

ILARIS ADVANCED



Eine inoffizielle Regelerweiterung für das alternative Aventurien-Regelwerk Ilaris

Autor

Gatsu

Coverbild

Linus Sandvide

Grafiken

Seitenhintergrund mit freundlicher Erlaubnis vom Ilaris Team

Inspirationen

Initiative zur Rettung der Kavallerie
Hausregeln von Anyamir und WeZwanzig

Inhalt

Proben & Charaktere 4

VERGLEICHENDE PROBEN 4

GENERIERUNG..... 4

Ansehen 4

Simulationistische Generierung 4

Lehren und Lernen..... 4

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE 5

EIGENHEITEN 5

Entschlossenheit 5

Die Wahl deiner Eigenheiten..... 5

FERTIGKEITEN UND TALENTE..... 6

Besonderheiten 6

Nahkampf..... 6

Fernkampf 6

Körperlich..... 6

Gesellschaftlich 7

Natur 7

Wissen..... 8

Handwerk..... 8

FREIE FERTIGKEITEN..... 10

ALLGEMEINE VORTEILE..... 10

Profan..... 11

Magisch..... 12

Karmal 13

Gesundheit 14

EINSCHRÄNKUNGEN..... 14

Blutungen und Tod 14

RÜSTUNG 14

SCHADENSQUELLEN 14

Trag- und Zugkraft 14

Stürze..... 14

Kampf 15

KAMPFABLAUF..... 15

Aktionen 15

Reaktionen..... 15

ATTACKE UND VERTEIDIGUNG 15

Triumph und Patzer 15

Reichweite 15

Zustände 16

Manöver..... 16

KAMPFVORTEILE..... 18

Kampfvorteile Unbewaffnet 18

Kampfstile 19

WEITERE KAMPFREGELN 20

Reiterkampf 20

Waffenloser Kampf 20

Fernkampf 21

WAFFEN..... 21

Angriffsarten 21

Waffeneigenschaften..... 21

Nahkampfwaffen 23

Fernkampfwaffen..... 27

Profanes 29

REDEDUELLE..... 29

Kenne Deinen Feind 29

Ungewohnte Umgebung 29

PROFANE VORTEILE..... 29

TIERFÜHRUNG 30

Reiten und Fahrzeug lenken 30

Abrichten 30

WEITERE BEISPIELE FÜR AUSGEDEHNT PROBEN 31

Magie, Karma, Paktierer 32

ZAUBER & LITURGIEN WIRKEN 32

KARMALE VORTEILE 32

Karmale Traditionen..... 32

WEITERE KARMAREGELN..... 32

Mirakel 32

PAKTIERER..... 33

Anrufungen 33

ZAUBER UND LITURGIEN..... 33

Allgemeine Zauber 33

Traditionszauber..... 33

Traditionsliturgien 33

Kreaturen 35

KREATURENEIGENSCHAFTEN..... 35

ZUCHT UND AUSBILDUNG..... 35

Individuelle Tiereigenschaften 35

Tiervorteile 36

Tierausbildungen..... 37

BESTIARIUM..... 38

Anhang..... 39

Charakterbogen und Sephrasto 39

Optional: Probenqualität 40

Punkteskala für Waffengenerierung 41

DSA 4.1 Talente in Ilaris Advanced 42

PROBEN & CHARAKTERE

VERGLEICHENDE PROBEN

Bei einem Gleichstand gewinnt die verteidigende bzw. passive Seite.

GENERIERUNG

ANSEHEN

Bei Charakteren mit einem Hohen Ansehen wird bei einem Vergehen manchmal ein Auge zugedrückt, sie bekommen ab und zu etwas geschenkt/verbilligt und erhalten leichter Audienzen bei wichtigen Persönlichkeiten. Charaktere mit einem niedrigen Ansehen bekommen bei Vergehen direkt die Maximalstrafe, sie werden manchmal aus der Taverne oder gar dem ganzen Dorf verjagt und Audienzen sind für sie nur schwer zu bekommen.

Ansehen bewegt sich in einem Wertebereich von -8 bis +8. Charaktere starten in der Regel mit einem Wert von 0. Dieser wird durch besonders (un-)heldenhafte Taten im Laufe des Spiels nach Meisterentscheid verändert, falls sie publik werden.

Der Spielleiter kann entscheiden, dass die jeweilige Seite von den Taten des Gegenübers gehört hat. In diesem Fall kann der Wert in *Ansehen* bei passenden gesellschaftlichen Proben und je nach Gesinnung des Gegenübers als Erleichterung oder Erschwernis gelten.

Beispiele:

- Anathema: -8
- Mord oder unrechtmäßige Folter: -1
- Ehrung durch ein Kirchen-, Gilden- oder Landesoberhaupt: +1
- Überwältigen eines mächtigen Widersachers (Heptarch, Drache, Vielgehörnter Dämon, etc.): +1 bis +2

SIMULATIONISTISCHE GENERIERUNG

Die EP-Menge wird für einige Spezies und Professionen (anhand der Qualität der Ausbildung) modifiziert. Helden aus den Kategorien 2-4 können nach Meisterentscheid 200 zusätzliche EP bekommen, wenn sie entsprechend ihres Hintergrunds eine herausragende Ausbildung erhalten haben. Zauberer und Geweihte sollten ungefähr 1200 EP in Attribute stecken. Elfen, Zwerge, Orks und Achaz sollten 1400 EP investieren.

EP	Spezies
+0 EP	Menschen, Halborks, Goblins
+100 EP	Halbelfen, Orks, Achaz
+200 EP	Elfen, Zwerge

Kategorie/EP	Profession
1 (+400 EP)	Gildenmagier, Voll-Geweihte, Krieger, Fähnriche, Ritter, Schwertgesellen
2 (+200 EP)	Amazonen, Leichte/Schwere Reiterei, Leibwächter, Beilunker Botenreiter, Ordenskrieger/Rastullah-Orden, Gelehrte, Edelhändler, restliche Geweihte, restliche ausgebildete Zauberer
3 (+0 EP)	Alle übrigen
4 (-200 EP)	Fischer, Fuhrmänner, Hirten, Prospektoren, Schiffer, Schmuggler, Seefahrer, Straßenräuber, Ausrufer, Bettler, Diebe, Einbrecher, Gaukler, Huren/Lustknaben, Informanten, Wirte, Bader, Bauern, Bergmänner, Domestik, Rattenfänger, Tagelöhner

LEHREN UND LERNEN

Für das Ausgeben von Erfahrungspunkten muss in der Regel im Spiel keine Zeit aufgewandt werden. Den Erwerb mancher Talente und freier Fertigkeiten sollte der Spielleiter nur zulassen, wenn der Abenteurer sich umfassend mit der Materie beschäftigt hat.

Fähigkeiten, die einen Lehrer benötigen

Allgemeine Vorteile	Alle mit Nachkauf selten oder höher, sowie Geweiht und Zauberer
Traditionen	Alle
Übrige Vorteile	Alle mit Attributvoraussetzung 8+
Spezialtalente	Alle

Ein Lehrer muss den gewünschten Vorteil oder das gewünschte Spezialtalent besitzen und hat in der Regel einen hohen Wert in *Rhetorik*. NPC-Lehrer müssen keine Probe würfeln. Für Spielercharaktere als Lehrer siehe *Beispiele für Ausgedehnte Proben*.

ATTRIBUTE UND ABGELEITETE WERTE

Attribute bei Nichtmenschen

Typische Attribute einer Spezies bewegen sich bei Neulingen üblicherweise zwischen 2 und 8. Untypische Attribute haben üblicherweise Werte zwischen 0 und 5.

