





PATH



FINDER[®]



Illustration: Ekaterina Burmak

ZUSTÄNDE

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.

AUSGELAUGT 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 charisambasierende 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 verleiht keine Boni. Beschädigte Rüstung verleiht 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 Verlangsamt. Durch Betäubt verlorene Aktionen zählen gegen jene, die du durch Verlangsamt 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 entweder 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 Geblendet.

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 Verborgenen.

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 enttrinnen. Unterdrückt Gegriffen.

GEGRIFFEN Verleiht dir die Zustände Auf dem Falschen Fuß und Bewegungsunfähig. Solltest du eine Handhabehandlung 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.

GESTEUERT Jemand anders trifft deine Entscheidungen für dich.

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

KRÄNKELND 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 Effektes 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.

TAUB Wahrnehmungswürfe, die erfordern, dass du hören kannst, sind automatisch Kritische Fehlschläge. Du erleidest einen Zustandsmalus von -2 auf Wahrnehmungswürfe für Initiative und Würfe, die Geräusche erfordern, aber auch auf anderen Sinnen basieren. Solltest du eine Handlung der Kategorie Hörbar ausführen, musst du einen Einfachen Wurf gegen SG 5 bestehen oder ist die Handlung ist verloren. Du bist gegen Hörbare Effekte immun.

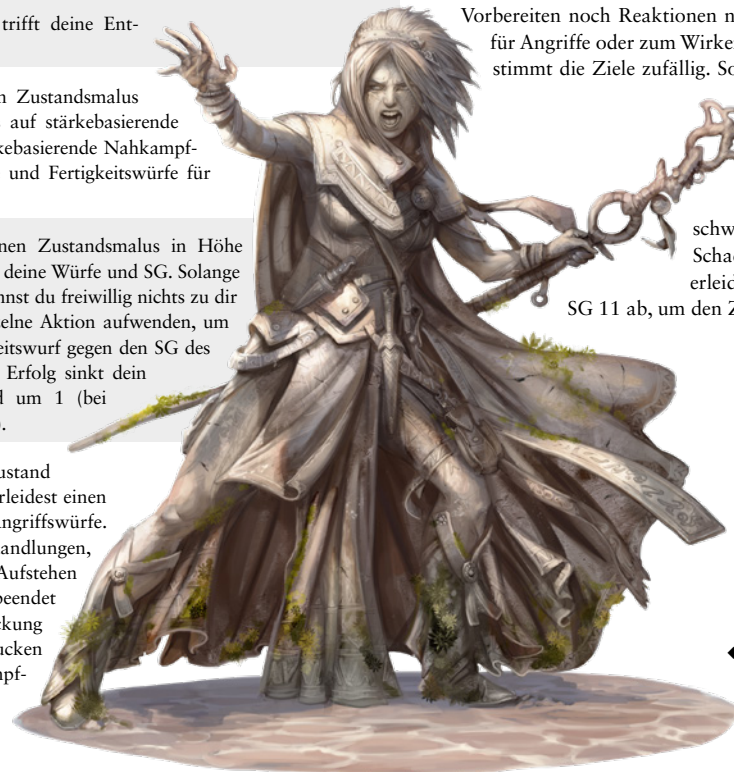
UNBEHOLFEN Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes auf geschicklichkeitbasierende Würfe und SG, darunter RK, Reflexwürfe, Fernkampfangriffswürfe und Fertigkeitwürfe für Akrobatik, Diebeskunst und Heimlichkeit.

VERÄNGSTIGT Du erleidest einen Zustandsmalus in Höhe deines Zustandswertes für Verängstigt auf alle Würfe und SG. Am Ende jedes deiner Züge sinkt dein Zustandswert um 1.

VERLANGSAMT Wenn du deine Aktionen zu Beginn deines Zuges zurückerlangst, reduziere ihre Anzahl um deinen Zustandswert. Du verlierst deine Aktionen nicht augenblicklich.

VERSTEINERT Du kannst weder handeln noch etwas wahrnehmen. Du wirst zu einem Gegenstand, dessen Last dem Doppelten deiner normalen Last entspricht (meistens 12 bei einer Versteinerten Mittelgroßen Kreatur oder 6 bei einer Versteinerten Kleinen Kreatur). Du hast RK 9, Härte 8 und dieselben aktuellen TP wie zu Lebzeiten.

