

# The Witcher 1 Errata Tabellen

46

## Berufsfertigkeit

Stahlhart

## Elan

0

## Magische Vorteile

Keine

## Fertigkeiten

Ausweichen/Ausbrechen

Einschüchtern

Je 5 beliebige Kampffertigkeiten

Physis

Mut

Wildnisleben

## Ausrüstung (5 auswählen)

Kord

Speer

Kriegsaxt

Wurfmesser x 5

Umhängetasche

Kettenhaube

Panzerhemd

Panzerhosen

Armbrust und 20 Bolzen

Stahlfaustschild

## Kampffertigkeiten

Kampffertigkeiten können jede Fertigkeit umfassen, die du brauchst, um dich für einen Kampf zu wappnen. Die Grundfertigkeiten findest du unten, andere kannst du mit deinem SL absprechen.

Armbrust	Raufen
Athletik	Reiten
Bogenschießen	Schwertkampf
Kleine Klingenwaffen	Stab/Speer
Nahkampfwaffen	Taktik

## Zusätzlicher Nahkampfschaden

Je stärker ein Kämpfer ist, desto härter kann er zuschlagen. Wenn du einen Nahkampfangriff führst oder Waffen wirfst, dann addierst du Bonusschaden, der auf deiner Kraft basiert. Dieser Schaden ist bereits in Schläge und Tritte einberechnet.

Kraft	Nahkampfbonus
1-2	-4
3-4	-2
5-6	+0
7-8	+2
9-10	+4
11-12	+6
13	+8

## Runden

Wenn du deine abgeleiteten Werte berechnest, rundest du immer ab. 4,5 ist also 4 und 8,25 ist 8 usw.

**Lebenspunkte (LP):** Deine Lebenspunkte geben die Anzahl der Schadenspunkte an, die du aushalten kannst, bevor du in den Zustand Tod verfallst und anfängst, zu verbluten. (Siehe Tabelle „Körper“.)

**Ausdauer (AUS):** Deine Ausdauer gibt an, wie viel Energie du aufbringen kannst, bevor du erschöpft bist, sei es nun eine Physis oder das Anwenden von Magie. Sie wird genauso ausgegeben wie Lebenspunkte. Darüber hinaus zeigt sie, wie schwer es ist, dich bewusstlos zu schlagen. Wenn sie zur Neige geht, bist du erschöpft und kannst nichts anderes tun, als dich auszuruhen. Nicht-tödlicher Schaden, das Wirken von Zaubern, bestimmte Fertigkeiten benutzen und Zusatzaktionen verringern die Ausdauer. Normalerweise kostet eine Minute harter Arbeit oder 1 Stunde leichter Arbeit 2 Punkte AUS. Du gewinnst Ausdauer zurück, wenn du die Aktion Erholen durchführst, die so viel Ausdauer wiederherstellt, wie es deiner ERH entspricht. (Siehe Tabelle „Körper“.)

**Belastung (BEL) (KRA x 10):** Der Wert gibt an, wie viel Gewicht du tragen kannst, ohne dass du langsamer wirst. Wenn du belastet bist, ziehst du für je 5 Punkte, die deine Belastung überschreiten, 1 von REF, GES und SCH ab; Minimum 1. Du kannst aus dem Stand das 50-fache deiner Kraft in Kilogramm heben.

**Erholung (ERH):** Deine Erholung gibt an, wie viele Lebenspunkte du für jeden Tag Betruhe zurückerhältst. Um diese Punkte zurückzugewinnen, muss jemand bei dir eine Probe auf Erste Hilfe oder Heilende Hände ablegen. (Siehe Tabelle „Körper“.)

**Schlag und Tritt** (siehe Tabelle „Handgemenge“): Schlag und Tritt geben an, wie viel Schaden du mit einem Schlag oder einem Tritt verursachst. Diese Hiebe richten nichttödlichen Schaden an.

## Tabelle Körper

(KRA + WIL)/2	LP	AUS	ERH	BET
2	10	10	2	2
3	15	15	3	3
4	20	20	4	4
5	25	25	5	5
6	30	30	6	6
7	35	35	7	7
8	40	40	8	8
9	45	45	9	9
10	50	50	10	10
11	55	55	11	10
12	60	60	12	10
13	65	65	13	10

## Handgemenge

Kraft	Schlag	Tritt
1-2	1W6-4	1W6
3-4	1W6-2	1W6+2
5-6	1W6	1W6+4
7-8	1W6+2	1W6+6
9-10	1W6+4	1W6+8
11-12	1W6+6	1W6+10
13	1W6+8	1W6+12

Name	Art	WG	Verf.	SCH	Best.	Hände	RW	Effekt	Verb.	ER	Gew.	Preis
<b>Stabwaffen</b>												
Stab	W	+0	V	1W6+2	10	2	-	Lange Reichweite Fokus (1)	N	1	3	335
Hakenstab	S/W	+0	K	2W6	10	2	-	Lange Reichweite Fokus (1) Festhalten	N	1	3.5	550
Eisenstab	W	+0	K	3W6	15	2	-	Lange Reichweite Fokus (2)	N	1	4	675
Kristallstab	W	+0	S	2W6+2	5	2	-	Lange Reichweite Fokus (3) Großer Fokus	N	2	2.5	835

