

Dol Morgul Regelwerk

3.0

Stand: 05.07.2023

*Das Kopieren von Inhalten, Bildern oder Ideen dieses Regelwerkes ist nicht erlaubt.
Der Inhalt ist geistiges Eigentum der Betreiber der Webseite*

www.dolmorgul.de

Kampf & Magie Regelwerk

Im Rollenspiel Dol Morguls können Kämpfe und magische Duelle oder Herausforderungen anhand der Talente und Attribute eines Charakters ausgefochten werden. Damit es hier für alle fair zugeht, wurde ein Regelwerk geschaffen, an das sich alle Spieler im offiziellen Bereich halten sollten. **Was ihr darüber hinaus in privaten Plays in Absprache mit anderen Spielern macht, bleibt euch überlassen.**

Bei Fragen wendet euch an die Admins im [Chat](#), lest den [FAQ Bereich](#) oder nutzt das [Kontaktformular](#).

Viel Spaß!

Inhaltsverzeichnis

[Einführung](#)

[Was sind das für Kämpfe?](#)

[Wer kann das System nutzen?](#)

[Voraussetzungen](#)

[Allgemeine Hinweise](#)

[Bestandteile eines Charakters](#)

[Attribute](#)

[Wozu brauche ich Attributwerte?](#)

[Präferenz](#)

[Physis. Psyche](#)

[Aktionsenergie](#)

[Talente](#)

[Wie wende ich Talente an?](#)

[Würfel](#)

[Wozu brauchen wir Würfel?](#)

[Wie wird auf Talente gewürfelt?](#)

[Patzer](#)

[Was passiert bei einem Patzer?](#)

[Schaden durch Würfel](#)

[Charakill](#)

[Heilung](#)

[Tränke & Heilende Gegenstände](#)

[Unmagisches Heilen](#)

[Magisches Heilen](#)

[Psyche Heilen](#)

[Langanhaltende Effekte](#)

[Geteilte Konzentration](#)

[Was tun diese Spieler, wenn sie geteilte Konzentration würfeln?](#)

[NPC](#)

[Kampftutorial](#)

[Kämpfen! Ich will Kämpfen!](#)

[Kampf Vorbereitungen](#)

[Kampf Ablauf](#)

[Ausweichen](#)

[Kampf mit mehr als 2 Kämpfern](#)

[Anhang](#)

[Fragen zu Talenten](#)

[Fragen zum Kampf](#)

Einführung

Was sind das für Kämpfe?

Dieses Regelwerk kann für alles angewandt werden, das in irgendeiner Form mit Talenten, Attributen oder Würfeln zu tun hat und bevorzugt im Chat stattfindet. Oft genug kommt es dort dazu, dass Rätsel und Hindernisse nur durch den Einsatz von Talenten gelöst werden können, dass Gegner im Kampf besiegt werden müssen oder feindliche Magier im Ritual übertrumpft werden müssen. Hierbei ist ein einheitliches Regelwerk hilfreich.

Wer kann das System nutzen?

Dieses Regelwerk gilt für alle, die im offiziellen Bereich spielen, das heißt zum Beispiel bei geführten RPGs, bei geführten Plots und Events, bei Duellen mit Spielern, die das Regelwerk nutzen wollen und bei geführten Aktivitäten. **Solltet ihr mit einzelnen Spielern andere Regeln verabreden und diese in eurem kleinen Kreis so alle nutzen wollen, halten wir euch nicht davon ab.** Bedenkt aber, dass die Ergebnisse daraus aber eventuell nicht offiziell anerkannt werden.

Beispiel: Ihr nutzt Talente, die euer Charakter eigentlich noch nicht besitzt, euren Mitspielern ist das egal. Dann ist das für euch als Gruppe ok. Wollt ihr aber ein Artefakt, das auf diesem Weg geborgen wurde, auf der Seite anmelden, wird das eventuell nicht gestattet.

Voraussetzungen

Voraussetzungen für die Nutzung des Regelwerks gibt es keine. Ihr könnt die Regeln auch befolgen, selbst wenn ihr keinen Account, Attribute oder Talente habt. Einzig ein Charakter im Chat, um dort schreiben zu können, wäre notwendig.

Allgemeine Hinweise

Es ist hilfreich, einen Account auf der Hauptseite anzulegen. So kann der Charakter über die Zeit Erfahrung und Talente aufbauen, hat festgelegte Attribute und Vor- und Nachteile aufgrund seiner Art. Diese Eigenschaften stehen euch nur eingeschränkt zur Verfügung, wenn euer Charakter nicht registriert ist.

Die Ausgestaltung eures Charakters ist euch überlassen. Mit den gesammelten Erfahrungspunkten (EP) kann ein Charakter sich Talente kaufen, die aussagen, welche Fähigkeiten er in welcher Qualität beherrscht. Damit und mit ein wenig Würfelglück können sich mehrere Charas duellieren oder auf andere Weise in ihrem Können messen. In den meisten Fällen ergibt sich so eine Situation aus dem Spiel heraus. Beachtet dabei bitte, dass neben dem Regelwerk auch immer das Spiel zählt und ihr euch nicht nur auf die Würfel und Zahlen fokussieren solltet, sondern das Spiel darüber hinaus nicht zu kurz kommen sollte. Ein schön formuliertes Rollenspiel wiegt so manchen Würfelwurf auf.

Auch ist hierbei wichtig zu bedenken, dass das, was euer Charakter laut Talenten kann, nicht immer das widerspiegelt, was ihr darstellen wollt. Im offiziellen Rahmen haben das Regelwerk und die Talente auf der Seite IMMER Vorrang.

Beispiel: Eigentlich spielt ihr einen Jahrhunderte alten Vampirlord, hattet aber bisher keine Zeit, großartig EP zu sammeln und tut nur so, als wäre er so stark. In einem offiziellen Kampf müsst ihr dann trotzdem mit euren 2 Würfeln auf Raufen kämpfen, auch wenn euer Gegenüber "theoretisch" nur ein deutlich schwächeres Kind mit 8 Würfeln ist. Habt ihr untereinander abgesprochen, dass Würfel nicht wichtig sind, kann der Vampirlord sich austoben.

Bestandteile eines Charakters

Attribute

Je nach Art und bereits erlangter Erfahrung hat dein Charakter Attributpunkte in verschiedenen Kategorien. Diese sagen aus, wie gut er z.B. im Kämpfen ist, wie sehr er sich mit Wissensthemen auskennt, oder wie handwerklich begabt er ist. Diese Attributwerte kannst du im RPG Profil im Profil jedes Charakters auf der Hauptseite einsehen. Außerdem seht ihr sie auch im Chat unter euren Talenten, wenn ihr den [Chat mit der Hauptseite verknüpft](#) habt.

