

ALLGEMEINE REGELN

Beispiele für Eigenschaftsmodifikatoren

| Modifikator | Bewertung |
|-------------|----------------------|
| +6 | extrem leichte Probe |
| +4 | sehr leichte Probe |
| +2 | leichte Probe |
| +/- 0 | anspruchsvolle Probe |
| -2 | schwere Probe |
| -4 | sehr schwere Probe |
| -6 | extrem schwere Probe |

Routinevoraussetzungen

| Modifikator-Maximum | Fertigkeitswert-Minimum |
|---------------------|-------------------------|
| +3 und höher | 1 |
| +2 | 4 |
| +1 | 7 |
| +/-0 | 10 |
| -1 | 13 |
| -2 | 16 |
| -3 | 19 |

Ergebnisse bei Sammelproben

| QS | Erfolg |
|----|-----------------|
| 6 | Teilerfolg |
| 10 | Aufgabe erfüllt |

Anzahl der erlaubten Proben (Vorschläge)

| Anzahl | Herausforderung |
|--------|-----------------|
| 5 | schwer |
| 7 | durchschnitt |
| 10 | leicht |

Zustände

| Zustand | Stufe I | Stufe II | Stufe III | Stufe IV |
|------------|--|--|--|--|
| Belastung | einige Proben auf Talente -1; AT, VW, INI, GS -1 | einige Proben auf Talente -2; AT, VW, INI, GS -2 | einige Proben auf Talente -3; AT, VW, INI, GS -3 | Handlungsunfähig |
| Betäubung | alle Proben -1 | alle Proben -2 | alle Proben -3 | Handlungsunfähig |
| Entrückung | einige Proben -1 | wohlgefällige Talente +1, einige Proben -2 | wohlgefällige Talente +2, einige Proben -3 | wohlgefällige Talente +3, einige Proben -4 |
| Furcht | alle Proben -1 | alle Proben -2 | alle Proben -3 | Handlungsunfähig |
| Paralyse | Proben, die Bewegung erfordern -1, GS 75% | Proben, die Bewegung erfordern -2, GS 50% | Proben, die Bewegung erfordern -3, GS 25% | Bewegungsunfähig |
| Schmerz | alle Proben -1, GS -1 | alle Proben -2, GS -2 | alle Proben -3, GS -3 | Handlungsunfähig, ansonsten alle Proben -4 |
| Verwirrung | alle Proben -1 | alle Proben -2 | alle Proben -3, komplexe Aktivitäten unmöglich | Handlungsunfähig |

Beispiele für Fertigungsmodifikatoren

| Modifikator | Bewertung |
|-------------|-------------------------|
| +5 | extrem leichte Probe |
| +3 | sehr leichte Probe |
| +1 | leichte Probe |
| +/- 0 | anspruchsvolle Probe |
| -1 | schwierige Probe |
| -3 | sehr schwierige Probe |
| -5 | extrem schwierige Probe |

Sturzschaden

| Art | Beispiel | Schaden |
|--------------------------|--------------------------------|----------------------------------|
| Weicher Boden | Heu, Schlamm, Schnee, Wasser | -1 bis -4 SP |
| Normaler Boden | Erdboden, Kisten | +/-0 |
| Harter Boden | Steine, Marmor, fiese Splitter | +1 bis +4 SP |
| Sturz vom Pferd | | wie ein Sturz aus 2 Schritt Höhe |
| Sturz vom Pferd (Galopp) | | wie ein Sturz aus 3 Schritt Höhe |