Spezies	Typisch	Untypisch
Elfen	GE, IN	KL, KK
Halbelfen	GE	KK
Zwerge	KO, FF, KK	GE
Orks	MU, KO, KK	KL, CH, FF
Halborks	MU, KO, KK	KL, CH
Goblins	FF, GE	MU, KL, KK
Achaz	IN, FF, GE, KO	MU, KK

Schadensbonus (Update)

“Hohe Körperkraft erhöht den Waffenschaden bei allen Nahkampf- und Wurfaffenangriffen.”

EIGENHEITEN

ENTSCHLOSSENHEIT

Schicksalspunkte sind aufgrund des Narrativs “vom Schicksal bevorzugt” für viele Spieler eine eher unbefriedigende Erfahrung. Sie werden daher in *Entschlossenheit* (EN) umbenannt, welche den Gemütszustand des Charakters widerspiegeln. Dieser reicht von lethargisch (0 EN) bis entschlossen (maximale EN).

Entschlossenheit kann in beliebigen Situationen eingesetzt werden und ist nicht an Eigenheiten gebunden.

Eigenheiten werden also ausschließlich zur Generierung von Entschlossenheit verwendet.

- Der Paragraph Eigenheiten einsetzen entfällt
- Zwei Würfel bei Glückliche Fügung erfordern eine Probe auf Willenskraft (16)
- Probenwurf wiederholen erfordert den neuen Vorteil Glück

Des Weiteren kann der Spieler für das Ausnutzen einer Eigenheit *alle* EN zurückerlangen, wenn es eine besonders große Wirkung zur Folge hat.

DIE WAHL DEINER EIGENHEITEN

Die folgenden Angaben verstehen sich als Ergänzung zum Regelwerk und sollen das Finden von Eigenheiten vereinfachen.

Positive Eigenheiten werden Tugenden, negative Eigenheiten Nachteile genannt. Ein Nachteil gibt dem Charakter EN, falls er ihn in eine schwierige Situation bringt. Das gleiche gilt für Tugenden, allerdings ist es hier üblicherweise schwieriger eine solche Situation hervorzurufen, daher sollten Charaktere nicht mehr als 1-2 Tugenden erhalten.

Tugenden

Typischerweise wird hier auf den Archetyp und/oder den Hintergrund des Charakters eingegangen.

Der Moralkodex oder die Prinzipientreue von bestimmten Professionen (Geweihete, Ritter, etc.) sind hier gute Kandidaten. Als weitere Anregung können die Kardinaltugenden dienen: Barmherzigkeit, Glaube, Tapferkeit, Hoffnung, Gerechtigkeit, Weisheit, Mäßigung

Nachteile

Nachteile sollten immer ausgespielt werden, auch wenn es in einer Situation keine Aussicht auf EN gibt. Einige Nachteile können geheilt werden oder vergehen mit der Zeit. Falls Nachteile nicht ausgespielt werden, können sie vom Spielleiter gestrichen werden. Charaktere können Nachteile auch im Laufe des Spiels erhalten.

Ein paar weitere Beispiele, die ggf. noch in eine aussagekräftigere Form gebracht werden könnten (siehe Ilaris S. 16):

Neid, Maßlosigkeit, Gier, Begierde, Hochmut, Faul, Hitzkopf, Gehorsam, Nahrungsrestriktion, Aberglaube, Vergesslich, Boshaftigkeit, Phobie, Einbildungen, (Größen-)Wahnsinn, Mondsucht, Schlafstörungen, Trauma, Unstet, Neurose, Geiz, Gerechtigkeitswahn, Fanatiker, Leichtgläubig, Loses Mundwerk, Nachtragend, Schüchtern, Streitlustig, Außenseiter, Sprachfehler, Weltfremd, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Unfrei, Zimperlich, Gesucht

FERTIGKEITEN UND TALENTE

Die Ilaris-Fertigkeiten werden in Ilaris Advanced komplett ersetzt. Beschreibungen für beibehaltene Fertigkeiten und Talente gelten weiterhin und werden nicht wiederholt.

BESONDERHEITEN

Gruppierte Fertigkeiten

Einige wenige Fertigkeiten bilden ein sehr breites Feld möglicher Einsatzgebiete ab. Bei diesen *gruppierten Fertigkeiten* steht nur der Basiswert zur Verfügung, falls der Charakter das Talent nicht besitzt.

Länderkunde-/Kulturkunde-/Traditionsbonus

Diese Fertigkeiten sind je nach Stufe der gleichnamigen Freien Fertigkeit bzw. des Vorteils um +1/+2/+4 Punkte erleichtert, falls es zur Situation passt. Hier ist es für den Spielleiter bei der Wahl der Schwierigkeit wichtig, immer von einem Außenstehenden auszugehen. Falls die Gruppe jedoch z.B. nur aus Mittelreichern besteht und nur im Mittelreich spielt sollte der Spielleiter den Kulturkundebonus streichen und in die Schwierigkeit einberechnen.

NAHKAMPF

Handgemenge (GE/KK/MU, 4)

Talente: Handgemengewaffen, Unbewaffnet, Schilde

Hieb Waffen (GE/KK/MU, 4)

Talente: Kettenwaffen, Einhandhieb Waffen, Zweihandhieb Waffen

Klingenwaffen (GE/KK/MU, 4)

Talente: Einhandklingenwaffen, Zweihandklingenwaffen

Stangenwaffen (GE/KK/MU, 4)

Talente: Speere, Infanteriewaffen, Lanzenreiten (verbilligt)

FERNKAMPF

Schusswaffen (FF/IN/KK, 3)

Talente: Bögen, Armbrüste, Blasrohre (verbilligt), Belagerungswaffen (verbilligt)

Wurfwaffen (FF/IN/KK, 3)

Talente: Kurze Wurfwaffen, Wurfspeere, Diskusse, Schleudern (verbilligt)

KÖRPERLICH

Athletik (GE/KK/KO, 3)

Talente: Laufen, Klettern, Schwimmen, Körperbeherrschung, Kraftakt, Springen

- Körperbeherrschung entspricht Akrobatik in Ilaris.
- Ein Kraftakt ist nötig, wenn schwere Lasten angehoben oder getragen werden sollen. Auch das Eintreten von Türen fällt hierunter.
- Springen wird beim Weit- oder Hochsprung benötigt.

Selbstbeherrschung (KO/MU/MU, 3)

Talente: Willenskraft, Zähigkeit, Fassung bewahren, Zechen (verbilligt)

- Fassung bewahren benötigst du, wenn du Zeuge von etwas Ekelerregendem oder Grauenvollem wirst, etwas Falsches gegessen hast, wenn du dich auf dem gesellschaftlichen Parkett zusammenreißen musst oder Einschüchtern widerstehen musst.
- Mit Zechen kannst du versuchen den negativen Effekten von Alkohol und anderen Drogen zu widerstehen.

Tierführung (IN/CH/GE, 3)

Mit Tierführung kannst du in Pferd reiten, einen Falken abrichten, einen angreifenden Wolf zur Flucht bewegen oder eine Kutsche fahren. Hierunter fallen also alle Tätigkeiten, die sich mit Tieren beschäftigen.

Talente: Reiten, Abrichten (Kategorie), Tiere beeinflussen, Fahrzeug lenken (verbilligt)

- Reiten entspricht Athletik (Reiten) in Ilaris.
- Mit Abrichten kannst du Tieren Vorteile beibringen und sie ausbilden. Muss für jede Kategorie separat erworben werden: Dompteur (verbilligt), Falkner, Hundeführer, Zureiter.
- Tiere beeinflussen benötigst du, wenn du Tiere besänftigen oder verjagen, oder ihnen Befehle geben möchtest.
- Fahrzeug lenken umfasst die Kenntnis darüber Karren, Schlitten, Kutschen und andere Wagen mit eingespannten Tieren zu fahren.