Das Können und alle Talente sind in 6 Kategorien geteilt:

- Kampf & Körper
- Magie & Mystisches
- Wissen & Sprachen

- Handwerk & Geschick
- Kunst & Soziales
- Geist & Seele

Jedes Volk hat einen festgelegten Grundwert auf jede dieser Kategorien - den Attributwert. Dieser kann im Normalfall nicht unterschritten werden, sich aber sehr wohl erhöhen, wenn der Charakter an den Talenten in diesem Bereich arbeitet. Jedes Volk hat mitunter andere Attributwerte. Insgesamt sind es immer 12 Punkte, die auf die Attributskategorien verteilt werden. Wer ein neues Volk definiert, muss auch die Attributwerte dafür bestimmen.

Rasse	Kampf Körper	Geist Seele	Handwerk k Geschick	Magie Mystik	Wissen Sprache	Kunst Soziales	Stämme Völker
Zwerg	oooo	oo	ooo		oo	o	
Elben	o	ooo	o	oo	oo	ooo	
Mensch	oo	oo	oo	oo	oo	oo	
Vampir	ooo	oo		oo	o	oooo	
Gestaltw andler	oo	oo	o	oo	o	oooo	
Anderes	o	o			o		*

- Andere Völker können noch 9 Attributpunkte verteilen, jedoch darf maximal ein Wert auf 4 sein. Magie und Mystik darf nicht über 2.

Die einzelnen Attributwerte setzen sich zusammen aus dem artbedingten Grundwert und der Anzahl aller Talente, die der Charakter auf Stufe 9 in der jeweiligen Kategorie beherrscht. Zusätzlich erhält er in der Kategorie, in der er die meisten EP ausgegeben hat, einen weiteren Attributpunkt.

Immer wenn die Meisterschaft einer Fähigkeit erlangt worden ist (also Stufe 9) erhält er einen permanenten Attributpunkt in der entsprechenden Kategorie.

Wozu brauche ich Attributwerte?

Möchtet ihr ein Talent ausführen, das ihr nicht beherrscht, könnt ihr auf die Attributwerte dafür zurückgreifen und so beispielsweise bei einem Attributwert von 4 mit 4 Würfeln würfeln. So kann der Charakter z.B. eine Sprache auf 4 würfeln, auch wenn er diese nicht explizit beherrscht. Damit geht man darauf ein, dass Wesen, die in einer Sache gut sind, eine ähnliche Tätigkeit zumindest besser als jemand ausführt, der davon überhaupt keine Ahnung hat.

Beispiel: Brunhilde möchte vor jemandem wegrennen, hat aber das Talent "Athletik" nicht. Eigentlich hätte sie nun nur 1 Würfel. Weil sie aber Schwertkampf, Axtkampf und einige

andere Kampftechniken beherrscht, ist ihr Attributwert für Kampf & Körper auf 4. Darum darf sie Athletik mit 4 Würfeln nutzen.

Die Attributwerte werden gesteigert, immer wenn die Meisterschaft (also Stufe 9) einer Fähigkeit erlangt wurde. Hierdurch erhält der Charakter einen permanenten Attributpunkt in der entsprechenden Kategorie. Zusätzlich können zukünftig Attributpunkte mit NEV erlangt werden.

Präferenz

Die **Präferenz** eines Charakters bestimmt sich nach den ausgegebenen EP. Die Kategorie, in der der Charakter am meisten EP ausgegeben hat, sorgt für einen zusätzlichen Attributpunkt. Dies klappt vom ersten gekauften Talent an. Diese Präferenz kann sich im Laufe der Zeit ändern und sich verschieben. Sie dient in erster Linie dazu, auf einen Blick einschätzen zu können, ob jemand eher ein Kämpfer oder ein Handwerker ist, usw.. Neben der Hauptpräferenz gibt es noch eine Nebenpräferenz, die sich aus der Kategorie mit dem 2. höchsten Wert ergibt. Sie soll den Charakter etwas präziser eingrenzen und feinere Abstufungen ermöglichen.

Folgende Präferenzen gibt es in verschiedensten Kombinationen:

- Kämpfer
- Handwerker
- Visionär
- ...

Physis, Psyche

Aus den Attributen errechnet sich automatisch ein Wert für die **Psyche** und ein Wert für die **Physis**.

Die **körperlichen Attribute** ergeben zusammen einen Wert, der $x2 +5$ den Wert Physis ergibt. $((KK+HG)x2 +5)$

Die **geistigen Attribute** ergeben zusammen $+5$ den Wert Psyche. $(GS+MM+WS+KS+5)$

Die **Physis** definiert die Lebensenergie bzw. die Ausdauer, die dem Charakter zur Verfügung steht. Sinkt die Physis auf 0, ist der Charakter kampf- und bewegungsunfähig.

Die **Psyche** stellt die psychische Gesundheit dar und wird vorausgesetzt, um beliebige Handlungen auszuführen. Je weiter der Wert sinkt, desto unkontrollierter und kopfloser werden die Handlungen. Sinkt der Wert auf 0, ist der Charakter praktisch 'hirntot' und damit kampf- und bewegungsunfähig.

Aktionsenergie

Der Wert von Psyche und Physis addiert ergibt automatisch die **Aktionsenergie**.

Pro Handlung (Angriff / Verteidigung / andere Aktionen, auf die gewürfelt wird) vermindert sich der Wert um einen Punkt. Werden mehrere Handlungen gleichzeitig ausgeführt (z.B. mit [geteilter Konzentration](#)), vermindert der Wert sich um entsprechend viele Punkte, wie Aktionen ausgeführt wurden.

Beispiel: Hildegard schaut sich aufmerksam in einem Raum um (Sinnesschärfe) = Der Spieler zieht sich 1 Aktionsenergie ab.

Beispiel: Siegfried greift einen Gegner an, während er gleichzeitig versucht, die Gegend mit seinen Sinnen zu erfassen (geteilte Konzentration). = Der Spieler zieht sich 2 Aktionsenergie ab.

Es ist nicht vorgegeben, welche Handlungen oder Talente eingesetzt werden bzw. wie oft ein und dasselbe Talent eingesetzt werden darf. Ein Talent kann beliebig oft verwendet werden, bis die Energie aufgebraucht ist. Danach muss sich der Charakter erholen. Das heißt, es ist uneingeschränkt möglich, immer und immer wieder dasselbe Talent zu verwenden - es sei denn, für den Spielleiter spricht etwas dagegen. Es ist ok, aber auch sehr langweilig.