Feuer- und Säureschaden

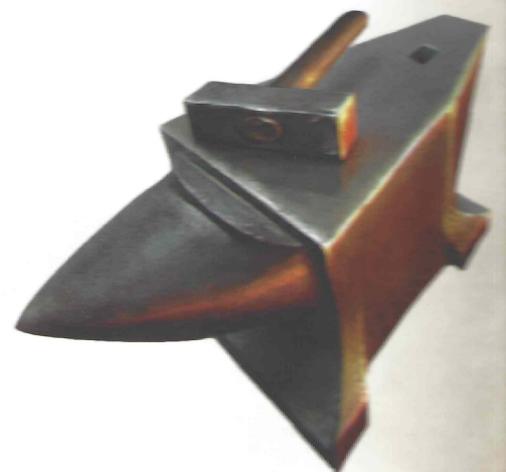
| Art | Schaden |
|------------------------------------|---------------|
| Kleine Fläche betroffen | 1W3 SP pro KR |
| Große Fläche betroffen | 1W6 SP pro KR |
| Ganzer Körper betroffen | 2W6 SP pro KR |
| Große Hitze oder sehr starke Säure | SP verdoppelt |

Einsatz von Schips

- ◆ **Erster:** Der Held kann in einer Kampfrunde zuerst handeln.
- ◆ **Neuer Wurf:** Beliebige viele Würfel einer Probe dürfen erneut gewürfelt werden.
- ◆ **Qualität verbessern:** Die QS einer gelungenen Probe steigt um 1.
- ◆ **Schadenswurf wiederholen:** Beim Schadenswurf des Helden kann 1W6 neu gewürfelt werden.
- ◆ **Verteidigung:** Die Verteidigung des Helden steigt für die aktuelle KR um 4.
- ◆ **Zustand ignorieren:** Für 1 KR können alle Zustände ignoriert werden.

Qualitätsstufen

| Fertigkeitspunkte | Qualitätsstufe |
|-------------------|----------------|
| 0-3 | 1 |
| 4-6 | 2 |
| 7-9 | 3 |
| 10-12 | 4 |
| 13-15 | 5 |
| 16+ | 6 |



KAMPFREGELEN I

Kritischer Erfolg (Nahkampf-Attacke)

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, treten die folgenden Effekte ein:

- Der Verteidigungswert des Gegners wird für diesen Angriff halbiert.
- Die Trefferpunkte werden samt aller Modifikatoren verdoppelt.

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:

- Der Verteidigungswert des Gegners wird für diesen Angriff halbiert.

Patzer (Nahkampf-Attacke)

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, geschieht Folgendes:

- gewöhnliches Misslingen

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:

- Der Held erleidet 1W6+2 SP.

Kritischer Erfolg (Nahkampf-Verteidigung)

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, tritt folgender Effekt ein:

- Der Kämpfer kann sofort einen Passierschlag gegen den Gegner ausführen.

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, tritt der folgende Effekt ein:

- Der Verteidiger verteidigt ganz normal.

Patzer (Nahkampf-Verteidigung)

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, geschieht Folgendes:

- gewöhnliches Misslingen

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:

- Der Held erleidet 1W6+2 SP.

Kritischer Erfolg (Fernkampf-Angriff)

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, treten die folgenden Effekte ein:

- Der Verteidigungswert des Gegners wird für diesen Angriff halbiert.
- Die Trefferpunkte werden samt aller Modifikatoren verdoppelt.

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, tritt folgender Effekt ein:

- Der Verteidigungswert des Gegners wird für diesen Angriff halbiert.

Patzer (Fernkampf-Angriff)

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, geschieht Folgendes:

- gewöhnliches Misslingen

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:

- Der Held erleidet 1W6+2 SP.

Kritischer Erfolg (Fernkampf-Verteidigung)

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, tritt der folgende Effekt ein:

- Die Verteidigung sinkt nicht um 3, wie üblich bei der nächsten Verteidigung in dieser Kampfrunde.

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, tritt der folgende Effekt ein:

- Die nächste Verteidigung in dieser Kampfrunde ist nur um 2 statt um 3 (zusätzlich) erschwert.

Patzer (Fernkampf-Verteidigung)

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, geschieht Folgendes:

- gewöhnliches Misslingen

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:

- Der Held erleidet 1W6+2 SP.