Wahrnehmung (IN/IN/KL, 3)

Talente: Wachsamkeit, Sehen, Hören, Riechen und Schmecken (verbilligt), Tasten (verbilligt)

- Sehen, Hören, Riechen und Schmecken, sowie Tasten entsprechen Sinnenschärfe in Ilaris

GESELLSCHAFTLICH

Autorität (CH/KL/MU, 3)

Talente: Anführen, Einschüchtern, Rhetorik

Beeinflussung (CH/CH/IN, 3)

Talente: Betören, Überreden, Verkleiden

- Mit Verkleiden kennst du dich mit der aktuellen Mode und Schminke aus und kannst dich für eine andere Person ausgeben. Dies reicht vom improvisierten „ich bin eine einfacher Fischermaid“ bis zum sorgfältig vorbereiteten Identitätsdiebstahl.

Diplomatie (KL/IN/CH, 2)

Kulturkundebonus

Diplomatie ist gefragt, wann immer du dich in gehobener Gesellschaft bewegst, diplomatisch verhandeln, oder anderen deine Überzeugungen näherbringen möchtest.

Talente: Etikette, Staatskunde, Verhandeln

- Etikette beinhaltet die korrekten Umgangsformen und Anreden in gehobener Gesellschaft.
- Mit Staatskunde wird der politische Alltag, sowie das Wissen über aktuelle Herrschaftsstrukturen, geltendes Recht und die Heraldik geregelt.
- Verhandeln hat im Gegensatz zum Feilschen das Ziel, das Verhältnis zum Verhandlungspartner zu verbessern und einen Kompromiss zu erreichen.

Menschenkenntnis (KL/IN/CH, 3)

Siehe das Talent Menschenkenntnis in Ilaris.

Talente: Motivation erkennen, Beruhigen, Persönlichkeit einschätzen

- Mit Motivation erkennen bist du geschult darin kleinste Hinweise im Verhalten deines Gegenübers zu lesen und damit eventuelle Lügen enttarnen oder Beweggründe aufdecken.
- Beruhigen erlaubt es dir Situationen mit wütenden, ängstlichen oder traurigen Personen zu de-eskalieren.
- Persönlichkeit einschätzen gibt Kenntnisse über die Natur einer Person und kann Eigenheiten aufzeigen.

Straßenkunde (KL/IN/CH, 2)

Kulturkundebonus

Mit Straßenkunde kannst du in einer Stadt den Weg zur Taverne finden und dich dort über die Gerüchte zum gestrigen Mord umhören oder örtliche Hehler fragen, ob die Goldkette des Opfers verhökert wurde.

Talente: Zurechtfinden, Gerüchte, Hehlerei, Kontakte

- Zurechtfinden hilft bei der Orientierung in einer Stadt.
- Durch Gerüchte kennst du die richtigen Fragen und die richtigen Personen, um den neuesten Tratsch zu erfahren, oder aber selbst in die Welt zu setzen.
- Mit Hehlerei erhältst du Zugang zum Schwarzmarkt.
- Kontakte aufzubauen ist eine Voraussetzung, um den Vorteil *Verbindungen* zu erhalten. Im kleinen Rahmen kann der Effekt auch ohne Erwerb genutzt werden.

NATUR

Jagd (KL/IN/FF, 2)

Länderkundebonus

Mit Jagd kannst du dich in der Wildnis auf die Lauer legen, Fährten suchen und Tiere jagen.

Talente: Fallenstellen, Fährten suchen, Pirschen, Fischen und Angeln (verbilligt)

- Mit Fallenstellen und einem passenden Handwerkstalent kannst du Fallen bauen und kennst geeignete Orte, um diese aufzustellen.
- Fährten suchen ermöglicht es Fährten aufzuspüren und zu folgen. Erfahrene Jäger können schätzen, wie alt die Fährte ist und wie schwer das Wesen sein muss.
- Pirschen siehe Heimlichkeit (Pirschen) in Ilaris
- Fischen und Angeln wird für den Fischfang benötigt.

Überleben (GE/FF/KO, 3)

Länderkundebonus

Talente: Orientierung, Lagerbereitung, Wildnisführung, Wettervorhersage (verbilligt)

- Mit Orientierung verläufst du dich nicht in der Wildnis.
- Eine sorgfältige Lagerbereitung erlaubt einen erholsamen Schlaf. Ohne diese könnten am nächsten Morgen die Nahrungsvorräte weg sein oder der Gefährte von einer Schlange gebissen werden.
- Eine Wildnisführung verhindert, dass Mitstreiter den Treibsand übersehen, oder das Krokodil für einen begehbaren Baumstamm halten. Wird auch für eine sorgfältige Reisevorbereitung geprobt.
- Wettervorhersage warnt frühzeitig vor einem Orkan.

WISSEN

Bildung (KL/KL/IN, 2)

Jeder Gelehrte und viele Angehörige der Oberschicht und Elite haben das Trivium der freien Künste belegt. Dies umfasst Grammatik, theor. Rhetorik und Logik. Das weitere Studium des Quadriviums behandelt Arithmetik, Geometrie, Astronomie, Mechanik und Musiktheorie. Talente: Rechnen, Sternkunde, Mechanik, Philosophie, Sprachenkunde

- Rechnen umfasst bei Anfängern die Grundrechenarten, ein Mathematicus beherrscht tiefergehende Arithmetik und Geometrie. Auch Musiktheorie fällt hierunter.
- Unter Sternkunde sind sowohl Astronomie als auch Astrologie vereint. Wahrsager erstellen damit Horoskope, Astronomen kartographieren den Himmel oder nutzen die Sterne zur Navigation.
- Mechanik ist das Wissen um physikalische Grundlagen wie Hebelgesetze, Reibungskraft, Flaschenzüge oder die schiefe Ebene.
- Unter Philosophie fallen Logik, theoretische Rhetorik, Ethik, metaphysische Überlegungen, sowie die Erkenntnis- und Wissenschaftstheorie.
- Mit Sprachenkunde bist du in Grammatik bewandert und kannst Sprachen und Schriften aus der gleichen Familie wie eine dir bekannte Sprache in Grundzügen übersetzen.

Magiekunde (KL/KL/MU, 2)

Traditionsbonus

Talente: Dämonenkunde, Elementarkunde, Magietheorie, Zauberpraxis, Tradition

- Tradition umfasst die Eigenheiten verschiedener Magietraditionen, ihre berühmten Vertreter, sowie ihre Rechtsprechung.

Mythenkunde (IN/KL/KL, 2)

Kulturkundebonus, Traditionsbonus

Talente: Geschichten und Legenden (Spezies), Götter und Kulte (Pantheon)

- Geschichten und Legenden muss für jede Spezies separat erworben werden: Menschen, Zwerge, Elfen, Achaz (verbilligt), Goblins (verbilligt), Orks (verbilligt).
- Götter und Kulte muss für jedes Pantheon separat erworben werden, außer Zwölfgötter sind alle verbilligt: Zwölfgötter, Rastullah, Urtulamiden, Orks, Thorwaler, Norbarden, Hochelfen, Goblins, Achaz, Gjalsker, Fjarninger, Thalusier, Himmelswölfe

Naturkunde (FF/IN/KL, 2)

Länderkundebonus

Siehe Derkunde in Ilaris.

Talente: Geographie, Pflanzenkunde, Tierkunde, Gesteinskunde (verbilligt)

- Mit Gesteinskunde kannst du Baugestein, Erze und Edelsteine finden und identifizieren, sowie ihre Qualität, Materialeigenschaften und ihren Wert bestimmen.

HANDWERK

Alchemie (FF/FF/KL, 3)

Talente: Magische Elixiere, Profane Alchemika, Analyse (verbilligt), Brennen und Fermentieren (verbilligt), Hüttenkunde (verbilligt)

- Mit Brennen und Fermentieren kannst du alkoholische Getränke aller Art herstellen.
- Unter Hüttenkunde fällt die Herstellung von Glas, (magischen) Metallen und Legierungen, sowie die Beurteilung ihrer Qualität und ihres Werts.