Aktionsenergie kann durch folgende Handlungen regeneriert werden:
Schlafen, Heiltränke, Meditation, Völkerspezifische Gaben (wie z.B. bei den Raiz), Drachensegen... Dies sollte soweit möglich IT ausgespielt werden.

Am nächsten Tag ist die Aktionsenergie auch ohne weiteres Zutun wieder vollkommen hergestellt, wenn es keine Gründe gibt, die dagegen sprechen, wie z.B. schwere Verletzungen.

Der Wert der Aktionsenergie kann nur gesteigert werden, wenn ein Talent auf Stufe 9 gesteigert wird.

Talente

Jeder Charakter in Dol Mogul hat die Möglichkeit, verschiedene Fähigkeiten, genannt Talente, zu erlangen. Talente sind erlernbare oder geerbte Fähigkeiten. Darunter fallen magische Fähigkeiten, aber auch physische, künstlerische, handwerkliche, geistige und soziale Fertigkeiten. Die Auflistung aller Talente kann in der [Bibliothek](#) eingesehen werden. Gegen EP können im Schattenwald beim [Talentmeister](#) Talente gekauft werden.

Unter den erwerbbaaren Talenten ist (fast) jedes Talent in Stufen unterteilt. Sollte ein Talent nicht mehrere Stufen haben, ist es vermutlich noch in der Überarbeitung oder Userspezifisch. Jedes Talent beginnt bei Stufe 1 und wird Stufe um Stufe gesteigert. Es ist nicht möglich, Stufen zu überspringen. Die Stufen geben an, wie gut ein Charakter in dem jeweiligen Talent ist. Je höher die Stufe, desto höher die möglichen Würfel und damit auch

eine höhere Wahrscheinlichkeit für mehrere Erfolge. Ab ca. Stufe 5 beherrscht ein Charakter ein Talent gut genug, um sich damit theoretisch seinen Lebensunterhalt zu verdienen.

Beim Talentmeister können daneben auch selbst erdachte Fähigkeiten eingereicht werden. Diese sollten einzigartig sein. Prüft daher bitte vorher, ob es ein ähnliches Talent bereits gibt, das ihr kaufen könnt. Der Talentmeister prüft jedes eingereichte Talent und setzt sich bei Rückfragen mit euch in Verbindung. Die eigenen Talente können für alle User freigeschaltet werden, sodass diese sich das Talent auch kaufen können. Ihr erhaltet in diesem Fall ein paar EP, Punkte und Draken als Belohnung. Andernfalls kann euer Talent als useireignes Talent behalten werden, sodass nur ihr darüber verfügen könnt. Sollte der Talentmeister der Meinung sein, dass das von euch erdachte Talent so wichtig ist, dass es der Allgemeinheit zur Verfügung gestellt werden muss (z.B. das Talent "Schwimmen"), behalten wir uns vor, es als allgemeines Talent umzusetzen.

Neben dem Kauf können weitere Talente auch durch zufällige Ereignisse, Bücher, gekaufte Schriftrollen, Lehrmeister, Events oder den Unterricht bzw. die freien Kurse erlangt werden. Dies geschieht in dem Fall automatisch beim Erreichen des Ziels (z.B. abgeschlossener Kurs).

Alle Talente haben unterschiedliche Wirkungen und beeinflussen euer Spiel im Chat, wie teilweise auch auf der Seite selbst.

Sollte euer Charakter Talente haben, die ihr wieder verlernen wollt, meldet dies über das Kontaktformular. Grundsätzlich ist das möglich, sollte aber nicht zu häufig in Anspruch genommen werden.

Wie wende ich Talente an?

Wenn ihr im Rollenspiel im Chat ein Talent anwenden wollt, schaut ihr als erstes in eurem Profil unter Talente, auf welcher Stufe ihr das Talent habt. Wenn ihr euren Charakter im Chat mit dem Profil auf der Hauptseite verknüpft habt, könnt ihr die Talente sogar über den Chat ausgeben lassen. [Wie das geht, erfahrt ihr hier.](#)

Der Erfolg oder Misserfolg eines Talents wird mit Würfeln erwürfelt. Sollte ein Talent auf der Hauptseite genutzt werden müssen, z.B. im Plot, geschieht dies entweder automatisch oder nach einer Auswahlmöglichkeit.

Würfel

Wozu brauchen wir Würfel?

Die Würfel sind im freien Spiel wie auch im geführten RPG dafür da, etwas mehr Dynamik reinzubringen. Ihr könnt von dem Ergebnis abhängig machen, ob eine Aktion klappt, bzw. wie gut sie klappt, ob etwas Unvorhergesehenes geschieht, wer einen Kampf gewinnt, usw.

Im freien Spiel bleibt es jedem selbst überlassen, ob und bei welchen Gelegenheiten er/sie würfeln möchte. Dort besteht der Vorteil der Würfel zudem darin, dass ihr euren Gegenüber bitten könnt, auf eine Handlung zu würfeln, wenn ihr das Gefühl habt, dass er Powerplay betreibt und seinen/ihren Charakter als zu stark darstellt.

Formuliert eure Aktionen vor dem Würfeln so, dass der Ausgang offen ist. Erst nach dem Würfeln wird festgelegt, was genau geschehen ist. Theoretisch ist alles möglich.

Es gibt verschiedene Szenarien, wie ihr würfeln könnt.

1. Wenn ihr **zwischen mehreren Optionen** schwankt, könnt ihr mit /dice 1 6 (also 1 6-seitiger Würfel) festlegen, was bei einem geraden oder ungeraden Ergebnis geschieht.

Beispiel:

Gudrun schloss die Augen und öffnete mit bebendem Herzen die Tür vor sich...

/dice 1 6

Gwîndôr: Gudrun wirft mit 1 6-Seitigen Würfel : 1

Oh nein! Sie hatte es befürchtet! Das war nicht die Tür zum Damenklo, sondern die des Professors....

2. Wenn ihr es dem Zufall überlassen wollt, **wie stark etwas ist** (Wirkung eines Giftes, Schaden, Emotionen..), könnt ihr es mit /dice 1 6 (also 1 6-seitiger Würfel) anhand der Höhe der Zahl bestimmen. 6 ist dabei besonders intensiv, 1 besonders schwach, oder gar ein Patzer.

