

Der Schatten von Kreaturen (mehr auf Seite 188)

KREATUR	SCHATTENFARBE
Naturkreatur	Grün, rot, weiß, manchmal andere Hauptfarben.
Zivilisierte Kreatur	Gold, Silber, Kupfer, manchmal andere Metallfarben.
Korrumpierte Kreatur	Befleckte Bestien haben meist einen schwarzen oder violetten Schatten, ebenso Kreaturen, die kurz davor stehen, völlig korrumpiert zu werden; von der Befleckung gestreifte Kreaturen haben nur eine leichte Veränderung ihres Schattens, wie korrodiertes Kupfer, geschwärztes Silber, kränkliches Grün, von Rost durchzogenes Rot oder Weiß mit aschenfarbenen Einsprengseln.

Korruption (mehr auf Seite 190)

GRAD DER BEFLECKUNG	KORRUPTION	EFFEKT
Von Befleckung gestreift	Gesamtkorruption 1+	Die Korruption kann mittels <i>Hexenblick</i> und Ritualen wie <i>Heiliger Rauch</i> entdeckt werden. Vorübergehende Korruption verblasst am Ende der Szene.
Von Befleckung gezeichnet	Korruptionsschwelle erreicht (<i>Willenskraft</i> /2, aufgerundet)	Der SC erhält ein Stigma als Zeichen seiner Korruption. Ein Stigma, das durch vorübergehende Korruption ausgelöst wurde, heilt und verschwindet nach einem Tag. Ein permanentes Stigma bleibt bestehen, bis die permanente Korruption durch Rituale entsprechend reduziert wurde.
Ausgeburt	<i>Willenskraft</i> erreicht	Der SC wird zu einer Ausgeburt und damit zu einem NSC. Es ist kein Ritual bekannt, das ihn retten könnte.

Zeichen der Korruption (mehr auf Seite 190)

BEISPIELE FÜR STIGMATA
Eine schwärende Wunde, die nicht heilt
Verfärbte Haut, Male und schwere Hautausschläge
Beulen in Mund und Kehle, die zum unpassendsten Zeitpunkt platzen
Fangzähne oder Nägel in Form von Krallen oder Klauen
Augen, die im Dunkeln funkeln
Augen, die beim Empfinden von Zorn, Hunger oder Lust schwarz werdend
Ein schwacher Geruch nach Verwesung, obwohl der Charakter eigentlich ganz gesund aussieht
Adern, die schwarz hervortreten, wenn der Charakter Zorn oder andere starke Gefühle empfindet
Der Charakter ist kalt wie eine Leiche oder heiß, als ob er Fieber hätte, ohne sonstige Krankheitszeichen
Der Charakter spricht in einer unbekannten, böseartig klingenden Sprache, wenn er schläft
Er wird von befleckten Artefakten und bösen Orten angezogen, wenn er schlafwandelt
Entwickelt einen Geschmack für Kadaver und muss sich jeden Tag von Verdorbenen ernähren oder er verhungert
Entwickelt einen Geschmack für rohes Fleisch und muss sich jeden Tag von frischem Fleisch ernähren oder er verhungert
Entwickelt einen Geschmack für warmes Blut und muss jeden Tag warmes Blut trinken oder er verdurstet

Spezielle Aktionen (mehr auf Seite 174)

Blindkämpfen: Wenn beide Seiten gleichermaßen betroffen sind, muss man keine Anpassungen vornehmen. Wenn nur der SC betroffen ist, würfelt der Spieler immer zweimal und wählt das schlechtere Resultat, und wenn der Gegner betroffen ist, würfelt der SC alle Proben ebenfalls zweimal und wählt das bessere Resultat.

Sich aus dem Nahkampf lösen: Ein SC löst sich aus dem Nahkampf, wenn seine Initiative an der Reihe ist. Dies kostet eine Bewegungsaktion. Der Gegner kann einen freien Angriff gegen ihn führen.

Ein Elixier benutzen/anwenden: Um ein Elixier auf sich selbst oder einen Gegenstand anzuwenden, ist eine Bewegungsaktion erforderlich. Um es auf jemand anderen anzuwenden, ist eine Kampfaktion erforderlich.

Erste Hilfe: Um eine verletzte Person zu verarzten, ist eine Kampfaktion erforderlich sowie eine Kräutrarznei, die Fähigkeit *Verarzten* oder eine heilende mystische Kraft.