Darbietung (KL/IN/CH, 2)

Gruppierte Fertigkeit, Kulturkundebonus

Eine künstlerische Darbietung kann jede Festlichkeit unvergessen machen und zu unverhofftem Ruhm und Reichtum führen. Auch wer sich in hoher Gesellschaft nicht lächerlich machen möchte, sollte ein Mindestmaß an Können mitbringen.

Talente: Musizieren, Singen, Stimmen imitieren, Tanzen, Darstellen

- Musizieren umfasst das gekonnte Spielen eines Instruments. Neue Instrumente musst du zuerst eine Weile üben, damit das Talent zählt.
- Mit dem Talent Singen vermeidest du, vor deiner nächsten Ballade geknebelt zu werden.
- Mit Stimmen Imitieren können Laute von Tieren und für Experten auch Stimmen von Menschen nachgeahmt werden.
- Mit Tanzen kannst du beim nächsten Ball eine gute Figur abgeben, so mancher Gottheit huldigen und sogar meditieren.
- Mit Darstellen kannst du eine akrobatische Vorführung inszenieren, im Schauspielhaus dein Einkommen bestreiten oder ein Gedicht vortragen.

Feinhandwerk (FF/FF/KL, 3)

Gruppierte Fertigkeit

Alle handwerklichen Tätigkeiten, die Präzisionsarbeit erfordern, fallen unter Feinhandwerk.

Talente: Malen und Zeichnen, Feinmechanik, Schneiderei und Lederarbeiten, Schreiner, Kochen (verbilligt), Steinbearbeitung (verbilligt), Seilkunde (verbilligt)

- Malen und Zeichnen umfasst das Anfertigen von kunstvollen Bildern, Tattoos, Land- und Seekarten, Blaupausen und Zauberthesisblättern.
- Mit Feinmechanik beherrscht du die Goldschmiedekunst und stellst Schlösser und kleine Apparate wie Uhrwerke oder Trickwaffen her.
- Schneiderei und Lederarbeiten wird hauptsächlich genutzt, um Kleidung und Rüstungen aus Stoff oder Leder zu reparieren oder herzustellen.
- Als Schreiner fertigst du Möbelstücke, Schnitzwerke und Waffen aus Holz an.
- Mit Kochen stellst du je nach Ausgangsmaterial nahrhafte und schmackhafte Nahrung her und kannst sie haltbar machen.
- Mit Steinbearbeitung fertigst du Reliefs und Statuen an und schleifst Edelsteine. Auch das Herstellen von Steinwaffen und Töpferware fällt hierunter.
- Seilkunde umfasst die Kenntnis des Seilknüpfens und von allerlei Knoten für jeden Zweck.

Grobhandwerk (FF/KO/KK, 3)

Gruppierte Fertigkeit

Alle handwerklichen Tätigkeiten, die auch unter großen Anstrengungen noch eine ruhige Hand erfordern, fallen unter Grobhandwerk.

Talente: Schmieden, Zimmermann, Landwirtschaft (verbilligt), Steinmetz (verbilligt)

- Schmieden siehe Handwerk (Schmieden) in Ilaris
- Als Zimmermann kannst du große Bauwerke aus Holz anfertigen, reparieren und beurteilen. Dazu zählen z.B. Holzhäuser, Kutschen und Schiffe.
- Mit Landwirtschaft bestellst du die Felder, baust Weinreben an und bist bewandert in der Viehzucht, dem Schlachten, dem Gerben von Fellen und Herstellen von Trophäen.
- Unter Steinmetz fällt der fachgerechte Abbau von Baugestein, der Bau und die Beurteilung von Stollen, Steinhäusern und -Brücken.

Heilkunde (CH/FF/KL, 3)

Talente: Gifte und Krankheiten, Wundheilung, Seelenheilung, Anatomie (verbilligt)

- Mit Seelenheilung kannst du die Auswirkungen von Traumata, inneren Konflikten und Nachteilen lindern, langfristig kannst du Patienten sogar davon befreien (oder alles schlimmer machen).
- Anatomie verschafft dir einen Überblick über Gestalt und Lage von Organen und Geweben von Organismen. Bei manchen Krankheiten und Wunden (z.B. Blinddarmentzündung), ist Anatomie für eine Heilung zwingen notwendig. Das Studium von humanoiden Wesen wird allerdings vielerorts als Leichenschändung oder Nekromantentum geahndet.

Seefahrt (FF/GE/KK, 2)

Mit Seefahrt kannst du Boote und Schiffe bedienen und instand halten. Erfahrene Seefahrer nehmen als Steuermann das Ruder in die Hand.

Talente: Boote, Schiffe, Steuermann

- Unter Boote fallen kleine Einmaster, Flöße, Kanus/Kajaks, Ruderboote oder Eissegler.
- Schiffe umfasst alles was in den Aufgabenbereich eines Matrosen auf einem Segel- oder Ruderschiff fällt.
- Ein Steuermann ist essenziell, um den gewünschten Zielort sicher zu erreichen. Er muss anhand von Erfahrung, Seekarten und allerhand Werkzeugen navigieren und Gefahren ausweichen. Üblicherweise ist er auch in Sternkunde bewandert.

Verschlagenheit (FF/IN/MU, 2)

Talente: Schlösser knacken, Stehlen, Untertauchen, Taschenspielererei (verbilligt), Entfesseln (verbilligt)

- Mit Taschenspielererei beherrscht du profane Zauber- und Kartentricks, die auf Täuschung und Ablenkung basieren, also auch das Falschspielen.
- Untertauchen siehe Heimlichkeit (Untertauchen) in Ilaris
- Entfesseln braucht jeder Abenteurer, der sich öfters in Gefangenschaft wiederfindet, falls er sich aus Fesseln befreien möchte.

Freie Fertigkeiten

Beispiele für Freie Fertigkeiten

Berufe werden nicht über Freie Fertigkeiten abgebildet, diese können in Ilaris Advanced komplett durch reguläre Fertigkeiten erlernt werden. Siehe auch DSA 4.1 *Talente in Ilaris Advanced*.

Kulturrkunde (Neu)

Muss für jede Kultur separat erworben werden. Die erste Kulturrkunde ist kostenlos. Eine passende Kulturrkunde I/II/III erleichtert Proben auf Fertigkeiten mit Kulturbonus um +1/+2/+4 Punkte. Kann für allgemeine Themen auch direkt geprobt werden. Kann nicht höher sein als die Muttersprache der Kultur.

Verfügbar: Andergast und Nostria, Mittelreich, Almada, Bornland, Sveltal und Nordlande, Horasreich, Zyklopeninseln, Amazonen, Tulamidenlande, Aranien, Novadi, Ferkina, Zahori, Thorwal, Gjalskerländer, Fjarninger, Waldmenschen, Tocamuyac, Maraskan, Südaventurien, Bukanier, Nivesen, Norbarden, Trollzacker, Ambosszwerge, Brillantzwerge, Erzzwerge, Hügelzwerge, Brobim, Auelfen, Waldelfen, Firnelfen, Steppenelfen, Orks, Goblins, Archaische Achaz, Stammes-Achaz, Trolle, Grolme

Länderkunde (Neu)

Muss für jede Region separat erworben werden. Eine passende Länderkunde I/II/III erleichtert Proben auf Fertigkeiten mit Länderbonus um +1/+2/+4 Punkte. Kann für allgemeine Themen auch direkt geprobt werden.

Verfügbar: Hoher Norden (nördlich der Salamandersteine), Nordaventurien (nördlich von Steineichenwald und Ysilsee), Mittelaventurien (nördlich von Eisenwald, Phecanowald und Raschtulswall), Südaventurien (nördlich von Dröl und Thalusion), Tiefer Süden (südlich davon), Maraskan, Wüste, Gebirge, Meer, Höhlen

Schriften (Update)

Kann nicht höher sein als die Sprache zur Schrift.