Beispiel:

Gudrun zog mit allerletzter Kraft einen Heiltrank aus der Tasche und kippte ihn runter. Ihre Verletzungen waren zu schwer, das würde sie nicht mehr lange durchhalten...

/dice 1 6

Gwîndôr: Gudrun wirft mit 1 6-Seitigen Würfel : 6

Gudrun spürte sofort, wie neue Lebensenergie durch ihre Adern drang und die Wunden spürbar heilten! Was für ein Glück!

3. **Konkurrieren** zwei Charaktere miteinander auf etwas, das kein Talent benötigt, z.B. bei einem Wetttrinken, wird gegeneinander gewürfelt und dem Charakter mit der höheren Augenzahl gelingt die Aktion besser. Die Einzelheiten liegen in eurem Ermessen (im geführten RPG in dem der SL).

Beispiel:

Gudrun setzte das Fass an die Lippen und begann zu trinken, darauf aus, das GANZE FASS in einem Zug zu leeren!

/dice 1 6

Gwîndôr: Gudrun wirft mit 1 6-Seitigen Würfel : 1

Gudrun verschluckt sich jedoch beim ersten Schluck SO heftig, dass sie ihr Gegenüber mit einer Fontäne aus Bier bespuckt.

4. Soll ein Charakter eine **Aktion ausführen**, für die er ein Talent besitzt, steigert ihr eure Chancen auf einen Erfolg, wenn ihr anhand eurer Stufen auf dieses Talent würfelt. Das bringt Dynamik in euer Spiel, denn es ist interessanter zusammen zu spielen, wenn auch mal etwas nicht gleich auf Anhieb funktioniert.

Beispiel:

Gudrun erfasste selbstbewusst das Seil und begann daran hochzuklettern!

/dice 1 6 "Athletik"

Gwîndôr: Gudrun wirft mit 1 6-Seitigen Würfel : 4

Gudrun kraxelt - wenn auch nicht ganz elegant - dennoch erfolgreich am Seil empor.

5. **Kämpfen zwei oder mehrere Charaktere** gegeneinander, solltet ihr das würfelbasierte Kampfsystem wählen. Das sorgt dafür, dass der Kampf den Talenten entsprechend ausgeglichen ist und keiner sich stärker darstellt, als er wirklich ist.
[\(dazu weiter unten mehr\)](#)

Wie wird auf Talente gewürfelt?

Selbst wenn ihr das Talent, auf das gewürfelt werden soll, nicht gekauft habt, habt ihr **immer** einen sechsseitigen Würfel (= /dice 1 6), um zu testen, ob euer Charakter die Aktion nicht vielleicht doch schafft. Es sei denn, es ist einfach komplett unrealistisch.

*(Beispiel: Ein Zwerg ohne Magie und Flügel kann halt einfach **nicht ohne Hilfsmittel** fliegen, ganz gleich, was er würfelt.)*

Alternativ könnt ihr auch euren [Attributwert](#) zu Rate ziehen aus der jeweiligen Kategorie, in die das Talent gehören würde.

Beispiel:

Die Plot Gruppe klettert eine Felswand hinauf. Euer Charakter kann weder fliegen, noch klettern. Ihr versucht aber trotzdem, auf das Talent "Athletik" zu würfeln.

Grundsätzlich habt ihr immer einen Würfel = /dice 1 6

Euer Charakter ist im Kämpfen erfahren und hat einen Attributwert in Kampf & Körper von 3 = /dice 3 6

Die 3 Würfel der Attribute sind besser als der eine Standard Würfel, daher würde sich das anbieten.

Beim Würfeln kann neben der Anzahl der **Würfel** und dessen **Seiten** auch der Wert genannt werden, ab dem ein **Erfolg** gezählt werden soll.

Im Chat lautet der Befehl zum Würfeln dann

/dice 3 6

oder optional mit Erfolgsfaktor

/dice 3 6 4

/dice 3 6 4

/Würfelbefehl Anzahl Würfel Anzahl Seiten Ab 4 ist es ein Erfolg

Mit der optionalen Zahl 4 hinter deinem Würfel berechnet der Chat automatisch, wie viele Erfolge der Wurf hat.

Beispiele:

Gwîndôr: xx wirft mit 3 6-Seitigen Würfel : 6, 2, 6 Summe: 14 [Erfolg ab: 4] Erfolge: 2
= Es gibt 2 Erfolge, da alles größer gleich 4 ein Erfolg ist.

Jede 4-6, die gewürfelt wird, zählt als Erfolg. Während jede 1 als Patzer gewertet wird. Bei einer 2 oder 3 geschieht nichts. Am Ende des Wurfs werden alle Patzer von den gewürfelten Erfolgen abgezogen. Je mehr Erfolge am Ende übrig bleiben, umso besser gelingt die Aktion. Wenn kein Erfolg übrig bleibt, geschieht nichts. Wenn mehr Patzer als Erfolge übrig bleiben, passiert etwas Negatives.

Gwîndôr: xx wirft mit 3 6-Seitigen Würfel : 4, 2, 1 Summe: 75 Nichts passiert... [Erfolg ab: 4]
= Es gibt 0 Erfolge, da die 1 als Patzer die 4 als Erfolg neutralisiert. Die Aktion wird nicht gelingen.

Gwîndôr: xx wirft mit 3 6-Seitigen Würfel : 4, 1, 1 Summe: 6 PATZER: [Erfolg ab: 4]
= Es gibt 0 Erfolge, da die 1 als Patzer die 4 als Erfolg neutralisiert. Zudem gibt es eine weitere 1, die nicht neutralisiert werden kann. Eine übrig gebliebene 1 gilt als **Patzer**.

Der Chat berechnet die Erfolge und Patzer automatisch für euch.

Patzer

Eine 1 steht für einen Patzer. Die Aktion gelingt nicht nur **nicht**, sondern der Charakter vermasselt es ziemlich. So kann er zum Beispiel beim Klettern den Baum herunterfallen oder beim Lauschen Informationen falsch verstehen. Was genau geschieht, liegt in eurer Hand oder in der des Spielleiters.

Was passiert bei einem Patzer?

In diesem Fall geschieht etwas, das auf irgendeine Weise unangenehm / schlecht für den Charakter oder die Situation ist. Magisch gesehen kann er die Kontrolle verlieren, in einem Kampf kann er sich selbst verletzen, ... die Möglichkeiten sind vielfältig. Was genau das ist, liegt beim geführten RPG in den Händen der Spielleitung, im freien Play ist es euch selbst überlassen. Wenn euch nichts einfällt, könnt ihr auch eure Mitspieler fragen, ob sie eine Idee haben ;)

Gestaltet die Patzer kreativ aus, denn sie können das Spiel deutlich bereichern. So muss sich die Gruppe anschließend zum Beispiel um den Verletzten kümmern, den Charakter

befreien oder der Tatsache auf die Spur kommen, dass die belauschten Informationen kompletter Murks waren.

