

GRW S. 618

ANHALTENDER SCHADEN Du erleidest Anhaltenden Schaden nicht augenblicklich, sondern am Ende jedes deiner Züge, solange du über diesen Zustand verfügst; dabei würfelst du den Schaden jedes Mal erneut aus. Nachdem du Anhaltenden Schaden erlitten hast, bestehe einen Einfachen Wurf gegen SG 15, um den Zustand zu beenden.

AUF DEM FALSCHEN FUSS Du erleidest einen Situationsmalus von −2 auf deine RK.

AUSGELAUBT Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes auf konstitutionsbasierende Würfe wie z. B. Zähigkeitswürfe. Du verlierst zudem TP gleich deiner Stufe multipliziert mit deinem Zustandswert; deine maximalen TP werden um diesen Betrag gesenkt. Mit jeder vollen Nachtruhe sinkt dein Zustandswert um 1, aber das gibt dir nicht augenblicklich die verlorenen TP zurück.

BELASTET Du erhältst den Zustand Unbeholfen 1 und erleidest einen Malus von 3 m auf all deine Bewegungsraten.

BENOMMEN Du erhältst einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes auf intelligenz-, weisheit- und charismabasierende Würfe und SG, darunter Willenswürfe, Zauberangriffswürfe, Zauber-SG und entsprechende Fertigkeitwürfe. Wenn du einen Zauber wirkst, musst du einen Einfachen Wurf gegen SG 5 + deinen Zustandswert für Benommen bestehen, sonst wird der Zauber unterbrochen.

BESCHÄDIGT Ein Beschädigter Gegenstand kann nicht genutzt werden und verliert keine Boni. Beschädigte Rüstung verliert ihren Gegenstandsbonus auf die RK, zugleich aber einen Zustandsmalus auf die RK abhängig von ihrer Kategorie (Leicht −1, Mittelschwer −2, Schwer −3). Ein Effekt, der einen Gegenstand Beschädigt, senkt dessen TP auf den Beschädigungswert.

BESCHLEUNIGT Du erlangst 1 zusätzliche Aktion zu Beginn deines Zuges jede Runde. Viele Effekte, die dir den Zustand beschleunigt verleihen, spezifizieren die Arten von Aktionen, die du ausführen kannst. Da der Zustand beschleunigt zu Beginn deines Zuges eintritt, erlangst du Aktionen nicht sofort.

BETÄUBT Du kannst nicht handeln. Der Zustandswert besagt, wie viele Aktionen du insgesamt verlierst. Immer wenn du Aktionen zurückerlangst, reduzierst du erst ihre Anzahl um deinen Zustandswert für Betäubt und dann deinen Zustandswert für Betäubt um die Anzahl der verlorenen Aktionen. Wenn Betäubt eine Wirkungsdauer hat, verlierst du während dieser Zeit alle deine Aktionen. Betäubt unterdrückt Verlangsamung. Durch Betäubt verlorene Aktionen zählen gegen jene, die du durch Verlangsamung verlierst.

BEWEGUNGSUNFÄHIG Du kannst keine Handlungen der Kategorie Bewegung nutzen. Solltest du Bewegungsunfähig sein, weil dich etwas festhält, aber eine andere Kraft versuchen, dich zu bewegen, so muss dieser Kraft ein Wurf entgegen gegen den SG des dich festhaltenden Effektes oder die relevante Verteidigung (meistens den Zähigkeits-SG) des dich Festhaltenden gelingen.

BLIND Du kannst nicht sehen. Normales Gelände ist für dich Schwieriges Gelände. Du kannst nichts mittels Sicht wahrnehmen. Wahrnehmungswürfe, die erfordern, dass du sehen kannst, sind automatisch Kritische Fehlschläge. Sollte Sicht dein einziger Genauer Sinn sein, erleidest du einen Zustandsmalus von −4 auf Wahrnehmungswürfe. Du bist gegen Sichtbare Effekte immun. Blind unterdrückt Gebendet.