Verfügbar: Altes Alaani, Kemi-Symbole, Alte Amulashtro-Glyphen, Moderne Amulashtro-Glyphen Angram, Arkanil, Chrmk, Chuchas, Drakhard-Zinken, Drakned-Glyphen, Geheiligte Glyphen von Unau, Gimaryl, Gjalsker Runen, Hjaldingsche Runen, Imperiale Zeichen, Isdira/Asdharia Zeichen, Kusliker Zeichen, Mahrtsche Glyphen, Nanduria, Rogolan-Runen, Thorwalsche Runen, Trollische Raumbilderschrift, Tulamidya, Ur-Tulamidy, Zhayad

Sprachen (Muttersprache III kostenlos) (Update)

Die Sprachen wurden für eventuellen Sprachenkunde-Einsatz in Sprachfamilien aufgeteilt.

Verfügbar:

- Garethi: Garethi, Bosparano, Aureliani, Zyklopäisch, Bukanisch
- Tuldamidya: Tuldamidya, Ur-Tulamidy, Zelemja, Alaani, Zhulchammaqra, Ferkina, Ruuz, Kemi, Rabensprache, Gjalskisch
- Thorwalsch: Thorwalsch, Hjaldingsch, Fjarningsch, Gjalskisch
- Elfish: Isdira**, Asdharia**
- Zwergisch: Rogolan, Angram, Tiefzwegisch*
- Orkisch: Ologhaijan, Oloarkh*
- Maritim: Krakonisch, Mahrtsch, Neckergesang***, Rissol, Z'Lit**
- Echsisch: Rssahh**, Krakonisch
- Schrat: Golp*, Trollisch, Yetan
- Einzelne Sprachen: Amuurak*, Drachisch***, Goblinisch, Grolmisch, Koboldisch***, Molochisch, Nujuka, Ogrisch*, Riesen-Sprache, Mohisch, Zyklopisch, Zhayad, Atak (beinhaltet Schrift), Füchsisch (beinhaltet Schrift)

*) Die maximale Stufe ist II

**) Benötigt entsprechende Spezies für Stufe III

***) Benötigt Vorteil *Zauberer I* für jede Stufe

Wahre Namen (Neu)

Dies ersetzt die Regelung zum Erlernen von wahren Namen in Ilaris S. 82. Beschwörungszauberproben werden mit Stufe I/II/III um -2/0/+2 modifiziert.

Bannzauberproben werden mit um +1/+2/+4 erleichtert.

ALLGEMEINE VORTEILE

Kostenlose Vorteile

Es werden einige neue Vorteile eingeführt, die keine EP kosten. Manche lesen sich sogar wie Nachteile, aber sie haben alle gemeinsam, dass sie einen Bonus und einen gleichwertigen Malus mit sich bringen. In Absprache mit dem Spielleiter können einige dieser kostenlosen Vorteile auch nachträglich wieder deaktiviert werden, z.B. wenn ein fettleibiger Charakter viel Gewicht verloren hat.

Vorteile für nichtmenschliche Spezies

Zwerge sollten außerdem den Vorteil *Zwerg* wählen.

PROFAN

Blutrausch (Neu)

Häufig bei Thorwalern anzutreffen. Sobald du im Kampf eine *Wundschmerz*-Probe ablegen musst, verfallst du in Raserei. Du nutzt immer die Aktion *Volle Offensive*, deine TP steigen um +4 Punkte und du greifst stets einen zufälligen nahestehenden Freund oder Feind an. Du erhältst alle vier Aktionen einen Punkt Erschöpfung. Der Rausch endet erst, wenn du erschöpft zusammenbrichst. Mit dem Vorteil *Kalte Wut* kannst du dich willentlich in einen *Blutrausch* versetzen.

Voraussetzungen: 0 EP

Nachkauf: extrem selten

Eingeschränkter Hörsinn (Neu)

Proben auf *Hören* sind um -4 erschwert, dafür sind deine anderen Sinne besser ausgeprägt: Alle Proben auf Wahrnehmung um +1 erleichtert – dies wird mit *Hören* verrechnet. *Hören*-Proben sind öfter nötig als bei normalhörenden, z.B. wenn dir jemand zuflüstert.

Voraussetzungen: keine *Sensible Wahrnehmung*; 0 EP

Nachkauf: üblich

Eingeschränkter Sehsinn (Neu)

Proben auf *Sehen* sind um -4 erschwert, dafür sind deine anderen Sinne besser ausgeprägt: Alle Proben auf Wahrnehmung um +1 erleichtert – dies wird mit *Sehen* verrechnet. *Sehen*-Proben sind öfter nötig als bei normalsehenden, z.B. wenn du jemanden auf mittlere Distanz erkennen willst.

Voraussetzungen: keine *Sensible Wahrnehmung*; 0 EP

Nachkauf: üblich

Fettleibig (Neu)

Behinderung und Wundschwelle steigen um +2 (auch mit Reiterkampf II). Diese BE gilt immer und kann nicht mit Rüstungsgewöhnung verringert werden. Unangepasste Rüstungen haben BE +1 und es ist immer eine *Spezialanfertigung* nötig.

Voraussetzungen: 0 EP

Nachkauf: üblich

Glück I/II (Update)

Umbenannt in Fokus I/II

Glück (Neu)

Erlaubt es dir einmal pro Spielabend für einen Punkt Entschlossenheit eine Probe zu wiederholen.

Voraussetzungen: 80 EP

Nachkauf: selten

Gut Aussehend (Neu)

Du hast ein auffälliges Aussehen und wirst leicht (wieder-) erkannt. Proben auf *Betören* und *Überreden* sind um +2 erleichtert.

Voraussetzungen: nicht *Unansehnlich*; 40 EP

Nachkauf: extrem selten

Jäger I/II (Kreaturenklasse)

Du richtest gegen Gegner der entsprechenden Kreaturenklassen +1/+2 TP an. Für Stufe I muss der Held zuvor einen mächtigen Vertreter der Kreaturenklasse besiegt haben, für Stufe II einen Koloss. Verfügbar sind:

- Monsterjäger: Tiere und Humanoide (nur nicht-spielbare Spezies)
- Untotenjäger: Untote
- Legendenjäger: Feenwesen, Mythenwesen und Elementare
- Dämonenjäger: Dämonen und Daimonide

Voraussetzungen: keine/Jäger I; 20 EP pro Stufe

Nachkauf: häufig / häufig

Kleinwüchsig (Neu)

Du hast ein auffälliges Aussehen und wirst leicht (wieder-) erkannt, solange du dich nicht unter anderen *kleinwüchsigen* aufhältst. GS -1, Reiten von *großen* Tieren ist um -8 erschwert. Unangepasste Waffen / Rüstungen haben WM -1 / BE +1 und außerhalb von Kulturen der *Tocamuyac* oder *Goblins* ist eine *Spezialanfertigung* nötig. Proben auf Pirschen und Untertauchen sind um +2 Punkte erleichtert.

Voraussetzungen: nicht *Zwerg*; 0 EP

Nachkauf: extrem selten

Perfektionist (Neu)

Proben auf Feinhandwerk, Grobhandwerk und Alchemie benötigen immer doppelt so viel Zeit, sind dafür um +2 Punkte erleichtert.

Voraussetzungen: 0 EP

Nachkauf: selten

Schlangemensch (Neu)

Du kannst dich in fast unmöglichem Maße verdrehen und biegen. Zudem sind *Entfesseln*-Proben, sowie vergleichende Proben des Manövers Umklammern um +2 erleichtert.

Voraussetzungen: 60 EP

Nachkauf: selten

Sensible Wahrnehmung (Neu)

Häufig bei Elfen anzutreffen. Proben auf Wahrnehmung sind um +2 erleichtert. Bei einer Reizüberflutung sind alle Proben um -4 erschwert, solange diese anhält.