VERWIRRT Du besitzt den Zustand Auf dem Falschen Fuß, behandelst niemanden als deinen Verbündeten und kannst weder Verzögern und Vorbereiten noch Reaktionen nutzen. Du nutzt alle deine Aktionen für Angriffe oder zum Wirken offensiver Zaubertricks. Der SL bestimmt die Ziele zufällig. Solltest du kein mögliches Ziel haben, greifst du dich selbst an; du triffst dich automatisch. Solltest du nicht angreifen oder Zauber wirken können, brabbelst du zusammenhangslos und verschwendest deine Aktionen. Wenn du Schaden durch einen Angriff oder Zauber erleidest, lege einen Einfachen Wurf gegen SG 11 ab, um den Zustand zu beenden.



SYMBOLE

- ❖ Einfache Aktion
- ➡➡ Aktivität (2 Aktionen)
- ➡➡➡ Aktivität (3 Aktionen)
- ❖ Freie Aktion
- ↻ Reaktion

ZÜGE

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 Gegriffen 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 Fertigkeitss- 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.

Loslassen ♦ (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 beträgt) 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.

Halt 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.

TOD UND STERBEN

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. Fällst du auf 0 TP, verschiebe 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. Erreichst 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 ausruhest.

BEWUSSTLOS

GRW S. 460

Du kannst nicht aufwachen, solange du 0 TP besitzt. Wenn du Bewusstlos bist und mehr als 1 Trefferpunkt hast, wachst du auf eine der fünf folgenden Weisen auf:

- Du erleidest Schaden, sofern dieser dich nicht auf 0 TP reduziert.
- Du erlangst Heilung (nicht natürliche Heilung durch Ausruhen).
- Jemand nutzt die Handlung Interaktion, um dich wachzurütteln.
- Um dich herum herrscht Lärm und zu Beginn deines Zuges bestehst du einen Wahrnehmungswurf gegen den SG des Lärms, bei Erfolg erwachst du. Sollten Kreaturen um dich herum sich bemühen, leise zu bleiben, verwende ihren Heimlichkeits-SG.
- Der SL bestimmt, dass du normal aufwachst, wenn du ausgeschlafen hast oder etwas deine Ruhe stört.

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.

GELÄNDE

GRW S. 475

GEFÄHRLICHES GELÄNDE Bewegung durch Gefährliches Gelände verursacht Schaden.

HANG Du musst Klettern, um einen Hang zu erklimmen. Währenddessen bist du Auf dem Falschen Fuß.

SCHWIERIGES GELÄNDE Jedes Feld kostet 1,50 m Bewegungsrate zusätzlich.

SEHR SCHWIERIGES GELÄNDE Jedes Feld kostet 3 m Bewegungsrate zusätzlich.

SCHMALE OBERFLÄCHEN Auf dem Falschen Fuß und muss Balancieren, um hinüber zugelangen. Wenn du getroffen wirst oder bei einem Rettungswurf einen Fehlschlag erzielt, musst du einen Reflexwurf bestehen oder stürzt.

UNEBCNER BODEN Auf dem Falschen Fuß und evtl. Balancieren, um nicht den Zustand Liegend zu erhalten. Wenn du getroffen wirst oder bei einem Rettungswurf einen Fehlschlag erzielt, musst du einen Reflexwurf bestehen oder stürzt.

DECKUNG

GRW S. 476

Ziehe eine Linie vom Mittelpunkt deiner Angriffsfläche zum Mittelpunkt der Angriffsfläche des Ziels.

SCHWACHE DECKUNG Situationsbonus von +1 auf RK, wenn die Linie durch Kreaturen verläuft, aber nicht durch Gegenstände.

DECKUNG Situationsbonus von +2 auf RK, Rettungswürfe gegen Flächeneffekte und auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit zum Schleichen, Verstecken. Du kannst In Deckung gehen (GRW S. 470), um dies zu Starker Deckung zu verbessern.

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 Gluckseffekt.