ERSCHÖPFT Du erhältst einen Statusmalus von −1 auf deine RK und Rettungswürfe. Bist du auf Erkundung, kannst du keine Erkundungsaktivitäten ausführen. Verschwindet nach einer Nachtruhe.

FASZINIERT Du erleidest einen Zustandsmalus von −2 auf Wahrnehmungs- und Fertigkeitwürfe und kannst keine Handlungen der Kategorie Konzentration nutzen, außer sie haben mit dem Ziel deiner Faszination zu tun. Endet, sollte eine Kreatur eine feindselige Aktion gegen dich oder einen deiner Verbündeten nutzen.

FLIEHEND Während deines Zuges musst du alle verfügbaren Aktionen aufwenden, um der Quelle dieses Effektes schnellstmöglich zu entkommen. Du kannst Verzögern oder Vorbereiten nicht nutzen.

GEBLENDET Alle Kreaturen und Gegenstände sind für dich Verborgen.

GEBUNDEN Du bist gefesselt und kannst dich kaum bewegen oder eine Kreatur hat dich im Haltegriff. Du erhältst die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Bewegungsunfähig und kannst keine Handlungen der Kategorien Offensive oder Handhaben ausüben mit Ausnahme von Versuchen mittels Entkommen oder Gewaltsam öffnen deinen Fesseln zu entrienen. Unterdrückt Geffriren.

GEGRIFFEN Verleiht dir die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Bewegungsunfähig. Solltest du eine Handhabenhandlung versuchen, musst du einen Einfachen Wurf gegen SG 5 bestehen, anderweitig ist die Handlung verloren.

GELÄHMT Du besitzt den Zustand Auf dem Falschen Fuß und kannst nicht handeln, außer Wissen abzurufen und Handlungen einzusetzen, welche nur den Gebrauch des Verstandes erfordern. Du kannst Suchen nicht nutzen.

GESTEVERT Jemand anders trifft deine Entscheidung für dich.

KRAFTLOS Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe des Zustandswertes auf stärkerbasierende Würfe und SG, darunter stärkerbasierende Nahkampfangriffswürfe, Schadenswürfe und Fertigkeitwürfe für Athletik.

KRÄNKELEND Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes auf all deine Würfe und SG. Solange du diesen Zustand besitzt, kannst du freiwillig nichts zu dir nehmen. Du kannst eine einzelne Aktion aufwenden, um zu würgen und einen Zähigkeitswurf gegen den SG des Effekts abzulegen. Bei einem Erfolg sinkt dein Zustandswert für Kränkelnd um 1 (bei einem Kritischen Erfolg um 2).

LIEGEND Du besitzt den Zustand Auf dem Falschen Fuß und erleidest einen Situationsbonus von −2 auf Angriffswürfe. Die einzigen Bewegungshandlungen, die du nutzen kannst, sind Aufstehen und Kriechen. Aufstehen beendet Liegend. Du kannst In Deckung gehen nutzen, um dich zu ducken und Deckung gegen Fernkampfangriffe zu erlangen.

SYMBOLE

- ◆ Einfache Aktion
- ◆◆ Aktivität (2 Aktionen)
- ◆◆◆ Aktivität (3 Aktionen)
- ◆ Freie Aktion
- ↷ Reaktion



GRW S. 468

1 BEGINN DEINES ZUGES Wirkungsauern deiner Effekte, die in Runden angegeben sind, sinken um 1; verwende eine Aktion mit Auslöser „Dein Zug beginnt“; lege einen Erholungswurf ab, wenn du Sterbend bist; du erhältst 3 Aktionen und 1 Reaktion.

2 HANDELN Führe deine Aktionen aus.

3 ENDE DEINES ZUGES Beende alle Effekte, die bis zum Ende des Zuges anhalten; nimm Anhaltenden Schaden und versuche, dich davon zu erholen; verwende eine Handlung mit Auslöser „Dein Zug endet“.

EINFACHE AKTIONEN **GRW S. 469**

Angriff ◆ (Offensiv) Angriff mit einer Waffe oder einem Waffenlosen Angriff.