Sichtmodifikator

| Stufe | Wirkung | Beispiele | Modifikatoren |
|---------|-------------------------------|---|--|
| Stufe 1 | leichte Störung der Sicht | leichtes Blattwerk, Morgendunst | -1 auf Fertigkeiten/-1 auf AT/-1 auf Verteidigung/-2 auf FK |
| Stufe 2 | Ziel als Silhouette erkennbar | Nebel, Mondlicht | -2 auf Fertigkeiten/-2 auf AT/-2 auf Verteidigung /-4 auf FK |
| Stufe 3 | Ziel schemenhaft erkennbar | starker Nebel, Sternenlicht | -3 auf Fertigkeiten/-3 auf AT/-3 auf Verteidigung /-6 auf FK |
| Stufe 4 | Ziel unsichtbar | Erblindung, dichter Rauch, völlige Dunkelheit | -4 auf Fertigkeiten / Nahkampf-AT wird halbiert, Verteidigung und FK nur durch einen Zufallserfolg bei einer gewürfelten 1 auf 1W20 möglich, Verteidigung gegen FK ist unmöglich |

Modifikatoren im Fernkampf

Modifikatoren durch Reichweite im Fernkampf

| | |
|--------|-------------------|
| Nah | +2 auf FK (+1 TP) |
| Mittel | +/-0 auf FK |
| Weit | -2 auf FK (-1 TP) |

Modifikatoren durch Größe im Fernkampf

| | | |
|--------|-------------|------------------------|
| Winzig | -8 auf FK | Ratte, Kröte, Spatz |
| Klein | -4 auf FK | Rehkitz, Schaf, Ziege |
| Mittel | +/-0 auf FK | Mensch, Zwerg, Esel |
| Groß | +4 auf FK | Oger, Troll, Rind |
| Riesig | +8 auf FK | Drache, Riese, Elefant |

Modifikatoren durch Bewegung im Fernkampf

| | |
|---|----------------------------------|
| Ziel steht still | +2 auf FK |
| Ziel bewegt sich leicht (4 Schritt und weniger in letzter Handlung) | +/-0 auf FK |
| Ziel bewegt sich schnell (5 Schritt oder mehr in letzter Handlung) | -2 auf FK |
| Ziel schlägt Haken zusätzlich | -4 auf FK, GS des Ziels halbiert |
| Schütze geht (4 Schritt und weniger in letzter Handlung) | -2 auf FK |
| Schütze rennt (5 Schritt oder mehr in letzter Handlung) | -4 auf FK |

Modifikatoren vom Pferderücken im Fernkampf

| | |
|-----------------|--|
| Tier steht | +/-0 auf FK |
| Tier im Schritt | -4 auf FK |
| Tier im Trab | fast unmöglich (Glückstreffer bei einer gewürfelten 1 auf W20) |
| Tier im Galopp | -8 auf FK |

Modifikatoren beim Parieren und Ausweichen von Fernkampfangriffen

| Art | Modifikator |
|---------------------|-------------|
| Schusswaffenangriff | -4 |
| Wurfwaffenangriff | -2 |

KAMPFREGELEN II

Modifikatoren im Nahkampf

Eingeengt

| Art | Modifikator |
|-------------------------|--------------------------|
| Kurze Waffen | +/-0 auf AT; +/-0 auf PA |
| Mittlere Waffen | -4 auf AT; -4 auf PA |
| Longe Waffen | -8 auf AT; -8 auf PA |
| Kleine Schilde | -2 auf AT; -2 auf PA |
| Mittlere Schilde | -4 auf AT; -3 auf PA |
| Große Schilde | -6 auf AT; -4 auf PA |

Nahkampfreichweite vergleichen

| Gegen | Kurz | Mittel | Lang |
|---------------|-----------------|----------------------------|------------------|
| Kurz | keine Nachteile | -2 AT für kurz | -4 AT für kurz |
| Mittel | -2 AT für kurz | keine Nachteile für mittel | -2 AT für mittel |
| Lang | -4 AT für kurz | -2 AT für mittel | keine Nachteile |

Größenkategorien

| Größenkategorie | Beispiele | Modifikatoren |
|-----------------|------------------------|--|
| Winzig | Ratte, Kröte, Spatz | -4 AT |
| Klein | Rehkitz, Schaf, Ziege | +/-0 AT |
| Mittel | Mensch, Zwerg, Esel | +/-0 AT |
| Groß | Oger, Troll, Rind | nur Parade mit dem Schild oder Ausweichen zulässig |
| Riesig | Drache, Riese, Elefant | nur Ausweichen zulässig |