Aktionen, die immer klappen, führen zu Handlungssträngen, die zu schnell beendet werden und damit zu weniger Spielspaß.

Beispiel:

Gwîndôr: xx wirft mit 3 6-Seitigen Würfel : 3, 1, 1 Summe: 5 PATZER: [Erfolg ab: 4]

Schaden durch Würfel

Bei erfolgreich ausgeführten Angriffen oder verursachten Patzern entsteht Schaden. Je nach dem, durch was der Schaden entstanden ist, wirkt er sich auf die Psyche bei geistigem Schaden aus und auf die Physis bei körperlichem Schaden.

Dabei ist der Schaden von der Ursache, der Waffe, der Situation und dem Zustand des Charakters abhängig. Es ist immer wünschenswert, wenn die Spieler ihren Schaden auch entsprechend ausspielen. Dabei dürfte klar sein, dass ein Schaden mit 2 Erfolgen einen taffen Krieger kaum juckt, während ein Schaden mit 6 Erfolgen einem gebrechlichen Charakter stark zusetzt - das sollte auch im Rollenspiel wiederzuerkennen sein. ([Unten ein Beispiel für Schaden durch Würfel](#))

Spieler sollten allerdings bedenken, dass man nicht nur durch erlittenen Schaden geschwächt wird, sondern auch Angriffe und das Herumspringen auf dem Kampffeld den Kämpfer schon schwächen können. Man sollte daher das müde werden auch mit ins Play einbeziehen. Und natürlich auch erlittenen Schaden und Patzer entsprechend ausspielen. Bitte beachtet, dass es Zufallsereignisse auf der Seite gibt, die eure Fähigkeiten zusätzlich beeinträchtigen können, wie z.B. Krankheit.

Werden die Kampftechniken mit geteilter Kombination, Waffen oder Vorteilen kombiniert, kann die Summe natürlich zu schwerwiegenden Ergebnissen führen.

Sinkt einer der Werte von Psyche oder Physis unter 5 ist der Charakter deutlich angeschlagen, sobald er auf 3 sinkt, geht es dem Charakter richtig dreckig, sinkt einer der beiden Werte auf 0, ist er kampf- und bewegungsunfähig bzw. bewusstlos!

Bei einem Psyche k.o. ist er ein willenloser Zombie, bei einem Physis k.o. kann sich der Chara nicht mehr bewegen. Eine 0 bedeutet nicht zwingend den **Tod**, ihr solltet aber schleunigst dafür sorgen, dass der Charakter Hilfe erhält und könnt ihn bis dahin nicht wieder ohne weiteres zu Bewusstsein kommen lassen. Derart angeschlagene Charaktere können am Ende des Spieleabends von der Triskele "eingesammelt" werden und wachen im Normalfall im Krankenflügel auf. Es sei denn, ihr möchtet das IT anders lösen.

Charakill

Sobald die Psyche **oder** Physis auf 0 oder darunter sinken, besteht die Gefahr, dass euer Charakter stirbt. Doch keine Sorge: Da die meisten Player viel Zeit und Mühe in ihre Charaktere investiert haben, gibt es keinen Grund dafür, dass einzig und allein ein schlechter Wurf für den Tod eines Charakters verantwortlich ist.

Dies gilt insbesondere für **Seelencharas**.

Ein Seelencharakter ist ein Charakter, zu dem der Spieler eine besonders innige Bindung hat. Also beispielsweise ein Charakter, der seit Jahren gespielt und entwickelt wurde.

Seelencharaktere unterstehen einem besonderen Schutz und sollen, sowie dürfen nicht einfach getötet werden. Wenn also ein Mitspieler sagt, dass es sein Seelenchara ist, wäre es angebracht, nicht unbedingt einen Kampf auf Leben und Tod zu führen, sofern es andere Lösungen gibt.

Allgemein ist es nicht das Ziel unseres Rollenspiels, Charaktere sterben zu lassen.

ABER: Wer sich besonders dumm anstellt oder Handlungen ausführt, die offensichtlich lebensgefährlich sind, ist es durchaus möglich, dass der Charakter nicht lebend dort raus kommt.

Beispiel: Der Charakter hat bereits einen sehr niedrigen Physis Wert und wirft sich dennoch in eine Horde Gegner. Oder versucht eine Schlucht zu überspringen, die offensichtlich zu groß ist, um das andere Ende ohne Weiteres zu erreichen.

Wollt ihr bewusst euren Charakter sterben lassen, spricht dies mit euren Mitspielern ab, damit sich alle auf die Situation einstellen können.

Heilung

Im Rollenspiel ist es möglich, Charaktere oder andere Wesen mit Hilfe verschiedener Talente oder Gegenstände zu heilen, also ihre Werte in Physis, Psyche und damit auch die Aktionsenergie zu steigern. Dies kann in den meisten Fällen auf den eigenen Charakter, wie auch auf andere Charaktere angewandt werden.

Sollte euer Talentwurf nicht erfolgreich sein, könnt ihr das Talent auch mehrfach anwenden. Patzer auf das Heilen wirken sich negativ auf den Heilungsprozess aus, können also z.B. die Verletzung noch verschlimmern. Jeder Erfolg auf eine Heilung stellt einen Punkt in Physis oder Psyche wieder her, je nach angewandtem Talent.

Tränke & Heilende Gegenstände

Es gibt die Möglichkeit, sich über verschiedene Tränke oder andere heilende Gegenstände zu heilen. Da es hierfür noch kein Itemsystem gibt, könnt ihr es so spielen, dass euer Charakter über Heiltränke verfügt, wenn ihr begründen könnt, wo dieser die Gegenstände erworben hat.

Ihr würfelt bei einem Trank mit /dice 1 6, um die Wirkung des Trankes zu erwürfeln.

Unmagisches Heilen

Für das Heilen ohne Magie benötigt ihr das Wissen dazu (als Talent), wie Wunden und Krankheiten geheilt werden können. Dazu zählen z.B. die Talente Kräuterkunde und Heilkunde. Darüber hinaus benötigt ihr in den meisten Fällen aber auch Hilfsmittel, Kräuter, Verbände, usw. Die Heilung dauert in den meisten Fällen mehrere Stunden oder Tage, je nach Schwere der Verletzung, und setzt einen Erfolg auf den Talentwurf voraus. Selbst bei mehreren Erfolgen kann eine Verletzung auf diese Art nicht im Handumdrehen gelöst werden, höchstens erträglich gemacht werden. Mit dieser Methode könnt ihr keine unheilbaren Krankheiten oder magische Krankheiten / Verletzungen heilen.

