



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
+1	4
+/-0	7
-1	10
-2	13
-3	16
-4	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 -2; AT, VW, INI, GS -2	einige Proben auf Talente -3; AT, VW, INI, GS -3	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%	Bewegungsunfähig
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	schwierige Probe
-3	sehr schwierige Probe
-5	extrem schwierige Probe

Sturzscha-den (1W6 pro Schritt)

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

Feuer- und Säureschaden

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 einer Kampfrunde zuerst handeln.
- Neuer Wurf: Beliebige 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 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

Währungsrechner

Bornland	Mittelreich	Wert in Silbertalern
1 Batzen	1 Dukaten	10
1 Groschen	1 Silber	1
1 Deut	1 Heller	0,1

Im Bornland wird eine eigene Währung geprägt, die sich leicht in Dukaten und Silbertaler umrechnen lässt. Mittelreichische Münzen werden in großen Teilen des Bornlands akzeptiert, in Festum die meisten Währungen, wenn auch gegen eine kleine Gebühr. Eine Besonderheit ist das Hacksilber, halbierte oder geviertelte Groschen und Silbertaler.

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 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
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 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

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

Modifikatoren durch Bewegung im Fernkampf

Ziel steht still	+2 auf FK
Ziel bewegt sich leicht (4 Schritt oder weniger in letzter Handlung)	+/-0 auf FK

Ziel bewegt sich schnell (5 Schritt oder mehr in letzter Handlung)

Ziel schlägt Haken zusätzlich	-4 auf FK, GS des Ziels halbiert
-------------------------------	----------------------------------

Schütze geht (4 Schritt und weniger in letzter Handlung)

Schütze rennt (5 Schritt oder mehr in letzter 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 einer gewürfelten 1 auf W20)
Tier im Galopp	-8 auf FK

Modifikatoren beim Parieren und Ausweichen von Fernkampfangriffen

Art	Modifikator
Schusswaffenangriff	-4
Wurfwaffenangriff	-2

KAMPFREGELEN II

Modifikatoren im Nahkampf

Eingeengt

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

Nahkampfreichweite vergleichen

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

Größenkategorien

Größen-kategorie	Beispiele	Modifikatoren
Winzig	Ratte, Kröte, Spatz	-4 AT
Klein	Rehkitz, Schaf, Ziege	+/-0 AT
Mittel	Mensch, Zwerg, Esel	+/-0 AT
Groß	Oger, Troll, Rind	nur Parade mit dem Schild oder Ausweichen zulässig
Riesig	Drache, Riese, Elefant	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 und 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 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
- Zauber sprechen, je nach Zauber mehrere Aktionen
- Liturgie wirken, 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 Geschwindigkeitswert in Schritt laufen

Beispiele für Struktur

Objekt	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 Liturgiemodifikationen

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 Zeremoniemodifikationen

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	256 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 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 Erzdämonen	-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
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: niederer Dämon, Luftgeist, Gefesselte Seele / Genauere Eingrenzung der FP; bis auf 3 FP genau
QS 3	Art des Artefakts (Zauber-speicher-Artefakt, Selbst aufladendes Artefakt, Dauerhaft wirkendes Artefakt) / Welche Wesensverbesserungen wurden durchgeführt? / Merkmal
QS 4	Tradition des Artefakterschaffers / Tradition des Beschwörers / Tradition des Zauberswirkers
QS 5	Genauere Erklärung der Wirkung / Welchen Dienst führt das Wesen aus? / Welche Modifikatoren wurden eingesetzt?
QS 6	Nebeneffekte des Artefakts / Spezielle Informationen über das Wesen, z.B. wer hat das Wesen beschworen? / Nebeneffekte durch Patzer, spezielle Informationen