Aufstehen ◆ (Bewegung) Stehe auf und verliere den Zustand Liegend.

Entkommen ◆ (Offensiv) Versuch, dich aus dem Zustand Bewegungsunfähig, Gebunden oder Geffriren zu befreien. Verwende Modifikator für Waffenlosen Angriff Akrobatik oder Athletik.

In Deckung gehen ◆ Erhalte Deckung oder erhalte Starke Deckung, wenn du bereits Deckung hast.

Interagieren ◆ (Handhaben) Ergreife oder ziehe einen Gegenstand, öffne eine Tür, oder Ähnliches.

Jemand anderem helfen ↷ Wurf mit SG 20, um einem anderen Fertigkeitserfolg oder Angriffswurf einen Situationsbonus von +1 zu gewähren.

Kriechen ◆ (Bewegung) Bewege dich Liegend 1,50 m weit.

Laufen ◆ (Bewegung) Bewege dich um bis zu deiner Bewegungsrate.

Lolassen ◆ (Handhaben) Lass etwas los, das du hältst, ohne Reaktionen auszulösen.

Motiv erkennen ◆ (Konzentration, Verdeckt) Herausfinden, ob eine Kreatur lügt.

Schritt ◆ (Bewegung) Bewege dich vorsichtig 1,50 m weit, ohne Reaktionen auszulösen.

Sich fallenlassen ◆ (Bewegung) Erhalte den Zustand Liegend.

Springen ◆ (Bewegung) Springe 3 m horizontal (4,50 m, wenn deine Bewegungsrate mindestens 9 m betragt) oder 1 m vertikal und 1,50 m horizontal.

Suchen ◆ (Konzentration, Verdeckt) Verwende Wahrnehmung, um einen Bereich nach Hinweisen auf Kreaturen oder Gegenständen abzusuchen.

Verzögern ◆ Entscheide, wann dein Zug beginnt; handle deinen Zug später ab.

Vorbereiten ◆◆ (Konzentration) Bereite eine einzelne Aktion oder Freie Aktion für einen bestimmten Auslöser vor.

BESONDERE EINFACHE AKTIONEN **GRW S. 472**

Aufsitzen ◆ (Bewegung) Auf ein verbündetes Tier aufsteigen, das größer ist als du, um es zu reiten.

Blick abwenden ◆ Erhalte einen Situationsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Sichtbare Fähigkeiten.

Fliegen ◆ (Bewegung) Bewege dich bis zu deiner Bewegungsrate für Fliegen. Bewegung nach oben zählt wie Bewegung in Schwierigem Gelände. Nach unten kannst du für je 1,50 m deiner Bewegungsrate, die du aufwendest, 3 m zurücklegen. Wenn du am Ende deines Zuges in der Luft bist, aber während deines Zuges keine Aktion zum Fliegen aufgewendet hast, stürzt du ab.

Graben ◆ (Bewegung) Bewege dich bis zu deiner Bewegungsrate für Graben.

Halb ergreifen ↷ (Handhaben) Versuch, etwas zu ergreifen, um deinen Sturz aufzuhalten.

Hinweisen ◆ (Handhaben, Hörbar, Sichtbar) Mache auf eine Unentdeckte Kreatur aufmerksam.

Schild heben ◆ Schild in Stellung bringen, um Bonus auf RK zu erhalten.

Sturz abfangen ↷ Akrobatik einsetzen, um im Fliegen deinen Sturz zu bremsen.

GRW S. 459

ERHOLUNGSWÜRFE Wenn du zu Beginn deines Zuges den Zustand Sterbend besitzt, lege einen Einfachen Wurf ab (SG 10 + dein Zustandswert).

Kritischer Erfolg Der Wert deines Zustands Sterbend wird um 2 reduziert.

Erfolg Der Wert deines Zustands Sterbend wird um 1 reduziert.

Fehlschlag Der Wert deines Zustands Sterbend wird um 1 erhöht.

Kritischer Fehlschlag Der Wert deines Zustands Sterbend wird um 2 erhöht.