Magisches Heilen

Das Talent "Heilen magisch" oder auch Energiebeeinflussung oder einige andere, ermöglichen es euch, Wunden und Verletzungen, magische sowie unmagische Krankheiten relativ schnell zu heilen. Ihr benötigt im Normalfall keine Hilfsmittel und bei ausreichend Erfolgen wirkt das Talent sofort. Allerdings kann es sein, dass Wunden oder Brüche nicht so ordentlich wieder zusammenheilen, wie bei der unmagischen Variante.

Psyche Heilen

Der Wert **Psyche** kann mit Talenten wie Seelenmagie oder magischer Empathie geheilt werden. Hierbei handelt es sich nicht um am Körper sichtbare Verletzungen, sondern um Schäden am Geist, der Seele oder dem Denken. Bedenkt hierbei, dass derartige Schäden sich auch trotz Heilung mehr auf den Charakter auswirken können. Ein tapferer und willensstarker Krieger, dessen Willen komplett gebrochen wurde, wird vielleicht auch nach der Heilung nicht derselbe sein.

Langanhaltende Effekte

Es gibt die Möglichkeit, dass auf euren Charakter auch langanhaltende Effekte gewirkt werden, wie z.B. Gift, Feuer oder Gedankenmagie. Diese verursachen über einen längeren Zeitraum Schaden oder wirken sich auf seine Handlungen aus. Je nach Effekt können diese auf unterschiedliche Weise gelöst werden. **Außerhalb eines Kampfes** spricht ihr die Effekte mit euren Mitspielern ab.

Wir empfehlen vorerst eine rollenspielerische Lösung für langanhaltende Effekte im Kampf. Die nachfolgende Lösung ist nur **für erfahrene Spieler** empfohlen:

Innerhalb eines Kampfes wirken sich langanhaltende Effekte wie folgt aus:

Der Angreifer würfelt auf den Effekt. Die Anzahl der Erfolge bestimmt die Stärke des Effekts.

Bei einem Effekt, **der von sich aus aufgelöst wird**, muss ein weiterer Wurf mit /dice 1 6 getätigt werden. Die Erfolge definieren die Anzahl der Runden, in denen der Effekt gilt.

Solch ein Effekt verursacht in jeder Runde die Anzahl Schadenspunkte, wie Erfolge gewürfelt wurden.

Manche Effekte kann der Angreifer auflösen (z.B. Gedankenmagie), auf andere hat er keinen Einfluss mehr (z.B. Gift).

Beispiel:

Gudrun fügt ihrem Opfer einen giftigen Biss zu

*Gwîndôr: Gudrun wirft mit 3 6-Seitigen Würfeln : 6, 5, 6 Summe: 14 [Erfolg ab: 4] Erfolge: 3
= Das Gift verursacht in jeder Runde einen Schaden von 2.*

Gwîndôr: Gudrun wirft mit 1 6-Seitigen Würfeln : 2

*= Das Gift wirkt **2 Runden** lang jeweils mit **3 Schaden**.*

Geteilte Konzentration

Was tun diese Spieler, wenn sie geteilte Konzentration würfeln?

Geteilte Konzentration ist ein Talent, mit dem man zwei oder mehrere Aktionen zugleich machen kann.

In den Beschreibungen der Stufen der Geteilten Konzentration steht jeweils drin, wie viele Stufen damit kombiniert werden können. Diese Zahl liegt zwischen 3 und 20 und entspricht auch der Anzahl der Würfel, die verwendet werden können.

Ausschlaggebend ist dabei allerdings nicht die Stufe, auf der der Spieler das Talent insgesamt gekauft hat, sondern das, was er damit tun möchte.

Das Talent ist dafür gedacht, mehrere unterschiedliche Aktionen miteinander zu verbinden. Diese müssen normal unabhängig voneinander ausgeführt werden, werden aber durch geteilte Konzentration miteinander verbunden, etwa um Zeit zu sparen. Dafür kostet es den Charakter aber auch die Energie, die diese Aktionen erfordert (bei 3 Talenten 3 Punkte).

1. **Wenn alle Aktionen das gleiche Ziel verfolgen**, werden die Erfolge einfach zusammen gezählt. Ein klassisches Beispiel dafür wäre etwa, im Kampf Schwertkampf und Feuermagie zu kombinieren, um das Schwert brennen zu lassen.

Beispiel:

Gudrun hat Geteilte Konzentration 7 und kann damit 12 Stufenpunkte miteinander kombinieren. Sie möchte einen Schlag ausführen, der durch ihre Feuermagie unterstützt wird. Die beiden Aktionen haben dasselbe Ziel und die selbe Bewegung.

*Gwîndôr: Gudrun wirft mit 12 6-Seitigen Würfeln : 5, 4, 5, 1, 1, 6, 5, 6, 5, 6, 4, 6 Summe: 54
[Erfolg ab: 4] Erfolge: 8*

Ihr Feuerschlag macht einen Schaden von 8.

- 2. Haben die Aktionen unterschiedliche Ziele / Handlungen**, so werden die Erfolge entsprechend der jeweils beabsichtigten Stufen aufgeteilt.

Beispiel:

Siegfried hat Zauberstabgefuchtel auf Stufe 4, Elbisch auf 5 und geteilte Konzentration auf 4. Mit geteilter Konzentration 4 kann er 5 Stufenpunkte miteinander kombinieren. Er möchte nun (aus welchem Grund auch immer) einen Lumos wirken, während er einem Elben zuhört. Da der Lumos ein einfacher Zauber ist, kann er ihn bereits mit Zauberstabgefuchtel 1 ausführen und den Großteil seiner Konzentration darauf lenken, das Elbische zu verstehen, auch wenn er es durch die Ablenkung mit dem Lumos nicht ganz so gut versteht, wie er es tun würde, wenn er sich nur darauf konzentrieren würde.

