



# 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	Fertigkeitwert-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
<b>Belastung</b>	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
<b>Betäubung</b>	alle Proben -1	alle Proben -2	alle Proben -3	Handlungsunfähig
<b>Entrückung</b>	einige Proben -1	wohlgefällige Talente +1, einige Proben -2	wohlgefällige Talente +2, einige Proben -3	wohlgefällige Talente +3, einige Proben -4
<b>Furcht</b>	alle Proben -1	alle Proben -2	alle Proben -3	Handlungsunfähig
<b>Paralyse</b>	Proben, die Bewegung erfordern -1, GS 75%	Proben, die Bewegung erfordern -2, GS 50%	Proben, die Bewegung erfordern -3, GS 25%	Bewegungsunfähig
<b>Schmerz</b>	alle Proben -1, GS -1	alle Proben -2, GS -2	alle Proben -3, GS -3	Handlungsunfähig, ansonsten alle Proben -4
<b>Verwirrung</b>	alle Proben -1	alle Proben -2	alle Proben -3, komplexe Aktivitäten unmöglich	Handlungsunfähig

## Beispiele für Fertigkeitmodifikatoren

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
<b>Weicher Boden</b>	Heu, Schlamm, Schnee, Wasser	-1 bis -4 SP
<b>Normaler Boden</b>	Erdboden, Kisten	+/-0
<b>Harter Boden</b>	Steine, Marmor, fiese Splitter	+1 bis +4 SP

Sturz vom Pferd	Schaden
Sturz vom Pferd (Galopp)	wie ein Sturz aus 2 Schritten Höhe
Sturz vom Pferd (Galopp)	wie ein Sturz aus 3 Schritten Höhe

## Feuer- und Säureschaden

Art	Schaden
<b>Kleine Fläche betroffen</b>	1W3 SP pro KR
<b>Große Fläche betroffen</b>	1W6 SP pro KR
<b>Ganzer Körper betroffen</b>	2W6 SP pro KR
<b>Große Hitze oder sehr starke Säure</b>	SP verdoppelt

## Einsatz von Schips

- ◆ **Erster:** Der Held kann in einer Kampfrunde zuerst handeln.
- ◆ **Neuer Wurf:** Beliebige 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

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



# KAMPFREGLN 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
<b>Stufe 1</b>	leichte Störung der Sicht	leichtes Blattwerk, Morgendunst	-1 auf Fertigkeiten/-1 auf AT/-1 auf Verteidigung/-2 auf FK
<b>Stufe 2</b>	Ziel als Silhouette erkennbar	Nebel, Mondlicht	-2 auf Fertigkeiten/-2 auf AT/-2 auf Verteidigung /-4 auf FK
<b>Stufe 3</b>	Ziel schemenhaft erkennbar	starker Nebel, Sternenlicht	-3 auf Fertigkeiten/-3 auf AT/-3 auf Verteidigung /-6 auf FK
<b>Stufe 4</b>	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	
<b>Nah</b>	+2 auf FK (+1 TP)
<b>Mittel</b>	+/-0 auf FK
<b>Weit</b>	-2 auf FK (-1 TP)

## Modifikatoren durch Größe im Fernkampf

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

## Modifikatoren durch Bewegung im Fernkampf

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

## Modifikatoren vom Pferderücken im Fernkampf

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

## Modifikatoren beim Parieren und Ausweichen von Fernkampfangriffen

Art	Modifikator
<b>Schusswaffenangriff</b>	-4
<b>Wurfwaffenangriff</b>	-2

## Modifikatoren im Nahkampf

Eingeengt	
<b>Art</b>	<b>Modifikator</b>
<b>Kurze Waffen</b>	+/-0 auf AT; +/-0 auf PA
<b>Mittlere Waffen</b>	-4 auf AT; -4 auf PA
<b>Lange Waffen</b>	-8 auf AT; -8 auf PA
<b>Kleine Schilde</b>	-2 auf AT; -2 auf PA
<b>Mittlere Schilde</b>	-4 auf AT; -3 auf PA
<b>Große Schilde</b>	-6 auf AT; -4 auf PA

