswählen (d.h. nicht, das der Charakter die Behandlung durchführen kann).

NOTVERBAND: Stillt eine Blutung. Die Wunde sollte dann innerhalb von 6 Stunden verbunden werden.

Stabilisieren: Bei 0 VK wird eine Person in den Koma gebracht, was ihren Tot verhindert.

AUFPUTSCHEN: Der Behandelte erhält 10 virtuelle AP. Die davon verbliebenen erlöschen nach 5 min.

Aufmuntern: Modi -3; ein Bewusstloser wird betäubt; ein Betäubter wird wieder aktionsfähig.

Berauschen: Modi -5; Der Behandelte erhält 30 virtuelle AP, die 30 min Bestand haben. Der Patient kann in dieser Zeit keine Wissensfertigkeiten anwenden.

LEICHTE BEHANDLUNG: Verbinden: Der Behandelte erhält +1VK/10AP (in epischen Kampagnen: +1W3*10), die Wunde darf nicht älter als 30 min sein, es sei denn, sie wurde mit einem Notverband verbunden. Eine Verletzung kann nur einmal verbunden werden.

Schienen: Gebrochene Glieder werden fachgerecht geschient.

Regeneration: Der Behandelte muss anschließend schlafen, er regeneriert dabei mit doppeltem Tempo (Schlafstunden werden zweifach gezählt).

Krankheit behandeln: Eine leichte Krankheit vergeht nach der halben, bzw. minimal möglichen Zeit. Eine mittlere Krankheit nicht mehr tödlich enden.

Vergiftung aufhalten: Eine leichte bis mittlere Vergiftung, die nicht älter als 5 min sein darf, wird für 24 Stunden aufgehalten.

MITTLERE BEHANDLUNG: Verarzten: +2VK/20AP bei körperlichen Schäden (in epischen Kampagnen: +1W6*10). Weitere Regeln wie bei leichter Behandlung.

Regeneration: Im anschließenden Schlaf regeneriert der Behandelte mit vierfachem Tempo.

Krankheit behandeln: Eine leichte oder mittlere Krankheit heilt in halber oder Mindestzeit. Eine schwere endet nicht mehr tödlich.

Entgiften: Eine leichte Vergiftung wird aufgehoben, eine schwere für 48 Stunden aufgehalten.

Koma verlängern: Die Dauer eines Komas wird um W20 Tage verlängert (SL-Wurf). Schläfer, Betäubte und Bewusstlose werden wach.

Beruhigen: Verwirrte oder verängstigte Person wird beruhigt, erneute Probe auf VITALITÄT: PSYCHISCHE RESISTENZ.

INTENSIVE BEHANDLUNG: Behandlung: Der Behandelte erhält 4VK/40AP (in epischen Kampagnen: +2W4*10). Weitere Regeln wie bei leichter Behandlung.

Krankheit behandeln: Eine nicht tödliche Krankheit wird in halber oder Mindestzeit vergehen. Bei einer tödlichen Krankheit wird der Tod hinausgeschoben (wie weit: Krankheits- und Kampagnenabhängig, bzw. SL-Entscheid).

Entgiften: Leichte und schwere Vergiftungen werden aufgehoben.

Beleben: Koma wird beendet, der Patient hat VK 1.

Therapie: Leichte und mittlere psychische Schäden werden in Minimalzeit behoben. Für schwere: Neue Probe des Patienten auf VITALITÄT: PSYCHISCHE RESISTENZ.

Reha: Motorische, nicht angeborene Behinderungen werden erleichtert, wenn der Behandelte regelmäßig die vermittelten Übungen ausführt.

UTENSILIEN SUCHEN: Bonus auf SINNESSCHÄRFE: SUCHEN für die Suche nach Heilutensilien in normaler (d.h. überwiegend naturbelassener) Landschaft. Bei Erfolg findet man Material für drei Behandlungen.