Voraussetzungen: 0 EP

Nachkauf: selten

Spielball Phexens (Neu)

Das Glück ist dir einfach nicht hold, aber Phex wirkt auf geheimnisvolle Weise. Bei profanen Fertigkeiten tritt ein Patzer bereits bei einer 2 auf, ein Triumph bei einer 19. Die Auswirkungen sind im Slapstick angesiedelt, z.B. der Charakter rutscht aus und wird dadurch knapp vom Bolzen des Attentäters verfehlt.

Voraussetzungen: 0 EP

Nachkauf: selten

Stubenhocker (Neu)

Wissensfertigkeiten sind um +2 erleichtert, körperliche Fertigkeiten sind um -2 erschwert.

Voraussetzungen: 0 EP

Nachkauf: selten

Tierempathie (Update)

Wird auf *Tiere beeinflussen* geprobt.

Unansehnlich (Neu)

Du hast ein auffälliges Aussehen und wirst leicht (wieder-) erkannt. Proben auf *Einschüchtern* in Rededuellen sind um +2 erleichtert, Proben auf *Betören* sind um -2 erschwert.

Variante Stigma: Du trägst ein übernatürliches Stigma, z.B. Katzenaugen, eine dämonische Wunde oder einen geschuppten Arm.

Variante Albino: Deine Haut, Haare und Augen haben keine Farbpigmente. Du musst deine Haut stets vor der Sonne schützen, um keine Verbrennungen zu erleiden. Üblicherweise zusätzlich zur Eigenheit *Lichtsensibel*.

Voraussetzungen: nicht *Gut Aussehend*; 0 EP

Nachkauf: üblich

Verpflichtungen (Neu)

Du bist einer Institution (oder Person) verpflichtet und musst deren Anweisungen Folge leisten. Ein Nichtbefolgen oder sogar ein Ausstieg kann je nach Institution verschiedenste Konsequenzen nach sich tragen. Dafür hast du Zugriff auf das Netzwerk dieser Institution (entspricht dem Vorteil *Verbindungen*).

Voraussetzungen: 0 EP

Nachkauf: üblich

Vorurteile (Neu)

Vorurteile richten sich immer gegen eine spezifische Gruppe von Personen, wie Männer, Mittelreicher oder Elfen. Die Patzerchance durch Ungewohnte Umgebung in Rededuellen steigt für beide Seiten um 2 Punkte auf dem W20.

Voraussetzungen: 0 EP

Nachkauf: üblich

Zwerg (Neu)

Du hast ein auffälliges Aussehen und wirst leicht (wieder-) erkannt, solange du dich nicht unter anderen zwerghenwüchsigen aufhältst. GS -1, Reiten von großen Tieren ist um -8 erschwert. Unangepasste Waffen/Rüstungen haben WM -1 / BE +1 und außerhalb von Kulturen der Zwerge ist eine *Spezialanfertigung* nötig. Proben auf Selbstbeherrschung sind um +2 erleichtert.

Voraussetzungen: üblicherweise nur von Zwergen wählbar, nicht *Kleinwüchsig*; 0 EP

Nachkauf: extrem selten

MAGISCH

Affinität zu Elementaren (Neu)

Wann immer du einen Zauber mit Basiskosten von mindestens 16 AsP wirkst, erscheinen lästige mindere Elementargeister, die bis zum Ende der Szene jede deiner Aktionen *Konzentration* stören. Sie können mit dem Zauber *Elementarbann* (12, 4 AsP) unschädlich gemacht werden. Die Zaubere *Manifesto Element* und *Herbeirufung des Elements* sind um +4 Punkte erleichtert.

Voraussetzungen: Zauberer I; 0 EP

Nachkauf: selten

Artefaktgebunden (Neu)

Kann bei einem Patzer während eines Ritualinstrument-Bindungsrituals geschehen. Zaubere sind um +2 erleichtert, wenn du dein Ritualinstrument in der Hand hältst.

Andernfalls sind Zaubere um -8 erschwert.

Voraussetzungen: Nicht *Thesisgebunden*, *Zauberer I*, gebundenes Ritualinstrument; 0 EP

Nachkauf: üblich

Magiegespür (Update)

Intensitätsanalysen werden auf *Wachsamkeit* geprobt.

Thesisgebunden (Neu)

Zaubere sind um +2 erleichtert, wenn du ein Objekt in Händen hältst und ansiehst, in welchem deren Thesen gespeichert sind. Andernfalls sind Zaubere um -4 erschwert.

Voraussetzungen: Nicht *Artefaktgebunden*, Tradition der Gildenmagier (Thesisblätter), *Tradition der Hexen* (Zauberrezepte), *Tradition der Kristallomanten* (Thesiskristalle), oder *Tradition der Scharlatane* (Thesisblätter); 0 EP

Nachkauf: extrem selten

Verhüllte Aura (Neu)

Deine Magische Aura ist nur schwer zu erkennen und erscheint schwächer als sie ist. Sämtliche Proben zur Magieerkennung sind gegen dich um -8 Punkte erschwert.

Voraussetzungen: *Zauberer I*; 40 EP

Nachkauf: selten

Wilde Magie (Neu)

Bei Zaubern tritt ein Patzer bereits bei einer 2 auf, ein Triumph bei einer 19.

Voraussetzungen: *Zauberer I*; 0 EP

Nachkauf: selten

Zauberhaar (Neu)

Du hast durch deine Haarfarbe ein auffälliges Aussehen und wirst leicht (wieder-) erkannt. Dein AsP-Vorrat ist um +4 Punkte erhöht, wenn dein Haar mindestens eine Länge von 50cm hat. Andernfalls ist er um -12 Punkte gesenkt. Ausgehend von einem geschorenen Kopf dauert es 6 Monate bis die Mindestlänge erreicht ist.

Voraussetzungen: *Zauberer I*; 0 EP

Nachkauf: extrem selten

KARMAL

Akoluth (Gottheit) (Neu)

Erster Schritt zur Spätweihe. Der Moralkodex der Kirche wird üblicherweise zu einer Tugend des Charakters. Der Charakter erhält *Verpflichtungen* gegenüber des Kults. Sein *Ansehen* steigt um +1. Dieser Vorteil entfällt mit dem Erwerb von *Geweiht* und die Kosten werden zurückerstattet; das *Ansehen* steigt mit *Geweiht* nicht nochmal.

Voraussetzungen: 20 EP

Nachkauf: üblich

Geweiht I (Update)

Ansehen +1.

Gesundheit

Einschränkungen

BLUTUNGEN UND TOD

Der Charakter ist mit neun Einschränkungen unweigerlich bewusstlos, aber noch nicht zwingend tot: er stirbt erst, wenn er neun vollwertige Wunden erlitten hat. In diesem Fall werden beim Erleiden von weiteren Einschränkungen existierende Erschöpfungspunkte zu Wunden hochgestuft.

Rüstung

- Bei Kettenhemden und Plattenrüstungen ist wattierte Unterkleidung bereits eingerechnet.
- GS – BE sollte nicht unter 1 fallen, bei *Zwergen* nicht unter 0, beritten nicht unter -2; ansonsten ist der Kämpfer unbeweglich.
- Eine Gestechrüstung hat RS/BE 7 und kann nicht in hoher Qualität angefertigt werden.

Kombination

Rüstungsschutz und Behinderung können durch das sinnvolle Kombinieren von zwei Rüstungslagen maximal sechs Punkte erreichen. Es kann jedoch immer nur einmal von Rüstungsgewöhnung profitiert werden. Bei hoher Qualität wirkt nur die durchschnittliche BE-Verbesserung der zwei Lagen (aufgerundet).