Insgesamt hat er nun 5 Würfel (=Stufenpunkte), die auf die anzuwendenden Talente aufgeteilt werden müssen. Ziel: Licht + Lauschen

Gwîndôr: Siegfried wirft mit 1 6-Seitigen Würfel auf Zauberstabgefuchtel : 1 PATZER: Das Universum ist heute gegen dich [Erfolg ab: 4]

Gwîndôr: Siegfried wirft mit 4 6-Seitigen Würfel auf Elbisch: 4, 6, 3, 6 Summe: 19 [Erfolg ab: 6] Erfolge: 2

Der Lumos scheint gehörig schief zu laufen, da er zwar aufleuchtet, aber SO hell wird, dass er alles um ihn herum blendet. Mit Heimlichkeit ist da nichts. Aber immerhin konnte er die anderen gut verstehen!

- 3. So ist es auch möglich, sich im Kampf zu verteidigen und gleichzeitig anzugreifen.** Ziel: Verteidigung, Schaden

Der große Vorteil hierbei ist, dass die Geteilte Konzentration dem Spieler ermöglicht, in einer Aktion zwei (oder mehr) Handlungen durchzuführen.

Beispiel:

Siegfried hat Athletik auf Stufe 4, Raufen auf 5 und geteilte Konzentration auf 4. Mit geteilter Konzentration 4 kann er 5 Stufenpunkte miteinander kombinieren.

Siegfried ist mitten im Kampfgetümmel. Er wird von einem Schwerthieb angegriffen, will aber den Schwung des Ausweichens nutzen, um gleichzeitig selbst einen Angriff zu starten. Ziel: Verteidigung + Schaden

Gwîndôr: Siegfried wirft mit 2 6-Seitigen Würfel auf Athletik: 4, 4 Summe: 8 [Erfolg ab: 4] Erfolge: 2

Gwîndôr: Siegfried wirft mit 3 6-Seitigen Würfel auf Raufen : 3, 5, 4 Summe: 12 [Erfolg ab: 4] Erfolge: 2

Siegfried weicht gekonnt dem Schlag aus und setzt aus dem Schwung heraus direkt an, um mit einem Tritt seinen Gegner umzufegen.

Je nach Schwierigkeit und Talentstufe können auch mehrere Talente miteinander verbunden werden.

NPC

NPCs (**N**icht Spieler / **P**layer **C**harakter) sind Figuren in einem Rollenspiel, die nur für einen bestimmten Zweck da sind. Sie sind vergleichbar mit Komparsen in einem Film: Sie haben eine Aufgabe, Fähigkeiten und einen persönlichen Charakter, sind aber darüber hinaus aber 'leiblos' und werden nicht weiterentwickelt. Das können zum Beispiel Gauner oder Soldaten sein, der Tavernenbesitzer, ein einsames Straßenkind oder ein Verkäufer.

Wer selbst einen Plot leiten möchte, kann NPCs frei verwenden, um bestimmte Szenen damit auszuschnücken oder auch, um einen Gegner zu erschaffen.

Doch wie baut man einen solchen NPC am besten?

Zunächst sollte man vorgehen wie beim Charakterbau und eine Rasse wählen. Jede Rasse verfügt über Eigenschaften und [Attribute](#), die sie auszeichnet.

Mitsamt der Attribute hat man dann ein gutes Grundgerüst und Kampfwerte.

Beispiel:

Diego der Dieb

Rasse: Mensch

Attribute: Kampf & Körper 2 | Magie & Mystisches 2 | Wissen & Sprachen 2 | Handwerk & Geschick 2 | Kunst & Soziales 2 | Geist & Seele 2

Physis: 13 Psyche: 21 Aktionsenergie: 34

Dann ist so ein NPC vielleicht noch gut in etwas oder beherrscht ein Talent. Daher darf ein NPC je nach Rolle unterschiedlich viele Stufenpunkte haben.

Diego's Talente:

Stibitzen 5

Heimlichkeit 3

Schlösserknacken 2

Und schon hat man einen NPC, welcher kampffähig ist und Spielercharakteren etwas entgegensetzen hat.

Beachtet dabei aber: NPCs können auf keinen Fall zu Charakteren werden bzw. müssen dann alle Fähigkeiten verlieren. Sie werden nicht auf der Seite angemeldet und erhalten keine EP. Es ist nicht vorgesehen, dass NPCs weiterentwickelt werden.

Richtwert:

Fußvolk : 10 Stufenpunkte

Boss : 15 Stufenpunkte

Endgegner : 20 Stufenpunkte

Dazu kommen die gängigen Rasselantente auf der untersten Stufe. Ein NPC ist besiegt, wenn seine Physis auf 0 sinkt.

Kampftutorial

Das Kampfregelwerk mit all seinen Facetten, Attributen und Talenten macht besonders viel Spaß, wenn man es im Kampf einsetzen kann. Dies ist auf Kämpfe zwischen zwei Personen ausgelegt, aber auch für mehrere Teilnehmer gibt es Systeme.

Ein Kampf ist dann gewonnen, wenn der Gegner aufgibt, oder seine Psyche oder Physis auf 0 sinken.

Kämpfen! Ich will Kämpfen!

Als erstes sollten die Teilnehmer sich bewusst werden, um welche Art von Kampf es sich handelt. Ist es ein Kampf, der aus dem Spiel heraus entstanden und IT gefährlich ist oder ist es ein abgesprochenes Training?

Kampf Vorbereitungen

Bei einem abgesprochenen Training sollten die Teilnehmer fair miteinander umgehen und auf ein richtiges rundenbasiertes Kämpfen achten, bei dem es nicht darum geht, den Gegenüber schnellstmöglich k.o. zu schlagen. Bei einem Kampf mit Trainingshintergrund ist es z.B. auch verpönt, mit unfairen Mitteln zu spielen oder Hilfe von Freunden zu erhalten, da es dabei ja nicht um Leben und Tod geht.

Ein Kampf, der aus dem Spiel heraus entsteht, gelten andere Gegebenheiten. Zwar wird auch hier genauso rundenbasiert gekämpft, das Ziel sollte aber sein, den Gegner schnell und mit möglichst viel Schaden zu besiegen.

So oder so sollten die Teilnehmer aber abklären, ob in diesem Kampf die Charakter sterben können oder ob sie dies auf jeden Fall verhindern wollen. Aber auch darüber hinaus können die Charaktere IT beschließen, dass beispielsweise nur bis zum ersten Blut gekämpft wird.

Kampf Ablauf

Ab dann laufen die Kämpfe rundenbasiert ab. Im Chat können über den Button "Alle Kampfwerte anzeigen" die Kampfwerte wie Aktionsenergie, Psyche und Physis angezeigt werden. **Die Anzahl der Aktionsenergie des Spielers entscheidet, wer zuerst angreifen kann.** Rundenbasiert bedeutet: Jeder Charakter kann **eine (1)** Aktion formulieren (Angriff, Verteidigung, etc.), die allerdings so offen sein muss, dass der Ausgang der Aktion offen bleibt.