Aufstehen: Wenn der SC eine erfolgreiche Gewandtheitsprobe macht, benötigt er eine Aktion, um aufzustehen, andernfalls benötigt er den ganzen Zug.

Sichtlinie: Ein Fernkämpfer oder ein Mystiker, der so hinter einem Verbündeten steht, dass der Gegner einen freien Nahkampfangriff auslösen muss, um ihn zu erreichen, hat auch keine Sichtlinie zum Gegner.

Schild: Jeder kann sich mit einem Schild verteidigen und erhält dadurch *Verteidigung* +1. Mit einem Schild kann man keine Fernkampfwaffen und schweren Waffen benutzen und den Reichweitenvorteil von Langwaffen nicht nutzen. Wenn man eine Tartsche benutzt, hat man beide Hände frei und erhält dennoch *Verteidigung* +1.

Flankieren: Wenn 2 bis 4 Personen einen Gegener flankieren, erhalten alle ein Vorteil gegen den Gegner.

Spezielle Regeln (mehr auf Seite 192)

Konflikte innerhalb der Gruppe: ein aktiver Spieler wird ernannt und dieser würfelt gegen den Widerstand des passiven Spielers. Eine typische Situation wäre, wenn ein Spielercharakter einen anderen Spielercharakter hereinlegen möchte, ihn bestehlen möchte oder ihm etwas zustecken möchte. In diesem Fall macht man eine konkurrierende Probe auf [*Heimlichkeit*←*Aufmerksamkeit*].

Gift- und Säureschaden: Gift richtet in jeder Runde Schaden an und wird nicht durch Rüstung reduziert. Das Gift entfaltet seine Wirkung so lange, bis die Wirkungsdauer endet oder bis jemand ein Gegengift einsetzt und eine erfolgreiche *Scharfsinnprobe* macht. Säureangriffe müssen die Rüstung überwinden, um Schaden zu verursachen. Um die Säure vom Körper oder der Rüstung zu entfernen, muss man eine Kampfaktion verwenden und eine erfolgreiche *Scharfsinnprobe* ablegen.

Fallschaden: Ein SC erleidet so viel Schaden, wie er Meter gefallen ist. Mit einer erfolgreichen *Gewandtheitsprobe* wird der Fallschaden um 3 reduziert. Weiche Oberflächen bremsen den Fall und reduzieren den Fallschaden um 5 Punkte. Eine Rüstung schützt wie üblich.

Die Intervention von NSCs: Wenn NSCs auf Seiten der SCs kämpfen, so hast du zwei Möglichkeiten: Du übergibst die Kontrolle über die NSCs an die Spieler und lässt sie diese für die Dauer des Kampfes spielen. Oder du behältst die Kontrolle über die NSCs und behandelst sie erzählerisch.

1

Initiative

Die Initiative entscheidet darüber, in welcher Reihenfolge die Charaktere und ihre Feinde in einer Runde zum Zug kommen.

- A. **Langwaffen:** Mit Langwaffen kann man beim Erstkontakt mit einem Feind, der nicht mit einer Langwaffe ausgerüstet ist, einen freien Angriff ausführen.
- B. **Überraschung:** Man legt eine Probe auf *[Aufmerksamkeit←Heimlichkeit]* ab. Bei Erfolg darf man zu Beginn der Runde einen freien Angriff gegen den überraschten Feind ausführen.
- C. **Gewandtheit:** Der Kämpfer mit der höchsten *Gewandtheit* kommt zum Zug..
- D. **Aufmerksamkeit:** Bei Gleichstand in *Gewandtheit* entscheidet die *Aufmerksamkeit* über die Initiative
- E. **1W20:** Bei Gleichstand zwischen beiden Eigenschaften wird so lange mit 1W20 gewürfelt, bis einer höher würfelt.
- F. **Aktion verzögern:** Es ist möglich, seine Initiative zu verzögern. Der Kämpfende, behält allerdings seinen verzögerten Platz in der Initiativereihenfolge..

Todesprobe (1W20)

1: Die Verletzung des Charakters hat schlimmer ausgesehen, als sie wirklich war. Der Charakter kommt mit 1W4 Zähigkeit zu sich und kann normal agieren, sobald er erneut am Zug ist.

2–10: Der Charakter liegt weiter im Sterben.

11–19: Der Charakter entgleitet dem Reich der Lebenden. Wenn dieses Resultat ein drittes Mal fällt ist der Charakter tot.

20: Der Charakter stirbt, kann dem Feind aber zuvor noch ein paar verletzende Worte entgegenschleudern, wenn es der Spieler will.