GIB ALLE DEINE VERBLEIBENDEN HELDENPUNKTE AUS

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



FERTIGKEITEN UND ANWENDUNG GRW S. 233

E Erkundungsaktivität, **A** Auszeitaktivität

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

Geübt Hindurchzwängen^E, Im Flug manövrieren **◆**

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

Geübt Aus fremdem Zauberbuch vorbereiten^E, Magie identifizieren^E (GRW S. 237), Schrift entziffern^E (GRW S. 238), Zauber erlernen^E (GRW S. 239)

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

Geübt Entwaffnen **◆**

DARBIETUNG (CH, GRW S. 244) Auftreten **◆**

Geübt Einkommen verdienen^A (GRW S. 234)

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

Geübt Mechanismus ausschalten **◆◆**, Schloss knacken **◆◆**

DIPLOMATIE (CH, GRW S. 245) Informationen sammeln^E, Beeindrucken^E, Erbitten **◆**

EINSCHÜCHTERN (CH, GRW S. 246) Bedrängen^E, Demoralisieren **◆**

GESELLSCHAFTSKUNDE (IN, GRW S. 246) Überleben^A (GRW S. 238), Wissen abrufen **◆** (GRW S. 238)

Geübt Fälschung erstellen^A, Schrift entziffern^E (GRW S. 238)

HANDWERKSKUNST (IN, GRW S. 246) Reparieren^E, Wissen abrufen **◆** (GRW S. 238)

Geübt Herstellen^A, Einkommen verdienen^P (GRW S. 234), Alchemistischen Gegenstand identifizieren^E

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

Geübt Krankheit behandeln^A, Vergiftung behandeln **◆**, Wunden versorgen^E

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

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

Geübt Einkommen verdienen^A (GRW S. 234)

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

Geübt Magie identifizieren^E (GRW S. 237), Zauber erlernen^E (GRW S. 239)

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

Geübt Magie identifizieren^E (GRW S. 237), Schrift entziffern^E (GRW S. 238), Zauber erlernen^E (GRW S. 239)

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

Geübt Magie identifizieren^E (GRW S. 237), Schrift entziffern^E (GRW S. 238), Zauber erlernen^E (GRW S. 239)

TÄUSCHUNG (CH, GRW S. 252) Für Ablenkung sorgen **◆**, Verkleiden^E, Lügen

Geübt Finte **◆**

ÜBERLEBENSKUNST (WE, GRW S. 253) Richtungssinn^E, Überleben^A (GRW S. 238)

Geübt Spuren folgen^E, Spuren verwischen^E

EINFACHE SG GRW S. 503

Kompetenzgrad	SG
Ungeübt	10
Geübt	15
Experte	20
Meister	30
Legende	40

SG NACH STUFE 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

Zaubergrad*	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



SG FÜR SPEZIFISCHE HANDLUNGEN GRW S. 504

EINKOMMEN VERDIENEN Die Stufe der Aufgabe entspricht üblicherweise der Stufe der Ortschaft, und der SG entspricht dieser Stufe. Übliche Stufen: 0-1 – Dorf, 2-4 – Kleinstadt und 5-7 – Stadt.

GESELLSCHAFTLICHE FERTIGKEITEN Verwende den Willen-SG, sofern bekannt; andernfalls improvisiere eine Stufe.

HANDWERK Verwende einen SG entsprechend der Stufe des Gegenstandes, angepasst aufgrund der Seltenheit.

MAGIE IDENTIFIZIEREN UND ZAUBER ERLERNEN Verwende den SG für den Zaubergrad oder die Gegenstandsstufe, angepasst aufgrund der Seltenheit; verwende den Unglaublich harten SG für verfluchte Gegenstände.

INFORMATIONEN SAMMELN Verwende den einfachen SG entsprechend der Bekanntheit des Themas; erhöhe den SG, sollten die SC nach in die Tiefe gehenden Informationen suchen.

RICHTUNGSSINN Wähle den passendsten einfachen SG: Geübt in gewöhnlicher Wildnis, Experte im tiefen Wald/Unterirdisch, Meister oder Legend für seltsame/surreale Umgebungen.

SPUREN VERFOLGEN Wähle einfachen SG oder einen Überlebenskunst-SG, wenn die Beute Spuren verwischt.

WISSEN ABRUFEN Wähle einfachen SG; versucht es der Charakter erneut, um mehr Wissen zu erhalten, erhöhe die Schwierigkeit jedes Mal um eine Stufe, bis er scheitert oder einen Unglaublich harten Wurf versucht.