Beispiel-Kombinationen	RS	BE
Kette über Gambeson	4	4
Platte über Gambeson	5	5
Leichtes Leder über Kette	4	4
Platte über Kette	6	6

Hohe Qualität

Lage 1 (HQ 0), Lage 2 (HQ 1)	-	-1
Lage 1 (HQ 0), Lage 2 (HQ 2)	-	-1
Lage 1 (HQ 1), Lage 2 (HQ 2)	-	-2
Lage 1 (HQ 2), Lage 2 (HQ 2)	-	-2

Schadensquellen

TRAG- UND ZUGKRAFT

Dies ist eine Optionalregel. Die Behinderung steigt, sobald beim Tragen oder Ziehen (eines Wagens) das mühelose Gewicht überschritten wird und dann in bestimmten Intervallen. Das Gewicht von getragener Kleidung und Rüstung zählt nur halb. Bei Vierbeinern sind das mühelose Gewicht und Intervall verdoppelt.

Tätigkeit	Müheloses Gewicht	Intervall	BE
Tragen	4 x KK Stein	2x KK	+1
Ziehen	8 x KK Stein	4 x KK	+1

STÜRZE

Akrobatik wird ersetzt durch Körperbeherrschung.

Kampf

Kampfablauf

AKTIONEN

Aktion Auf-/Absitzen (voll) (Neu)

Dies kostet 2/1 Aktionen, mit einer gelungenen GE-Probe (16) eine Aktion weniger. Absitzen wird damit zur einfachen Aktion.

Aktion Aufstellung (einfach) (Neu)

Wendet das Reittier in die entgegengesetzte Richtung für einen erneuten Angriff. Dies ist gegen Gegner im Sichtbereich nicht nötig. Wird mit dem Reittier-Vorteil *Kehrtwende* zu einer *Freien Aktion*.

Aktion Bewegung (Update)

Kombinierte Aktionen dürfen jederzeit während der Bewegung durchgeführt werden, sie wird dadurch nicht automatisch unterbrochen.

GS-Modifikator

Laufen-Probe (20)	GS +1 (2 x <i>Hohe Qualität</i> : +1)
Unsicherer Untergrund	GS Halbiert

Aktion	Reichweite	Besonderheiten
Kriechen (liegend/knieend)	GS/4	einfach
Laufen	GS	einfach
Sprinten	GS x 2	voll, keine Reaktionen erlaubt
Sprinten (ohne jegliche Ausrüstung)	GS x 4	voll, keine Reaktionen erlaubt
Aufstehen (liegend zu kniend / kniend zu stehend)	-	voll
Aufspringen (liegend zu stehend)	-	voll, Gegner kann durch vergl. GE-Probe (I) verhindern

Aktion Finte (voll) (Neu)

Du führst einen erst einen Täuschungs-Angriff und dann einen echten Angriff aus. Wirf eine vergleichende INI-Probe gegen deinen Gegner. Falls du gewinnst, sind alle Nahkampfangriffe in deiner Aktion um +2 erleichtert, ansonsten sind sie um -4 erschwert.

REAKTIONEN

Die Reihenfolge für die Reaktionen ist nicht wählbar, stattdessen siehe das neue Manöver *Meisterparade*.

ATTACKE UND VERTEIDIGUNG

- Ergibt die vergl. Kampfprobe einen Gleichstand, so verursachen die Waffen ihren Schaden an einander.
- Wann immer eine Waffe Schaden erhält und sie durch den erlittenen Schaden unbrauchbar wird, gilt die mit der Waffe durchgeführte (Re-)Aktion als nicht erfolgreich und eventuelle Ansagen verfallen.

TRIUMPH UND PATZER

Triumphe und Patzer treten sowohl bei Attacken als auch bei Verteidigungen auf. Bei einem verteidigten Triumph erhält die verteidigende Waffe den verursachten Schaden. Patzer gelten nicht als Triumph für den Gegner. Wann immer dir ein Nah- oder Fernkampfpatzer unterläuft, musst du 2W6 auf die Patzertabelle werfen.

Nah- und Fernkampfpatzertabelle

2W6	Auswirkung
2	Deine Waffe erhält vier Beschädigungen
3	Deine Waffe erhält zwei Beschädigungen
4-6	Sturz, du bist am Boden
7-10	Stolpern, du musst deine Waffe mit einer Aktion <i>Bereit machen</i>
11	Stress, du erhältst einen Punkt Erschöpfung
12	Eigentreffer/Pfeilbruch: Du erhältst eine Wunde

REICHWEITE

- "Auf offenem Feld bringt eine lange Waffe (Reichweite 2 **oder höher**, Ilaris S. 50) einen Bonus von +2".
- Manche Waffen haben ein "+" neben der Reichweite, diese sind für ihre RW überlang. Dies ist nur für das Manöver *Auflaufen lassen* relevant.
- Manche Waffen haben mehrere Reichweiten, mit diesen kannst du die Reichweite jederzeit wählen.

ZUSTÄNDE

Neben längerfristigen Zuständen wie *Nachbrennen* und *Betäubt* gibt es in Ilaris Advanced noch weitere:

- Waffe ist *blockiert*: Sofort *nachdem* du die blockierte Waffe für eine andere (Re-)Aktion verwendest, gilt der Manöver-Effekt als beendet. Alternativ kannst den Effekt mit einer freien Aktion beenden. Zweitwaffen und Unbewaffnet sind währenddessen in vollem Umfang nutzbar.
- Kämpfer wird *gehalten*: Die GS beider Kämpfer sinkt auf 0. Falls sich der *Gehaltene* losreißen möchte, benötigt er dazu eine Aktion Konflikt. Der Angreifer kann dies mit einer Reaktion und einer vergleichenden GE- oder KK-Probe verhindern. Diese ist beim Einsatz von zwei Händen für die jeweilige Seite um +8 Punkte erleichtert; *Halten* durch Waffen, Gegenstände oder Zauber gilt als zweihändig.
- Waffe wird *gehalten*: Eine gehaltene Waffe kann nicht benutzt werden. Ansonsten gilt das gleiche wie für einen *gehaltenen* Kämpfer, wobei dieser zum Losreißen auch einfach seine Waffe loslassen kann.

MANÖVER

- Die Nahkampfmodifikatoren gelten auch für Gegenproben.
- Bei Angriffen gegen mehrere Ziele müssen kombinierte Manöver für jedes Ziel separat angesagt werden.
- Manche Waffen sind mit mehreren Talenten nutzbar. Diesen stehen nur die Manöver des aktiv genutzten Talents zur Verfügung. Der Wechsel des aktiven Talents kostet eine Aktion Bereit machen.

BASISMANÖVER

Binden (VT -X) (Update)

Wirkung: Es wird nur die Waffe gebunden, die verteidigt wurde. Erschwert sind nur Verteidigungen mit dieser Waffe. Deine Waffe ist *blockiert*.

Voraussetzung: Ziel ist humanoide, bewaffnet und darf nicht einer höheren Größenklasse angehören. *Binden* ist weder mit noch gegen *Hieb*waffen möglich.

Entwaffnen (Update)

Wirkung: Bei einer VT wird nur die Waffe entrissen, die verteidigt wurde. Bei einer AT kannst du die Waffe wählen.

Besonderheiten: Eine *gehaltene* Waffe geht in den Besitz des Angreifers über.

Voraussetzungen: Entwaffnen ist weder mit noch gegen *Schild*e möglich

Gezielter Schlag (Update)

Wirkung: Auch gegen Waffen möglich – dies ist erleichtert um +2, falls die Waffe von jemandem *gehalten* wird.

Meisterparade (VT -X) (Neu)

Wirkung: Deine nächste Reaktion ist bis zu deiner nächsten Initiativephase um X (maximal 8) erleichtert.

Umreißen (AT oder VT -4) (Update)

Voraussetzungen: *Unbewaffnet*, zweihändige *Stangenwaffe*, oder Vorteil *Halbschwert I* und Kampf in diesem Stil.