Also nicht:

"Geht zu ihm hin und schlägt ihm mit voller Wucht ins Gesicht, dass die Nase knackt."

sondern:

"Geht zu ihm hin und führt einen Schlag in Richtung seines Gesichts aus."

Daraufhin würfelt der beginnende Spieler die Aktion mit seinen entsprechenden Würfeln. Die Anzahl der Erfolge wird festgehalten. Eventueller Schaden wird erst zum Ende der Runde berechnet.

Sein Gegner hat nun die Möglichkeit, auf die Aktion zu reagieren (Parieren, Ausweichen, den Schaden einfach einstecken, etc.), oder **eine (1)** komplett andere Aktion zu formulieren.

Am Ende werden Schäden und andere Effekte berechnet.

Hat die **Verteidigung eines Angriffs mehr Erfolge als der Angriff selbst**, konnte erfolgreich geblockt werden. Hat die Verteidigung **weniger Erfolge als der Angriff**, werden diese Erfolge vom Angriff abgezogen und die übrigen Erfolge des Angreifers entsprechen der Höhe der Schadenspunkte. Patzt die Verteidigung, erhält der Spieler einen zusätzlichen Schadenspunkt.

Beispiel:

Angriff mit Raufen Stufe 6: Würfelergebnis = 5, 4, 2, 2, 1, 5, 6 = 3 Erfolge

Verteidigung mit Raufen Stufe 2: Würfelergebnis = 1, 5, 4 = 1 Erfolg

Es zählen hierbei wie auch beim Schaden nur die **Anzahl der Erfolge**, nicht deren Höhe.

→ Der Verteidiger kann den Angriff zwar abschwächen, kassiert aber trotzdem 2 Schadenspunkte, die von Physis (oder Psyche je nach Talent) abgezogen werden.

Bei Gleichstand der Erfolge nimmt der Verteidiger keinen Schaden.

Anschließend beginnt wieder der Spieler 1 mit einer beliebigen Aktion.

Ausweichen

Für das Ausweichen oder Parieren können verschiedene Talente verwendet werden, die in dieser Situation Sinn ergeben.

Greift der Gegner beispielsweise mit einem Schlag an, ergibt die geistige Abwehr wenig Sinn. Wird der Charakter mit einem Wasserstrahl angegriffen, wird Deckung mit den Armen wenig helfen. Wird der Charakter mit einer psychischen Attacke angegriffen, bringt ein Protego wenig. (Natürlich kann man auf das Talent Würfeln, aber es wird nicht dagegen funktionieren.)

Sinnvolle Möglichkeiten sich zu verteidigen sind beispielsweise der Protego Zauber bei Flüchen, körperliche Blocks durch Raufen oder Athletik zum Ausweichen beim Raufen oder ein Wasserzauber gegen einen Feuerzauber.

Statt eines **Konters** kann auch ein **Ausweichen** mit Athletik oder einem vergleichbaren Talent durchgeführt werden. Hierbei gilt dasselbe wie beim Verteidigen. Hat der Angreifer mehr Erfolge als der Verteidiger, werden auch hier die Erfolge des Ausweichens vom Angriff abgezogen.

Nimmt der Angegriffene den Angriff **ohne Gegenaktion** hin, wird ihm die Anzahl der Erfolge als Schadenspunkte von der Physis (oder Psyche) abgezogen. Der Vorteil darin ist, dass er nun selbst einen Angriff tätigen kann und seine Aktion nicht zum Kontern oder Ausweichen nutzen muss.

Kampf mit mehr als 2 Kämpfern

Bei mehr als 2 Kämpfern wird das System ein wenig angepasst. Da die Runde größer ist, muss der einzelne Spieler erst abwarten, bis er wieder dran ist.

Die Anzahl der Aktionsenergie der Spieler definiert nach wie vor die Reihenfolge. Alle Spieler formulieren in dieser Reihenfolge eine Aktion (Angriff, Verteidigung, etc.), anschließend werden Schäden und andere Effekte berechnet.

Es kann dabei durchaus passieren, dass ein Spieler von mehreren Spielern gleichzeitig angegriffen wird.

Das heißt, wird ein Spieler mehrfach angegriffen, kann er sich nur einmal verteidigen. Hat er als Verteidigung einen dauerhaften Effekt erwirkt, z.B. einen Erdwall, gilt dieser erwürfelte Verteidigungswert bei allen Angriffen auf diese Wand.

- Kämpfer 1 greift Kämpfer 2 an
- Kämpfer 2 verteidigt
- Kämpfer 3 greift Kämpfer 1 an
- Kämpfer 4 greift Kämpfer 1 an
- Kämpfer 1 verteidigt sich gegen Kämpfer 1

...

Tipp:

Um euch während eines Kampfes merken zu können, wer an der Reihe ist, könnt ihr eure Position in der Reihenfolge im Namen einfügen.

Ein Schiedsrichter oder ein Spielleiter können eingesetzt werden, um die Übersichtlichkeit zu garantieren.

Anhang

Fragen zu Talenten

Was kann man mit dem Talent "Offener Geist" überhaupt sehen?

Fragen zum Kampf

Ein paar Beispiele für Schäden aus einem Kampf:

Beispielhafter Schaden durch Klingengewaffen:

- 1: Streifen mit der Klinge
- 2: Kleiner Schnitt
- 3: Blutiger Schnitt
- 4: Größerer Schnitt, durch Haut und Kleidung
- 5: Etwas tieferer Schnitt
- 6: Tiefe Wunde durch Haut und Kleidung
- 7: schwerwiegende, tiefe Wunde
- 8: Schaden am Knochen, der Kampf wird spielerisch erschwert
- 9: angebrochener Knochen, Kampf wird spielerisch erschwert
- 10: Durchtrennter Körperteil

Beispielhafter Schaden durch Schläge, Tritte, stumpfe Waffen:

- 1: Streiftreffer
- 2: Treffer
- 3: direkter Treffer
- 4: leichte Prellung
- 5: blauer Fleck
- 6: schwere Prellung
- 7: blutiger Schlag (aufgeplatzte Lippe, gebrochene Nase, Zahn ausgeschlagen)
- 8: schwerer Schaden, Kampf wird spielerisch erschwert
- 9: angebrochene Knochen, schwere innere Verletzungen, Kampf wird spielerisch erschwert
- 10: Fataler Treffer