KREATUREN IDENTIFIZIEREN GRW S. 506

Verwende die Stufe der Kreatur, unter Berücksichtigung ihrer Seltenheit und Bekanntheit. Ein Erfolg ruft eine bekannte Eigenschaft ab; ein Kritischer Erfolg vermittelt weitere, subtilere Informationen.

Kreaturenkategorie	Fertigkeiten
Aberration	Okkultismus
Astral	Okkultismus
Ätherisch	Okkultismus
Beobachter	Religionskunde
Bestie	Arkane Künste, Naturkunde
Celestisch	Religionskunde
Drache	Arkane Künste
Elementar	Arkane Künste, Naturkunde
Fee	Naturkunde
Fungus	Naturkunde
Geist	Okkultismus
Humanoider	Gesellschaftskunde
Konstrukt	Arkane Künste, Handwerkskunst
Pflanze	Naturkunde
Scheusal	Religionskunde
Schlick	Okkultismus
Tier	Naturkunde
Untoter	Religionskunde

KREATUREN AUSFINDIG MACHEN GRW S. 465

BEOBSCHTET Eine Kreatur, von der du Beobachtet wirst, weiß, wo du bist, und kann dich normal als Ziel wählen.

UNBEMERKT Eine Kreatur, für die du Unbemerkt bist, ist deiner Anwesenheit nicht gewahr.

UNENTDECKT Wenn du für eine Kreatur Unentdeckt bist, besitzt sie für dich den Zustand Auf dem Falschen Fuß, kennt nicht das Feld, auf dem du dich befindest und kann dich nicht als Ziel auswählen. Sie kann versuchen zu raten, auf welchem Feld du dich befindest, und einen Angriff versuchen. Dies funktioniert so, als würde eine Versteckte Kreatur als Ziel ausgewählt, aber Einfacher Wurf und Angriffswurf werden vom SL verdeckt abgelegt.

UNSIHTBAR Du besitzt allen gegenüber den Zustand Unentdeckt. Du kannst nicht Beobachtet werden, solange du Unsichtbar bist, es sei denn mittels besonderer Fähigkeiten oder Magie.

VERBORGEN Eine Kreatur, vor der du Verborgen bist, muss zuvor einen Einfachen Wurf gegen SG 5 bestehen, wenn sie dich als Ziel eines Effekts auswählt, der kein Flächeneffekt ist.

VERSTECKT Eine Kreatur, vor der du Versteckt bist, kennt das Feld, auf dem du dich befindest. Sie besitzt für dich den Zustand Auf dem Falschen Fuß und muss einen Einfachen Wurf mit SG 5 bestehen, um dich beeinflussen zu können.

ERKUNDUNGSHANDLUNGEN GRW S. 479

Um diese Aktivitäten ausführen zu können, darfst du dich nur mit halber Bewegungsrate fortbewegen.

ABSUCHEN (Konzentration)
Du suchst nach versteckten Türen, verborgenen Gefahren usw.

AM EXPERTEN ORIENTIEREN (Hörbar, Konzentration, Sichtbar) Erhalte einen Bonus mit einer Fertigkeit des Verbündeten auf Kompetenzgrad Experte. Solltest du darin den Kompetenzgrad Ungeübt besitzen, addiere deine Stufe, und du erhältst einen Situationsbonus von +2 (+3 für Meister, +4 für Legende).

EILEN (Bewegung) Bewege dich für bis zu KO × 10 Minuten mit doppelter Bewegungsrate.

MAGIE ENTDECKEN (Konzentration) Du wirkst regelmäßig Magie entdecken.

SPÄHEN (Konzentration) Gruppenmitglieder erhalten einen Situationsbonus von +1 auf ihre Initiativwürfe.

UMSEHEN (Konzentration) Verwende Wissen abrufen, um Hinweise zu entdecken.

UNBEMERKT BLEIBEN Verwende Heimlichkeit, um unbemerkt zu bleiben.

VERTEIDIGEN Hebe einen Schild, bevor dein erster Zug beginnt.

ZAUBER WIEDERHOLEN (Konzentration) Wirke wiederholt den gleichen Zauber, oder erhalte einen Zauber oder eine Aktivierung aufrecht.