K.O. Fällt du auf 0 TP, verseehe deine Initiative direkt vor die der Kreatur oder des Effektes, die oder der dich auf 0 TP reduziert hat. Du erhältst den Zustand Sterbend 1 (oder Sterbend 2, wenn der Angreifer gegen dich einen Kritischen Treffer erzielt hat) oder du bei einem Rettungswurf einen Kritischen Fehlschlag erlitten hast. Ein Nichttödlicher Effekt, der dich auf 0 TP reduziert, verleiht dir nur den Zustand Bewusstlos.

STERBEND Du besitzt den Zustand Bewusstlos. Erreicht du Sterbend 4, stirbst du. Lege immer zu Beginn deines Zuges einen Erholungswurf ab. Besitzt du jemals 1 TP oder mehr, verlierst du Sterbend. Wenn du den Zustand Sterbend verlierst, erhöhe deinen Zustandswert für Verwundet um 1. Solltest du Schaden erleiden, während du den Zustand Sterbend besitzt, erhöhe den Zustandswert um 1 (oder 2 beim Kritischen Erfolg eines Feindes oder deinem Kritischen Fehlschlag).

TODGEWEIHT Der Zustandswert für Sterbend, bei dem du stirbst, wird um deinen Zustandswert für Todgeweiht reduziert. Sollte dein maximaler Zustandswert für Sterbend auf 0 reduziert werden, stirbst du augenblicklich. Dein Zustandswert für Todgeweiht sinkt um 1 mit jeder vollständigen Nachtruhe.

VERWUNDET Wann immer du diesen Zustand erhältst oder seinen Wert erhöhst, steigt dein Zustandswert für Sterbend um deinen Zustandswert für Verwundet. Verwundet endet, wenn du mittels Wunden versorgen TP zurückerhältst oder auf deine maximale TP zurückgebracht wirst und dich 10 Minuten ausruhst.

STARKE DECKUNG Wie Deckung, aber mit einem Bonus von +4.

HELDENPUNKTE **GRW S. 467, 507**

Gib jedem SC zu Beginn der Spielsitzung 1 Heldenpunkt. Gib etwa 1 pro gespielter Stunde aus, für eine heldenhafte Tat oder eine große oder außergewöhnliche Leistung. Heldenpunkte können auf zwei Weisen ausgegeben werden: Gib etwa 1 pro gespielter Stunde aus, für eine heldenhafte Tat oder eine große oder außergewöhnliche Leistung. Heldenpunkte können auf zwei Weisen ausgegeben werden:

GIB 1 HELDENPUNKT AUS, um einen Wurf zu wiederholen. Du musst das neue Resultat behalten. Dies ist ein Glückseffekt.

GIB ALLE DEINE VERBLEIBENDEN HELDENPUNKTE AUS (mindestens 1), um den Tod zu vermeiden. Du verlierst den Zustand Verwundet und bist stabil bei 0 Trefferpunkten. Du erhältst nicht den Zustand Verwundet, bzw. erhöht nicht deinen Zustandswert für Verwundet. Wenn du diesen Zustand aber bereits hast, verlierst du ihn nicht und reduzierst auch nicht seinen Wert.

WUNDEN VERSORGEN **GRW S. 249**

Kompetenzgrad **SG** **Erfolg heilt** **Kritischer Erfolg heilt**

Geübt 15 2W8 4W8

Experte* 20 2W8+10 4W8+10

Meister* 30 2W8+30 4W8+30

Legende* 40 2W8+50 4W8+50

* Gegen einen höheren SG zu würfeln, ist optional.