2

Bewegungs- und Kampfaktionen

Jeder Kämpfende hat zwei Aktionen: Eine **Bewegungs-** und eine **Kampfaktion**. Diese können wie folgt genutzt werden.

A. Bewegungsaktionen

- I. **In den Nahkampf gehen,** um anzugreifen. Ein Feind mit einer Langwaffe erhält dadurch einen freien Angriff, aber nicht wenn der Angreifer ebenfalls eine Langwaffe hat.
- II. **Einen Gegner flankieren,** der bereits mit einem Verbündeten im Nahkampf ist. Dadurch haben beide Verbündete einen Vorteil gegenüber dem Gegner.
- III. **Einen Feind umgehen,** um einen anderen Feind zu erreichen. Der so umgangene Feind erhält dadurch einen freien Angriff.
- IV. **Aus dem Nahkampf lösen:** Jeder Feind, mit dem man im Nahkampf ist, erhält so einen Freiangriff.
- V. **Eine Sichtlinie etablieren:** Sich so bewegen, dass man wieder eine Sichtlinie zu einem Feind hat.
- VI. **Waffe ziehen**
- VII. **Waffen wechseln:** Eine Waffe wegstecken und eine andere Waffe ziehen.
- VIII. **Aufstehen (Gewandtheitsprobe):** Wenn man zu Boden gegangen ist.
- IX. **Ein Elixier trinken/anwenden:** Ein Elixier auf sich selbst oder die Ausrüstung anwenden.

B. Kampfaktionen

- I. **Angriff:** Mit einer Waffe angreifen.
- II. **Aktive Fähigkeit:** Ein Angriff oder eine andere Anwendungsmöglichkeit einer aktiven Fähigkeit.
- III. **Erste Hilfe:** Einen verwundeten oder sterbenden Verbündeten mit einer Kräuterarznei verarzten.
- IV. **Weitere Bewegungsaktion:** Kampfaktion gegen eine Bewegungsaktion tauschen.
- V. **Elixier weitergeben:** Ein Elixier bei einem Verbündeten oder auf seine Ausrüstung benutzen.

3

Verteidigung

- A. **Verteidigung:** Man kann sich gegen alle Angriffe, die man erleidet, verteidigen, wobei man eine konkurrierende Probe *[Verteidigung←Präzision]* ablegt. Bei erfolgreicher Verteidigungsprobe misslingt der Angriff oder wird vollständig geblockt. Trifft der Angriff, geht es mit Schaden weiter.

4

Schaden

- A. **Waffenschaden:** Der Spieler würfelt den Schaden seines Charakters aus. Die Gegner haben einen fixen Schadenswert, den der Spielleiter bei einem Treffer mitteilt.
- B. **Schutz durch Rüstung:** Die Rüstung wird vom Waffenschaden abgezogen. Die Rüstung des Charakters wird vom Spieler ausgewürfelt. Die Feinde haben einen fixen Rüstungswert, der vom Spielleiter gehandhabt wird.
- C. **Schaden verursachen:** Das Ziel erleidet Waffenschaden – Rüstung.
- D. **Schmerzgrenze:** Der Angreifer ermittelt, ob der Schaden höher ist als die Schmerzgrenze des Ziels. Wenn ja, wird das Ziel zu Boden geworfen oder der Angreifer erhält einen Freiangriff.
- E. **Todesprobe:** Übersteigt der Schaden die verbliebene *Zähigkeit* des Charakters, ist dieser kampfunfähig und liegt im Sterben. Der Spieler muss in jeder Runde eine Todesprobe machen, um zu ermitteln, ob sein Charakter überlebt oder stirbt.

Vorteil

Wenn ein Charakter im Kampf mit Vorteil angreift, erhält er +2 auf die entsprechende Eigenschaft, wenn er eine Probe ablegt, und seine Angriffe richten +1W4 Schaden an.

Einen Feind angreifen, der nichts vom bevorstehenden Angriff ahnt. Benötigt eine *[Heimlichkeit←Aufmerksamkeit]* Probe.

Alle Nahkampfangriffe gegen einen am Boden liegenden Gegner.

Alle Nahkampfangriffe gegen einen flankierten Gegner. Ein Ziel ist flankiert, wenn die Angreifer auf gegenüberliegenden Seiten von ihm stehen. Es erfordert normalerweise eine Bewegungsaktion, um auf die andere Seite eines Angreifers zu kommen. Im Gegenzug kann ein Charakter eine Bewegungsaktion verwenden, um sich aus der flankierten Position zu lösen, allerdings erleidet er dadurch einen freien Angriff durch jeden Gegner mit dem er im Nahkampf ist.