STURZSCHADEN GRW S. 464

Wenn du mehr als 1,50 m stürzt, nimmst du beim Aufprall 1 Punkt Wuchtschaden für je 0,60 m, die du gestürzt bist. Wenn du Schaden durch einen Sturz nimmst, erhaltst du den Zustand Liegend. Wenn du in Wasser oder eine andere weiche Substanz stürzt, kannst du den Sturz behandeln, als wärest du 6 m weniger tief gestürzt, oder 9 m, wenn du absichtlich ins Wasser eingetaucht bist.

GEBÄUDE GRW S. 513

Fallgitter	Klettern-SG	Härte, TP (BW)
Holz	10	10, 40 (20)
Eisen	10	18, 72 (36)
Tür	Klettern-SG	Härte, TP (BW)
Holz	20	10, 40 (20)
Stein	30	14, 56 (28)
Verstärktes Holz	15	15, 60 (30)
Eisen	30	18, 72 (36)
Wand	Klettern-SG	Härte, TP (BW)
Bröckliges Mauerwerk	15	10, 40 (20)
Holzbretter	15	10, 40 (20)
Mauerwerk	20	14, 56 (28)
Behauener Stein	30	14, 56 (28)
Eisen	40	18, 72 (36)

AUFBRECHEN GRW S. 514

Gebäudeteil	Gewaltsam öffnen-SG
Klemmende Tür oder Fenster	15
Extrem verklemmt	20
Hölzernes Fallgitter anheben	20*
Eisernes Fallgitter anheben	30*
Metallstange verbiegen	30

* Verwende den Diebeskunst-SG des Schlosses, sofern dieser höher ist.

REISEGESCHWINDIGKEIT GRW S. 479

Bewegungssrate	m pro Minute	km pro Stunde	km pro Tag
3 m	30	1,5	12
4,50 m	45	2,25	18
6 m	60	3	24
7,50 m	75	3,75	30
9 m	90	4,5	36
10,50 m	105	5,25	42
12 m	120	6	48
15 m	150	7,5	60
18 m	180	9	72

SCHADEN DURCH UMGEBUNG GRW S. 512

Kategorie	Schaden
Schwach	1W6-2W6
Durchschnittlich	4W6-6W6
Hoch	8W6-12W6
Massiv	18W6-24W6

EP-BELOHNUNGEN GRW S. 507

Errungenschaft	EP-Belohnung
Weniger bedeutend	10 EP
Durchschnittlich*	30 EP
Bedeutend*	80 EP

* Dies bringt meistens auch einen Heldenpunkt ein.

Gegner- oder Gefahrenstufe	EP für Einfache Gefahr	EP für Kreatur oder Komplexe Gefahr
Gruppenstufe - 4	2 EP	10 EP
Gruppenstufe - 3	3 EP	15 EP
Gruppenstufe - 2	4 EP	20 EP
Gruppenstufe - 1	6 EP	30 EP
Gruppenstufe	8 EP	40 EP
Gruppenstufe + 1	12 EP	60 EP
Gruppenstufe + 2	16 EP	80 EP
Gruppenstufe + 3	24 EP	120 EP
Gruppenstufe + 4	32 EP	160 EP

BEGEGNUNGSBUDGET GRW S. 489

Bedrohungsgrad	EP-Budget	Charakteranpassung
Trivial	40 oder weniger	10 oder weniger
Weniger gefährlich	60	15
Durchschnittlich	80	20
Ernsthaft	120	30
Extrem	160	40

ELITEVERSIONEN MHB S. 6

- Addiere 2 auf RK, Angriffsbonus, SG, Rettungswürfe, Wahrnehmung und Fertigkeiten.
- Addiere 2 auf den Schaden der Angriffe und anderer Offensivfähigkeiten, oder 4 auf Fähigkeiten, die nur eingeschränkt oft genutzt werden können.
- Erhöhe die TP basierend auf folgender Tabelle:

Ausgangsstufe	Zusätzliche TP
1 oder niedriger	10
2-4	15
5-19	20
20+	30

SCHWÄCHERE VERSIONEN MHB S. 6

- Reduziere RK, Angriffsbonus, SG, Rettungswürfe, Wahrnehmung und Fertigkeiten um 2.
- Reduziere den Schaden der Angriffe und anderer Offensivfähigkeiten um 2, und Fähigkeiten, die nur eingeschränkt oft genutzt werden können, um 4.
- Reduziere die TP basierend auf folgender Tabelle:

Ausgangsstufe	Reduzierte TP
1-2	10
3-5	15
6-20	20
21+	30