

Vergabe von AEP

Erfolgreiches Ausüben einer Fertigkeit:

5 AEP

Je Stunde Spielzeit:

1 AEP

Überwinden eines Gegners:

1 AEP pro AP des Gegners

Reisen durch unbekanntes Gelände:

1 AEP pro Tag

Ideen, Einfälle usw.:

1 – 10 AEP

Rollentypisches Verhalten:

1 – 10 AEP

Vergabe von KEP

im Nahkampf oder Handgemenge:

Grad 0: **keine KEP**

Grad 0+ – 1: **1 KEP je AP**

Grad 2 – 4: **2 KEP je AP**

Grad 5 – 7: **3 KEP je AP**

Grad 8 – 10: **4 KEP je AP**

Grad 11 – 13: **5 KEP je AP**

Grad 14 – 15: **6 KEP je AP**

im Fernkampf:

KEP/2

Menschen mit SchB +4 und mehr:

KEPx2

kämpfen in 2facher, 3facher usw.

Übermacht:

KEP/2, KEP/3 usw.

Kämpfen gegen 2fache, 3fache usw.

Übermacht:

KEPx2, KEPx3 usw.

Vergabe von ZEP

Angriffszauber:

wie Fernkampftreffer

Rettungszauber:

2 ZEP je dem Verwundeten
geheilten **AP**

Sonstige Zauber:

3 ZEP je eigenem verbrauchten
AP

Zaubersalze:

1 ZEP je Anwendung

Schadensfolgen

keine AP

Ist völlig erschöpft und im Kampf **wehrlos**. Abzug von **-4** auf EW:Angriff und keine WW:Abwehr erlaubt. Kann höchstens die Hälfte der Normallast tragen und nur noch gehen.

mindestens Hälfte der LP verloren

AP können höchstens die Hälfte der AP-Maximums betragen. Abzug von **-2** bei allen **Erfolgswürfen** (nicht jedoch bei Widerstandswürfen) und **Bewegungsweite** ist halbiert.

3 LP und weniger

Dem Tode nah: wehrlos und völlig handlungsunfähig. Kein Ausüben von Fertigkeiten, keine Treffer mehr abwehren und Bewegungsweite **B4**. Sinken die LP während eines Kampfes oder Unfalls auf 3 oder weniger, so wird anhand Tabelle 2.5 **Schwere Verletzungen und ihre Folgen** bestimmt, welche längerfristigen Folgen die schweren Wunden haben. Wurf entfällt bei Krankheit, Vergiftung, Zauberei, kritischen Treffer oder schweren Sturz.

0 LP

Kann sich nicht mehr aus eigener Kraft bewegen, ist jedoch bei Bewußtsein und kann reden.

LP unter 0

Tödliche Verwundung mit Überlebenszeit in Minuten **1W6-** (**LP unter 0**).

Heilung

Pro Tag **1 LP** zurück. Nach **4 Stunden Schlaf** gewinnt man die **Hälfte** seiner AP zurück. Nach **8 Stunden Schlaf** hat man wieder **alle AP**. Wer **0 oder 1 AP** besitzt, erlangt nach **30 Minuten Ruhe** wieder **2 AP**.