

## Wundtabelle

| Dmg. | Aus. | Effekt mit Ausdauer | Effekt ohne Ausdauer |
|------|------|---------------------|----------------------|
| 0-   | 0    | Nix                 | Nix                  |
| 1    | 1    | Nix                 | LW -1G               |
| 2    | 2    | Nix                 | LW -1G +1S           |
| 3    | 0    | LW -2G +1S          | LW -2G +1S           |
| 4    | 1    | LW -2G +1S          | MW -3G +1S           |
| 5    | 1    | LW -3G +1S          | MW -3G +2S           |
| 6    | 2    | LW -3G +1S          | MW -4G +2S           |
| 7    | 2    | LW -3G +2S          | MW -4G +3S           |
| 8    | 0    | MW -5G +3S          | MW -5G +3S           |
| 9    | 0    | MW -6G +3S          | MW -6G +3S           |
| 10   | 1    | MW -6G +3S          | SW +3S               |
| 11   | 1    | MW -6G +4S          | SW +4S               |
| 12   | 1    | MW -7G +4S          | SW +4S               |
| 13   | 2    | MW -7G +4S          | SW +5S               |
| 14   | 2    | MW -8G +4S          | SW +5S               |
| 15   | 2    | MW -8G +5S          | SW +6S               |
| 16+  | 0    | SW +6S              | SW +6S               |

## Fernkampf

+2 Verteidigungswürfel  
pro Zone Abstand

Wenn mehrere Kämpfer in Ziel-Zone: Zufällig auswählen wer getroffen wird, außer es gibt einen Freiwilligen.

+3 Würfel für aktive Verteidigung

## Grundablauf

Aktions-Reihenfolge in einer Kampfrunde:

- Defensive Aktionen
- Reguläre Nahkampf-Attacken (nach Geschwindigkeit)
- Volle Nahkampf-Attacken (nach Geschwindigkeit)
- Schnelle Fernkampf-Aktionen (alle gleichzeitig)
- Sonstige Aktionen
- Langsame Fernkampf-Aktionen (alle gleichzeitig)

Ausdauer-Kosten werden sofort beim Aufdecken bezahlt.

Aktive Verteidigung, nachdem du dran warst.  
Keine aktive Verteidigung bei gleichzeitigen Aktionen.

Unterbrechung bei mindestens leichter Wunde.

K.O. bei leichte Wunden plus zweimal mittlere Wunden echt größer Schmerzgrenze, oder bei einer schweren Wunde.

## Belastungsstufen

**Mittlere Belastung**

**Schwere Belastung**

**Extreme Belastung**

-2 Heimlichkeit

Ausdauer-Kosten \* 2

Bewegung kostet

Bewegung kostet

2 Ausdauer

1 Ausdauer

Angriffe kosten 1 Ausdauer

-4 Heimlichkeit

Aktionen mit Basis-Ausdauer-Kosten unmöglich

-8 Heimlichkeit