GRW S. 233

E Erkundungsaktivität, **A** Auszeitaktivität

AKROBATIK (GE, GRW S. 240) Balancieren ◆, Hindurchturnen ◆

Geißt Hindurchzwingen¹, Im Flug manövrieren ◆

ARKANE KÜNSTE (IN, GRW S. 241) Wissen abrufen ◆ (GRW S. 238)

Geißt Aus fremdem Zauberbuch vorbereiten¹, Magie identifizieren¹ (GRW S. 237), Schrift entziffern¹ (GRW S. 238), Zauber erlernen¹ (GRW S. 239)

ATHLETIK (ST, GRW S. 242) Ergreifen ◆, Fortstoßen ◆, Gewaltsam öffnen ◆, Hochsprung ◆, Klettern ◆, Schwimmen ◆, Weitsprung ◆, Zu Fall bringen ◆

Geißt Entwaffnen ◆

DARBITUNG (CH, GRW S. 244) Auftreten ◆

Geißt Einkommen verdienen¹ (GRW S. 234)

DIEBESKUNST (GE, GRW S. 244) Gegenstand einstecken ◆, Stehlen ◆

Geißt Mechanismus ausschalten ◆◆, Schloss knacken ◆◆

DIPLOMATIE (CH, GRW S. 245) Informationen sammeln¹, Beindrucken¹, Erbitten ◆

EINSCHÜCHTERN (CH, GRW S. 246) Bedrängen¹, Demoralisieren ◆

GESSELLSCHAFTSKUNDE (IN, GRW S. 246) Überleben¹ (GRW S. 238), Wissen abrufen ◆ (GRW S. 238)

Geißt Fälschung erstellen¹, Schrift entziffern¹ (GRW S. 238)

HANDWERKSKUNST (IN, GRW S. 246) Reparieren¹, Wissen abrufen ◆ (GRW S. 238)

Geißt Herstellen¹, Einkommen verdienen¹ (GRW S. 234), Alchemistischen Gegenstand identifizieren¹

HEILKUNDE (WE, GRW S. 248) Erste Hilfe leisten ◆◆, Wissen abrufen ◆ (GRW S. 238)

Geißt Krankheit behandeln¹, Vergiftung behandeln ◆, Wunden versorgen¹

HEIMLICHKEIT (GE, GRW S. 249) Gegenstand verbergen ◆, Schleichen ◆, Verstecken ◆

KENNTNIS (IN, GRW S. 250) Wissen abrufen ◆ (GRW S. 238)

Geißt Einkommen verdienen¹ (GRW S. 234)

NATURKUNDE (WE, GRW S. 251) Tier anweisen ◆, Wissen abrufen ◆ (GRW S. 238)

Geißt Magie identifizieren¹ (GRW S. 237), Zauber erlernen¹ (GRW S. 239)

OKKULTISMUS (IN, GRW S. 252) Wissen abrufen ◆ (GRW S. 238)

Geißt Magie identifizieren¹ (GRW S. 237), Schrift entziffern¹ (GRW S. 238), Zauber erlernen¹ (GRW S. 239)

RELIGIONSKUNDE (WE, GRW S. 252) Wissen abrufen ◆ (GRW S. 238)

Geißt Magie identifizieren¹ (GRW S. 237), Schrift entziffern¹ (GRW S. 238), Zauber erlernen¹ (GRW S. 239)

TÄUSCHUNG (CH, GRW S. 252) Für Ablenkung sorgen ◆, Verkleiden¹, Lügen

Geißt Finte ◆

ÜBERLEBENSKUNST (WE, GRW S. 253) Richtungssinn¹, Überleben¹ (GRW S. 238)

Geißt Spuren folgen¹, Spuren verwischen¹

SG-NACHSTUFE **GRW S. 503**

Stufe **SG** **Stufe** **SG**

0 14 13 31

1 15 14 32

2 16 15 34

3 18 16 35

4 19 17 36

5 20 18 38

6 22 19 39

7 23 20 40

8 24 21 42

9 26 22 44

10 27 23 46

11 28 24 48

12 30 25 50

Zaubergrad¹ **SG**

1. 15

2. 18

3. 20

4. 23

5. 26

6. 28

7. 31

8. 34

9. 36

10. 39

* Sollte ein Zauber die Seltenheitskategorie Ungewöhnlich oder Selten besitzen, sollte die Schwierigkeit entsprechend angepasst werden.