LeP-Verlust und Schmerz

| LeP-Verlust | Schmerz |
|-----------------------|--|
| Verlust von ¼ der LeP | +1 Stufe Schmerz |
| Verlust von ½ der LeP | +1 Stufe Schmerz |
| Verlust von ¾ der LeP | +1 Stufe Schmerz |
| 5 und weniger LeP | +1 Stufe Schmerz (und meistens Handlungsunfähig) |

Regeneration

| Situation | Regeneration |
|---|---|
| Grundregeneration für 6 Stunden Schlaf | 1W6 LeP/AsP/KaP |
| Schlechter Lagerplatz, misslungene Probe auf Wildnisleben (Lagersuche) | -1 LeP/AsP/KaP |
| Unterbrechung der Nachtruhe (z.B. Wache halten/Ruhestörung) | -1 LeP/AsP/KaP |
| Längere Unterbrechung der Nachtruhe (z.B. Hundswache, nächtlicher Überfall) | -2 LeP/AsP/KaP |
| Held ist erkrankt/vergiftet | keine LeP-Regeneration |
| Gute Unterkunft (Einzelzimmer Reisegasthof) | +1 LeP/AsP/KaP |
| Schlechte Umgebung (feucht, kalt) | Regeneration von LeP, AsP und KaP halbiert |
| Furchtbare Umgebung (extrem schlechtes Wetter) | Regeneration von LeP, AsP und KaP fällt aus |
| Pro volle 2 Stein Eisen am Körper (siehe Bann des Eisens Seite 256) | -1 AsP |

Reihenfolge des Handelns

- höchster INI-Wert
- bei Gleichstand: höchste INI-Basis
- bei Gleichstand: höheres Ergebnis eines W6-Wurfes

Beispiele für Aktionen

- Attacke
- Fernkampfangriffe
- bis zu Geschwindigkeitswert in Schritt laufen
- versuchen, eine Tür einzutreten
- eine Waffe ziehen
- einen Hebel umlegen
- Schusswaffe laden, je nach Ladezeit mehrere Aktionen
- Zauber sprechen, je nach Zauber mehrere Aktionen
- Liturgie wirken, je nach Liturgie mehrere Aktionen

Beispiele für Verteidigungen

- Parade
- Ausweichen

Beispiele für freie Aktionen

- einen kurzen Satz rufen
- einen Gegenstand fallen lassen
- von einem Stuhl aufstehen
- sich zu Boden werfen
- sich umdrehen
- bis zu Geschwindigkeitswert in Schritt laufen

Beispiele für Struktur

| Objekt | Strukturpunkte |
|----------------------------|----------------|
| dünne Bretterwand | 30 |
| solide Holztür | 80 |
| einfache Ziegelwand | 100 |
| Schiffsplanke | 200 |
| verfugte Steinmauer | 1.000 |
| zwergische Tresortür | 2.000 |
| Vase | 1 |
| Fenster | 2 |
| Stuhl | 10 |
| Tisch | 20 |
| Fass | 50 |
| menschengroße Marmorstatue | 80 |



MAGIE & GÖTTERWIRKEN

Zauber- und Liturgiemodifikationen

| Dauer | 1 Aktion | 2 Aktionen | 4 Aktionen | 8 Aktionen | 16 Aktionen | 32 Aktionen |
|------------|-----------|------------|------------|------------|-------------|-------------|
| Reichweite | Berühren | 4 Schritt | 8 Schritt | 16 Schritt | 32 Schritt | 64 Schritt |
| Kosten | 1 AsP/KaP | 2 AsP/KaP | 4 AsP/KaP | 8 AsP/KaP | 16 AsP/KaP | 32 AsP/KaP |

