

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 -1; AT, VW, INI, GS -1	einige Proben auf Talente -1; AT, VW, INI, GS -1	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%	Handlungsunfähig
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	schwere Probe
- 3	sehr schwere Probe
- 5	extrem schwere Probe

Sturzscha-den

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 Sturz aus 2 Schritt Höhe

Sturz vom Pferd (Galopp)

Wie Sturz aus 3 Schritt Höhe

Feuer- und Säureschäden

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 dieser Kampf-runde zuerst handeln
- ◆ **Neuer Wurf:** Beliebig 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 steigt für die aktuelle KR um 4.
- ◆ **Zustand ignorieren:** Für 1 KR können alle Zustände ignoriert werden.

Qualitätsstufen

Modifikator	Bewertung
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 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	Beispiel	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 Dun- kelheit	-4 auf Fertigkeiten / Nahkampf-AT wird halbiert, Verteidigung und FK nur durch einem 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	Kröte, Ratte, Spatz
Klein	-4 auf FK	Rehkitz, Schaf, Ziege
Mittel	+/- 0 auf FK	Esel, Mensch, Zwerg
Groß	+4 auf FK	Oger, Rind, Troll
Riesig	+8 auf FK	Drache, Elefant, Riese

Modifikatoren durch Bewegung im Fernkampf

Ziel steht still	+2 auf FK
Ziel bewegt sich leicht (4 Schritt und weniger in letzten Handlung)	+/-0 auf FK
Ziel bewegt sich schnell (5 Schritt oder mehr in letzten Handlung)	-2 auf FK
Ziel schlägt Haken zusätzlich	-4 auf FK, GS des Ziels halbiert
Schütze geht (4 Schritt und weniger in letzten Handlung)	-2 auf FK
Schütze rennt (5 Schritt oder mehr in letzten 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 1 auf W20)
Tier im Galopp	-8 auf FK

Modifikatoren beim Ausweichen und Parieren von Fernkampfangriffen

Art	Modifikator
Schusswaffenangriff	-4
Wurfwaffenangriff	-2

KAMPFREGELEN II

Modifikatoren im Nahkampf

Eingeengt

Art	Modifikator
Kurze Waffe	+/- 0 auf AT und PA
Mittlere Waffe	-4 auf AT; -4 auf PA
Lange Waffe	-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

Nahkampfreichweiten vergleichen

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

Größenkategorien

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

- Höchster INI Wert
- Bei Gleichstand: höchste INI-Basis
- Bei Gleichstand: höheres Ergebnis eines W6-Wurfes

Beispiele für Aktionen

- Attacke
- Fernkampfangriff
- bis zu GS-Wert in Schritt laufen
- Versuchen eine Tür einzutreten
- eine Waffe ziehen
- einen Hebel umlegen
- Schusswaffen laden, je nach Ladezeit mehrere Aktionen
- Zauber sprechen, je nach Zauber mehrere Aktionen
- Liturgie sprechen, 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 GS-Wert in Schritt laufen

Beispiele für Struktur

Modifikator	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 Liturgiemoifikationen

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 Zeremoniemoifikationen

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	265 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 er Gottheit (geweihter Boden)	+1
Heiligrum 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.

Modifikatoren für die Zeremonieprobe

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

** Nur einer der Modifikatoren kann gelten.

Sonstiges

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



Modifikatoren 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 je-weils 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: niedere Dämonen, Luftgeister, Gefesselte Seele / Genauere Eingrenzung der FP; bis auf 3 FP genau
QS 3	Art des Artefaktes (Zauberspeicher-Artefakt, Selbst aufladendes Artefakt, Dauerhaft wirkendes Artefakt) / Welche Wesensverbesserungen wurden durchgeführt? / Merkmal
QS 4	Tradition des Artefakterschaffers / Tradition des Beschwörers / Tradition des Zauberwirkers
QS 5	Genauere Erklärung des Wirkung / Welchen Dienst führt das Wesen aus? / Welche Modifikatoren wurden eingesetzt?
QS 6	Nebeneffekte des Artefaktes / Spezielle Informationen über das Wesen, z.B. wer hat das Wesen beschworen? / Nebeneffekte durch Patzer, spezielle Informationen