SG-ANPASSUNGEN **GRW S. 504**

Schwierigkeit **Anpassung**

Unglaublich einfach −10

Sehr leicht −5

Leicht −2

Hart (Ungewöhnlich) +2

Sehr hart (Selten) +5

Unglaublich hart (Einzigartig) +10

FERTIGKEITEN UND ANWENDUNG **GRW S. 233**

E Erkundungsaktivität, **A** Auszeitaktivität

AKROBATIK (GE, GRW S. 240) Balancieren ◆, Hindurchturnen ◆

Geißt Hindurchzwingen¹, Im Flug manövrieren ◆

ARKANE KÜNSTE (IN, GRW S. 241) Wissen abrufen ◆ (GRW S. 238)

Geißt Aus fremdem Zauberbuch vorbereiten¹, Magie identifizieren¹ (GRW S. 237), Schrift entziffern¹ (GRW S. 238), Zauber erlernen¹ (GRW S. 239)

ATHLETIK (ST, GRW S. 242) Ergreifen ◆, Fortstoßen ◆, Gewaltsam öffnen ◆, Hochsprung ◆, Klettern ◆, Schwimmen ◆, Weitsprung ◆, Zu Fall bringen ◆

Geißt Entwaffnen ◆

DARBITUNG (CH, GRW S. 244) Auftreten ◆

Geißt Einkommen verdienen¹ (GRW S. 234)

DIEBESKUNST (GE, GRW S. 244) Gegenstand einstecken ◆, Stehlen ◆

Geißt Mechanismus ausschalten ◆◆, Schloss knacken ◆◆

DIPLOMATIE (CH, GRW S. 245) Informationen sammeln¹, Beindrucken¹, Erbitten ◆

EINSCHÜCHTERN (CH, GRW S. 246) Bedrängen¹, Demoralisieren ◆

GESSELLSCHAFTSKUNDE (IN, GRW S. 246) Überleben¹ (GRW S. 238), Wissen abrufen ◆ (GRW S. 238)

Geißt Fälschung erstellen¹, Schrift entziffern¹ (GRW S. 238)

HANDWERKSKUNST (IN, GRW S. 246) Reparieren¹, Wissen abrufen ◆ (GRW S. 238)

Geißt Herstellen¹, Einkommen verdienen¹ (GRW S. 234), Alchemistischen Gegenstand identifizieren¹

HEILKUNDE (WE, GRW S. 248) Erste Hilfe leisten ◆◆, Wissen abrufen ◆ (GRW S. 238)

Geißt Krankheit behandeln¹, Vergiftung behandeln ◆, Wunden versorgen¹

HEIMLICHKEIT (GE, GRW S. 249) Gegenstand verbergen ◆, Schleichen ◆, Verstecken ◆

KENNTNIS (IN, GRW S. 250) Wissen abrufen ◆ (GRW S. 238)

Geißt Einkommen verdienen¹ (GRW S. 234)

NATURKUNDE (WE, GRW S. 251) Tier anweisen ◆, Wissen abrufen ◆ (GRW S. 238)

Geißt Magie identifizieren¹ (GRW S. 237), Zauber erlernen¹ (GRW S. 239)

OKKULTISMUS (IN, GRW S. 252) Wissen abrufen ◆ (GRW S. 238)

Geißt Magie identifizieren¹ (GRW S. 237), Schrift entziffern¹ (GRW S. 238), Zauber erlernen¹ (GRW S. 239)

RELIGIONSKUNDE (WE, GRW S. 252) Wissen abrufen ◆ (GRW S. 238)

Geißt Magie identifizieren¹ (GRW S. 237), Schrift entziffern¹ (GRW S. 238), Zauber erlernen¹ (GRW S. 239)

TÄUSCHUNG (CH, GRW S. 252) Für Ablenkung sorgen ◆, Verkleiden¹, Lügen

Geißt Finte ◆

ÜBERLEBENSKUNST (WE, GRW S. 253) Richtungssinn¹, Überleben¹ (GRW S. 238)

Geißt Spuren folgen¹, Spuren verwischen¹



PATHFINDER®