# ALLGEMEINE AUSTRÜSTUNG

## Allgemeine Ausrüstung

Name	Gewicht	Preis
20 m Seil	1,5	20
Abdeckplane	1,5	10
Blendlaterne	1	39
Felshaken (x 5)	0,5	10
Fesseln	0,5	30
Feuerstein und Stahl	0,1	6
Gezinkte Würfel	0,1	12
Greifhaken	0,5	13
Gwint-Karten	0,1	5
Hand-Fuß-Fesseln	2	50
Handspiegel	0,5	27
Heiliges Symbol	0,1	14
Instrument	1	38
Karte des Kontinents	0,1	18
Kerzen (x 5)	0,5	5
Kreide	0,1	2
Laterne	1	33
Parfüm/Duftwasser	0,1	22
Pfeife	0,1	19
Prothese, einfach	1	50
Prothese, hochwertig	1,5	100
Schlafsack	1,5	16
Schloss	0,1	34
Schloss, stark	0,1	68
Seife	0,1	4
Stundenglas	1	38
Stundenglas, Minute	0,1	18
Tabak	0,1	4
Tagebuch/Bestandsbuch	0,5	8
Würfelpokerbrett	0,5	25
Zelt	4	19
Zelt, groß	8	36

## Behälter

Name	Gewicht	Preis
Bandelier	1	19
Gürteltasche	0,1	7
Holztruhe	1	18
Holztruhe, groß	10	30
Korb	0,5	10
Sack	0,1	3
Scheide, Ärmel	0,1	13
Scheide, Bogen	1,5	24
Scheide, Strumpfband	0,1	11
Umhängetasche	1	14
Verborgene Tasche	0,1	11

## Essen und Trinken

Name	Gewicht	Preis
Alkahest	1	8
Bier	1	5
Branntwein	1	10
Ein Festessen	5	100
Eine einfache Mahlzeit	1	10
Eine gute Mahlzeit	2,5	30
Rohes Fleisch	1	8
Süßigkeiten	1	5
Wein	1	8

## Kleidung

Name	Gewicht	Preis
Einfache Kleidung	2	10
Kaltwetterkleidung	3	45
Modische Kleidung	2	70
Schmuck	0,5	50
Schurkenkleidung	1,5	50

## Dienstleistungen

Name	Preis
Arzt (pro Patient)	50
Bad, heiß	16
Bad, kalt	8
Bote	10
Chronist	25
Ermittler	45
Handwerker (pro Handwerksstück)	35
Hehler	1/4 der „Einnahme“
Jurist	50
Kutschfahrt	85
Leihpferd (pro Tag)	50
Maut	10
Mietling (pro Tag)	15
Prostituierte (pro Stunde)	12
Seereise	85
Unterhaltung (pro Stunde)	10
Wäsche	8

## Unterkunft

Güte	Preis
Stroh auf dem Boden (pro Nacht)	2
Zimmer in einem zwielichtigen Gasthaus (pro Nacht)	4
Zimmer in einem billigen Gasthaus (pro Nacht)	8
Zimmer in einem durchschnittlichen Gasthaus (pro Nacht)	16
Zimmer in einem gehobenen Gasthaus (pro Nacht)	36
Zimmer in einem hochwertigen Gasthaus (pro Nacht)	72
Stall (pro Nacht)	2

**Zauber**

Mischelement	Erde	Luft	Feuer	Wasser
<b>Novizenzauber</b>				
Afans Spiegel	Cenlly Graig	Adenydd	Aenye	Carys Hagel
Blendstaub	Codi Bywyd	Luftblase	Aine Verseos	Wasser lenken
Bannen	Diagnosezauber	Bronwyns Windstoß	Feuermal	Sednas Fluch
Geist beeinflussen	Luthiens Schreibfeder	Statischer Sturm	Flamme ausheben	Eisesglätte
Glamour	Irdene Zacke	Luft reinigen	Cadfans Griff	Dormyns Nebel
Magischer Kompass	Odem der Korath	Uriens Schutz	Magisches Auflodern	Platzregen
Stab herbeirufen	Magische Heilung	Telekinese	Tanio Ilchar	Puro Dwr
Telepathie	Talfryns Gefängnis	Zephyr	Feuerwoge	Rhewi
<b>Gesellenzauber</b>				
Eilharts Technik	Elgans Theorie	Alzurs Donner	Demetias Wogenkamm	Anialwch
Illusion	Rhwyrstr Graig	Gwynt Troelli	Flammenwirbel	Merigolds Hagelsturm
Teleportation	Stammelfords Erdbeben	Ersticken	Seirff Haul	Bugwelle von Naglfar
<b>Meisterzauber</b>				
Geistiger Befehl	Polymorphie	Derwisch	Melgars Feuer	Gewässer teilen
Stehendes Portal	Transmutation	Gewittersturm	Spiegeleffekt	Tryferi Gaeaf

Streitkolben	16	8 Stunden	Gehärtetes Holz (x2), Stahl (x3), Eisen (x2), gehärtetes Leder (x2), Ogerwachs (x5), Harz (x1)	384	786
--------------	----	-----------	--	-----	-----