



Schutzmöglichkeiten eines Charakters

Rüstung	RS
Felle	1
Lederrüstung	2
Beschlagenes Leder	3
Dämonenhaut	4
Kettenpanzer	4
Schuppenpanzer	5
Plattenpanzer	6

- neben einer getragenen Rüstung (S. 253) gibt es verschiedene Möglichkeiten seinen Charakter zu schützen:

	Schutz vor	Details	Regelwerk
Verteidigung			
➤ Ausweichen	Fernkampf	FP(Verteidigung) → Ermittlung der Güte	S. 233
➤ Abwehren	Nahkampf	<i>Verteidigungsgüte > Angriffsgüte</i> : vollständige Verteidigung, kein Schaden, AUS-Verlust je nach FS <i>Verteidigungsgüte ≤ Angriffsgüte</i> : halbe Verteidigung, nur KE-Verlust	S. 240
➤ Blocken	Nah- und Fernkampf, Geschosszauber	passende Verteidigungswaffe AUS-Kosten = geblockter Schaden Schaden um <i>Blockwert</i> verringert	S. 254f
➤ Magieresistenz	Zauber mit erzwungener Ankopplung	<i>Güte > Zaubergüte</i> : kein Effekt <i>Güte ≤ Zaubergüte</i> : 1/2 Wd. des Zaubers	S. 284
➤ Widerstand	Angriff zum Betäuben Versorgen schwerer Verletzungen Lebensregeneration Gifte Krankheiten Zauber, die einen von den Beinen holen u.a.	(S. 161) vgl. Regelwerk	S. 242 S. 250 S. 251 S. 369ff S. 371 S. 307 S. 311
Gaben			
➤ <i>Ausdauernd</i>		+20 AUS	S. 318
➤ Eisenknochen		RS +1	S. 319
➤ <i>Lebenskraft</i>		+5 LE	S. 324
➤ natürliche Panzerung	normale Angriffe und gezielte Hiebe	RS je nach Rasse	S. 326
➤ Neun Leben	LE-Verlust	bei LE-Verlust noch mal würfeln, geringerer Wert	S. 328
➤ Stabiler Metabolismus		FP(Widerstand) -1 1/2 Schaden durch Gifte und Krankheiten	S. 330
➤ <i>Vorahnung</i>		<i>Charakter ahnt Gefahren</i>	S. 332
➤ <i>Zähigkeit</i>		+10 KE	S. 332
Zauber			
➤ Geschoss verlangsamen	Fernkampfschaden	FK-Schaden um KS+1 verringert keine Erschwernis auf FP (Ausweichen) Kd: Sofortzauber	S. 298
➤ Manaschild	Nah- und Fernkampf, Geschosszauber	halbe Verteidigung (Ausweichen, Abwehren) → KS*2 Punkte von ME abziehen; Rest von KE abziehen misslungene Verteidigung: KS Punkte von ME abziehen; Rest von LE Kd: 30 Min.	S. 302
➤ Panzerung	LE-Schaden	schützt KS+1 vor LE-Schaden (keine andere Rüstung) schützt auch vor kritischen Treffern Kd: 5 Min.	S. 303
➤ Schutz vor Bösem	Dämonen, Geister, Untote	Schaden um KS+2 Punkte reduziert Kd:10 Min.	S. 306
➤ Schutz vor Magie	Angriffe, die FP (Mag.) erfordern	erhöht Magieresistenz um KS+1 Kd: 10 Min.	S. 306
➤ Temperatur widerstehen	Schutz vor Hitze- und Kälteschäden	vollständiger Schutz gegen natürliche Hitze und Kälte bei mag. Temperaturen nur 1/2 Schaden Kd: Sofortzauber	S. 308

➤ **Rüstungsschutz (S. 253)**

Rüstung	RS	Verteidigung	BEW	Anziehen
Felle	1	0	0	1
Lederrüstung	2	0	0	3
Beschlagenes Leder	3	-1	0	5
Dämonenhaut	4	0	-1	5
Kettenpanzer	4	-2	-1	5*
Schuppenpanzer	5	-3	-2	10*
Plattenpanzer	6	-4	-4	15*
Rüstteile				
Arm-/Beinschienen Leder	+1	-1	-1	2
Arm-/Beinschienen Kettengeflecht	+1	-1	-1	5
Arm-/Beinschienen Platte	+2	-2	-2	2
Lederhelm	+1			1
Kettenhaube	+1			1
Metallhelm	+1			1
Metallhelm mit Visier	+2	-1		1
* Diese Rüstungen kann man nur mit der Hilfe einer anderen Person in der angegebenen Zeit anziehen. Alleine benötigt man die doppelte Zeit.				

➤ **Komplette Liste der Situationen, in denen eine FP (Widerstand) erforderlich ist (S. 161)**

Aufwachen	S. 241
Angriff zum Betäuben	S. 242
Versorgen schwerer Verletzungen, 0 LE	S. 250
Lebensregeneration	S. 251
Peitschenangriff	S. 261
Kampffertigkeit:	
- Schmerzüberwindung	S. 271
Zauber	
- Giftnebel	S. 298
- magische Faust	S. 302
- Steinkugel	S. 307
- Wegstoßen	S. 311
Gaben	
- gutes Gehör	S. 322
- Giftzähne	S. 326
(-stabiler Metabolismus)	S. 330
(-Zähigkeit)	S. 323
Gifte	S. 369ff
Krankheiten	S. 371
Einsatz vom Spiegelschild	S. 377
Zaubermittel:	
Drachenherz	S. 379
Kialah-Kraut	S. 379
Kampf gegen Vramos	S. 391
Kampf gegen Xirma	S. 394
Kampf gegen Ajxont	S. 396
Kampf gegen eine Gorag-Echse	S. 419
Kampf gegen verschiedene Raubkatzen	S. 423ff
Kampf gegen einen Nebelwolf	S. 432