## Nahkampfreichweite vergleichen

Gegen	Kurz	Mittel	Lang
<b>Kurz</b>	keine Nachteile	-2 AT für kurz	-4 AT für kurz
<b>Mittel</b>	-2 AT für kurz	keine Nachteile für mittel	-2 AT für mittel
<b>Lang</b>	-4 AT für kurz	-2 AT für mittel	keine Nachteile

## Größenkategorien

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



# KAMPFREGLN II

## LeP-Verlust und Schmerz

LeP-Verlust	Schmerz
<b>Verlust von 1/4 der LeP</b>	+1 Stufe Schmerz
<b>Verlust von 1/2 der LeP</b>	+1 Stufe Schmerz
<b>Verlust von 3/4 der LeP</b>	+1 Stufe Schmerz

**5 und weniger LeP**  
 +1 Stufe Schmerz (und meistens Handlungsunfähig)

## Regeneration

Situation	Regeneration
<b>Grundregeneration für 6 Stunden Schlaf</b>	1W6 LeP/AsP/KaP
<b>Schlechter Lagerplatz, misslungene Probe auf Wildnisleben (Lagersuche)</b>	-1 LeP/AsP/KaP
<b>Unterbrechung der Nachtruhe (z.B. Wache halten/Ruhestörung)</b>	-1 LeP/AsP/KaP
<b>Längere Unterbrechung der Nachtruhe (z.B. Hundswache, nächtlicher Überfall)</b>	-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
- ◆ Zaubersprechen, je nach Zaubermehrere Aktionen
- ◆ Liturgie wirken, je nach Liturgiemehrere 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
<b>dünne Bretterwand</b>	30
<b>solide Holztür</b>	80
<b>einfache Ziegelwand</b>	100
<b>Schiffsplanke</b>	200
<b>verfugte Steinmauer</b>	1.000
<b>zwergische Tresortür</b>	2.000
<b>Vase</b>	1
<b>Fenster</b>	2
<b>Stuhl</b>	10
<b>Tisch</b>	20
<b>Fass</b>	50
<b>menschengroße Marmorstatue</b>	80

## Zauber- und Liturgiemodifikationen

Dauer	1 Aktion	2 Aktionen	4 Aktionen	8 Aktionen	16 Aktionen	32 Aktionen
<b>Reichweite</b>	Berühren	4 Schritt	8 Schritt	16 Schritt	32 Schritt	64 Schritt
<b>Kosten</b>	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
<b>Reichweite</b>	Berühren	4 Schritt	8 Schritt	16 Schritt	32 Schritt	64 Schritt
<b>Kosten</b>	8 AsP/KaP	16 AsP/KaP	32 AsP/KaP	64 AsP/KaP	128 AsP/KaP	256 AsP/KaP

## Modifikatoren für die Ritualprobe

Ritualplatz	Modifikator
Heiligtum oder magischer Ort	+1
falscher Ritualplatz	-3
passende Konstellation (Mondstand meist Voll- oder Neumond, Sternkonstellation)	+1
unpassende Konstellation	-1
<b>Hilfsmittel</b>	
passende Kleidung	+1
besonders geeignete Gerätschaften	+1

## Modifikatoren für die Zeremonieprobe

Ort*	Modifikator
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 Erdämons	-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
<b>QS 1</b>	Eingrenzung der FP; mehr oder weniger als 10 FP / Bestimmung des Wesens: Dämon, Elementar, Geist / Eingrenzung der FP; mehr oder weniger als 10 FP
<b>QS 2</b>	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
<b>QS 3</b>	Art des Artefakts (Zauber-speicher-Artefakt, Selbst aufladendes Artefakt, Dauerhaft wirkendes Artefakt) / Welche Wesensverbesserungen wurden durchgeführt? / Merkmal
<b>QS 4</b>	Tradition des Artefakterschaffers / Tradition des Beschwörers / Tradition des Zauberschwärzers
<b>QS 5</b>	Genauere Erklärung der Wirkung / Welchen Dienst führt das Wesen aus? / Welche Modifikatoren wurden eingesetzt?
<b>QS 6</b>	Nebeneffekte des Artefakts / Spezielle Informationen über das Wesen, z.B. wer hat das Wesen beschworen? / Nebeneffekte durch Patzer, spezielle Informationen