Ritual- und Zeremoniemodifikationen

| Dauer | 5 Minuten | 30 Minuten | 2 Stunden | 8 Stunden | 16 Stunden | 32 Stunden |
|------------|-----------|------------|------------|------------|-------------|-------------|
| Reichweite | Berühren | 4 Schritt | 8 Schritt | 16 Schritt | 32 Schritt | 64 Schritt |
| Kosten | 8 AsP/KaP | 16 AsP/KaP | 32 AsP/KaP | 64 AsP/KaP | 128 AsP/KaP | 256 AsP/KaP |

Modifikatoren für die Ritualprobe

| Ritualplatz | |
|--|----|
| Heiligtum oder magischer Ort | +1 |
| falscher Ritualplatz | -3 |
| Zeit | |
| passende Konstellation (Mondstand meist Voll- oder Neumond, Sternkonstellation) | +1 |
| unpassende Konstellation | -1 |
| Hilfsmittel | |
| passende Kleidung | +1 |
| besonders geeignete Gerätschaften | +1 |

Modifikatoren für die Zeremonieprobe

| Ort* | |
|---|----|
| Heiligtum der Gottheit | +2 |
| Tempel der Gottheit (geweihter Boden) | +1 |
| Heiligtum oder Tempel eines Gottes außerhalb des Pantheons der eigenen Gottheit | -1 |
| Heiligtum oder Tempel eines feindseligen Gottes | -2 |
| Unheiligtum eines Erzdämonen | -3 |
| Unheiligtum oder Tempel des Namenlosen | -4 |
| Unheiligtum des Gegenspielers der eigenen Gottheit | -5 |

* Nur einer der Modifikatoren kann gelten.

| Zeit** | |
|-----------------------------|----|
| Monat des eigenen Gottes | +1 |
| Feiertag des eigenen Gottes | +2 |
| Namenlose Tage | -5 |

** Nur einer der Modifikatoren kann gelten.

| Sonstiges | |
|--|----|
| Nutzung von mit Objektweihe versehenen Traditionsartefakten der Kirche (z.B. Sonnenzepter, Rondrakämme) | +1 |

Modifikationen im Überblick (Zaubersprüche und Liturgien)

- ◆ **Erzwingen:** Kosten um eine Stufe erhöht, Probe um 1 erleichtert
- ◆ **Kosten senken:** Kosten um einen Schritt gesenkt, Probe um 1 erschwert
- ◆ **Reichweite erhöhen:** Reichweite um eine Stufe erhöht, Probe um 1 erschwert
- ◆ **Zauber-/Liturgiedauer erhöhen:** Dauer um eine Stufe erhöht, Probe um 1 erleichtert
- ◆ **Zauber-/Liturgiedauer senken:** Dauer um eine Stufe gesenkt, Probe um 1 erschwert
- ◆ **Geste oder Formel/Gebete oder Gesten weglassen:** Probe um jeweils 1 erschwert

Informationen der Magischen Analyse (Beispiele)

| Qualitätsstufe | Artefakt / Wesen / Zauberwirkung |
|----------------|---|
| QS 1 | Eingrenzung der FP; mehr oder weniger als 10 FP / Bestimmung des Wesens: Dämon, Elementar, Geist / Eingrenzung der FP; mehr oder weniger als 10 FP |
| QS 2 | Genauere Eingrenzung der FP; bis auf 3 FP genau / Genauere Bestimmung des Wesens: niederer Dämon, Luftgeist, Gefesselte Seele / Genauere Eingrenzung der FP; bis auf 3 FP genau |
| QS 3 | Art des Artefakts (Zauber-speicher-Artefakt, Selbst aufladendes Artefakt, Dauerhaft wirkendes Artefakt) / Welche Wesensverbesserungen wurden durchgeführt? / Merkmal |
| QS 4 | Tradition des Artefakterschafers / Tradition des Beschwörers / Tradition des Zauberwirkers |
| QS 5 | Genauere Erklärung der Wirkung / Welchen Dienst führt das Wesen aus? / Welche Modifikatoren wurden eingesetzt? |
| QS 6 | Nebeneffekte des Artefakts / Spezielle Informationen über das Wesen, z.B. wer hat das Wesen beschworen? / Nebeneffekte durch Patzer, spezielle Informationen |