Alle Angriffe gegen Feinde, die niedriger stehen als der Angreifer.

Die Effekte von Fähigkeiten und welche Attribute benutzt werden

FÄHIGKEIT	ANGRIFF MIT	VERTEIDIGEN MIT	INITIATIVE	BENÖTIGT ...
Beherrschung	Ausstrahlung (Novize)	—	—	Angriff im Nahkampf
Finte	Heimlichkeit (Novize)	Heimlichkeit (Adept)	—	Angriff mit Kurzer oder Präziser Nahkampfwaffe
Eisenfaust	Stärke (Novize)	—	—	Angriff im Nahkampf
Hinterhältiger Angriff	Heimlichkeit (Novize)	—	—	Angriff mit Vorteil
Gefahrensinn	Aufmerksamkeit (Novize)	Aufmerksamkeit (Adept)	Aufmerksamkeit (Adept)	Angriff mit Fernkampfwaffe
Taktik	Scharfsinn (Meister)	Scharfsinn (Adept)	Scharfsinn (Novize)	Angriff mit allen Waffengattungen außer Schwere

Schwierigkeitsgrade

GRAD	MODIFIKATOR	BEISPIEL
Kinderspiel	+5	Einen Führer in Distelfeste finden.
Routine	+3	Eine Guppe Söldner beim Würfelspiel besiegen.
Einfach	+1	Einen verwundeten Æber durch den Davokar verfolgen.
Normal	0	Verbotene Gegenstände an den Stadtwachen der Distelfeste vorbeismuggeln.
Herausfordernd	−1	Bemerken, dass ein Lindwurm dich anlügt.
Hart	−3	Eine Nachricht entschlüsseln, die im Kode der Ambrischen Armee geschrieben wurde
Schwer	−5	Die Falle eines Fallenstellenmeisters entschärfen.
Absurd	−8	Einen Erztroll eine Runde lang am Boden halten, einen Preiswerten und Fähigen Führer in Distelfeste finden.

Reisearten & Wegstrecke (mehr auf Seite 200)

REISEART	AMBRIA	LICHTER DAVOKAR	DUNKLER DAVOKAR
Tagesmarsch	20 km	20 km	10 km
Gewaltmarsch*	40 km	30 km	15 km
Todesmarsch**	60 km	40 km	20 km
Tagesritt	40 km	30 km	10 km
Gewaltritt*	60 km	45 km	15 km
Todesritt**	70 km	50 km	20 km

*Bei einem Gewaltmarsch/Gewaltritt gibt es keine natürliche Heilung während der Reise.

**Bei einem Todesmarsch/Todesritt setzt man seine Gesundheit aufs Spiel. Jeder, der auf diese Weise reist, verliert einen Punkt Zähigkeit je Tag und muss eine erfolgreiche Stärkeprobe machen, um nicht 1W6 zusätzliche Punkte Zähigkeit zu verlieren. Bei einem Wurf von 20 hat der Reisende einen tödlichen Unfall erlitten.

Waffen (mehr auf Seite 161)

WAFFE	SCHADEN	BESONDERHEIT	KOSTEN
Einhandwaffen	1W8	—	5 Taler
Kurzwaffen	1W6	Kurz	1 Taler
Langwaffen	1W8	Lang	3 Taler
Unbewaffnete Angriffe	1W4	Kurz	—
Schilde	1W4	—	3 Taler
Schwere Waffen	1W10	—	10 Taler
Armbrust	1W10	—	8 Taler
Bogen	1W8	—	5 Taler
Wurfaffen	1W6	—	2 Taler

Rüstung (mehr auf Seite 163)

RÜSTUNG	SCHUTZ	BESONDERHEIT	KOSTEN
Leichte	1W4	Behinderung (−2)	2 Taler
Geweihete Robe		Flexibel	10 Taler
Ordensumhang		Flexibel	10 Taler
Hexenkleid		Flexibel	10 Taler
Wolfsfell		Schwerfällig	1 Taler
Gewebte Seide		Flexibel	10 Taler
Mittelschwer	1W6	Behinderung (−3)	5 Taler
Krähenrüstung		Schwerfällig	2 Taler
Laminierter Seidenpanzer		Flexibel	25 Taler
Schwer	1W8	Behinderung (−4)	10 Taler
Ritterrüstung		Flexibel	50 Taler





Symbarown