EINGESCHRÄNKTE BASISMANÖVER

Auflaufen lassen (Update)

Wirkung: Das Manöver ist auch bei gleicher Reichweite möglich, allerdings erleidest du den Schaden deines Gegners dann unabhängig davon, ob die VT gelingt. Überlange Waffen gegen Waffen der gleichen Reichweite als länger.

Voraussetzungen: Erfordert zusätzlich den Einsatz der Angriffsart *Stich*.

Festnageln (AT -4) (Neu)

Wirkung: Der Gegner wird *gehalten* und kann nicht aufstehen, deine Waffe ist *blockiert*. Du verursachst automatisch Waffenschaden, solange du das Manöver mit einer Aktion Konflikt in jeder Initiativephase aufrecht hältst.

Besonderheiten: Bei mehreren Angreifern ist die Probe zum Losreißen eine KK-*Gruppenprobe* (enormer Einfluss). Voraussetzung: Einsatz der Angriffsart *Stich* und Waffeneigenschaft *Knebel*. Gegner muss *kniend*, oder *am Boden* sein. Dies gilt bei Kombination mit *Niederwerfen* als erfüllt - falls es misslingt verfällt aber die *Festnageln*-Anzeige.

Rüstungsbrecher (Update)

Voraussetzungen: Zusätzlich Einsatz der Angriffsart *Stich* oder *Hieb*

Schildspalter (Update)

Voraussetzungen: Erfordert zusätzlich den Einsatz der Angriffsart *Hieb*.

Schild niederziehen (AT -2) (Neu)

Wirkung: Entspricht dem Manöver *Halten* mit einer Hakenwaffe gegen Schilde.

Voraussetzungen: Ziel ist ein *Schild* und Waffeneigenschaft *Haken*.

Stumpfer Schlag (Gestrichen)

Umklammern (Update)

Wirkung ersetzt: Alle Handlungen des Gegners sind um -X erschwert, er wird *gehalten* und deine Hände sind *blockiert*. Bei mehrfachen Umklammerungen summieren sich die Malusse. Das Manöver senkt den Schaden des Angriffes auf 0. Sollte der Angriff ohnehin keinen Schaden anrichten, ist das Manöver nicht möglich.

Voraussetzungen: Peitschen sind ebenfalls erlaubt.

Waffe Zerschlagen (VT -4) (Neu)

Gegenprobe: GE/2 + Härte

Wirkung: Fügt der Waffe des Angreifers den Waffenschaden deiner Verteidigungswaffe und zusätzlich zwei Beschädigungen zu, auch wenn der Schaden zu gering ist, um Beschädigungen anzurichten. Durch Fallenlassen der Waffe kann der Schaden vermieden werden.

Voraussetzung: Waffeneigenschaft *Klingenbrecher*. Gegner führt *Klingenwaffe* oder *Handgemengewaffe* mit Klinge.

Würgen (AT -2) (Neu)

Wirkung: Der Gegner wird *gehalten*, kann nicht sprechen und deine Hand ist *blockiert*. Du verursachst automatisch Waffenschaden (Hand), solange du das Manöver mit einer Aktion Konflikt in jeder Initiativephase aufrecht hältst. Dieser ist beim Einsatz von zwei Händen um +2 erhöht, mit Hilfsmitteln (Kettenwaffe, Würgeschlinge) um weitere +2; seltene einhändige Würgeschlingen wirken, als wären beide Hände im Einsatz. Dies ist immer ein Angriff auf den Kopf.

Voraussetzung: Angriff mit einer Hand im waffenlosen Kampf

AUFBAUENDE MANÖVER

Betäubungsschlag (AT -4) (Neu)

Wirkung: Der Angriff verursacht bereits bei einer Einschränkung Wundschmerz und die Schwierigkeit der Gegenprobe steigt bereits ab der ersten Einschränkung um +4. Dies ist immer ein Angriff auf den Kopf.

Voraussetzung: Vorteil *Betäubungsschlag* und Einsatz der Angriffsart *Stumpf*.

Halten (AT -2, VT -2) (Neu)

Wirkung: Du hältst Waffe oder Arm des Gegners und deine Hand ist *blockiert*. Dies wird ohne Aktionsaufwand aufrecht gehalten. Das Manöver senkt den Schaden des Angriffes auf 0. Sollte der Angriff ohnehin keinen Schaden anrichten, ist das Manöver nicht möglich.

Voraussetzungen: Angriff mit einer Hand im waffenlosen Kampf, Vorteil *Mercenario I* und Handschuhe.

Hammerschlag (Update)

Voraussetzungen: Erfordert zusätzlich den Einsatz der Angriffsart *Hieb* oder *Stumpf*. Waffenlos erfordert den Vorteil *Hammerfaust*.

Mordhau (AT -2) (Neu)

Du hältst deine Waffe mit beiden Händen an der Klinge und nutzt sie wie einen Streitkolben. Die Waffe hat solange die Angriffsarten *Stumpf* und *Hieb* und ist *Rüstungsbrechend*. Bis zur nächsten Initiativephase musst du zur Verteidigung das Manöver *Ausweichen* nutzen. Voraussetzungen: Vorteil *Halbschwert II* und Kampf in diesem Stil, sowie Handschuhe und die Waffeneigenschaft *Mordhau*.

Niederwerfen (Update)

Wirkung: Gegen Gegner in einer kleineren Größenklasse wirkt Niederwerfen selbst bei gelungener Verteidigung - *Ausweichen* vermeidet dies.

Sprungtritt (AT) (Neu)

Wirkung: Die TP eines unbewaffneten *Tritts* steigen um 1W6. Bei Misslingen liegt der Angreifer *am Boden*.

Voraussetzung: Vorteil *Hruruzat I*.

Sturmangriff (Update)

Wirkung: Wenn du mehrere Ziele angreifst, profitiert nur der erste Angriff vom Sturmangriff.

Besonderheiten: Beritten muss das Pferd danach noch mindestens zwei Schritt weiterlaufen und du erleidest einen *Passierschlag*, außer du nutzt das Manöver *Entfernung verändern* oder den Vorteil *Vollstopp*.

Anmerkung: Du benötigst keinen Anlauf, wenn du in der vorherigen Runde die Aktion Bewegung genutzt hast, ohne anzuhalten.

Todesstoß (AT -4/-8 -RS) (Update)

Wirkung: Der Angriff richtet ein/zwei zusätzliche Wunden an, auch wenn der Schaden zu gering ist, um Wunden anzurichten. Die Probe ist zusätzlich um den gegnerischen RS erschwert. Diese Erschwernis entfällt bei Kombination mit dem Manöver *Rüstungsbrecher*.

Voraussetzungen: Erfordert zusätzlich den Einsatz der Angriffsart *Stich*. Waffenlos erfordert den Vorteil *Hruruzat II*.

MEISTERSCHAFTSMANÖVER

Meisterschaftsmanöver werden durch Stufe III der Kampfstile freigeschaltet. Zwischen zwei Initiativephasen kann immer nur ein solches Manöver ausgeführt werden. Abgesehen von den hier aufgeführten gehören auch die Manöver *Befreiungsschlag*, *Unterlaufen*, *Überrennen*, *Doppelangriff* und *Schildwall* dazu.

Niederringen (zwei AT -2) (Neu)

Du führst zwei Angriffe gegen denselben Gegner aus. Dies müssen Angriffe zum Umreißen, Entwaffnen oder Knaufschläge (üblicherweise zum Niederwerfen) sein. Voraussetzungen: Vorteil *Halbschwert III* und Kampf in diesem Stil.

Riposte (Update)

Voraussetzungen: Alternativ Vorteil *Schildkampf III*, Kampf in diesem Stil und Nutzung des Schildes als Waffe.

Trampeln (2 x AT -4) (Neu)

Wirkung: Du führst mit dem Talent Reiten je eine Attacke -4 gegen den gleichen Gegner aus. Beide Angriffe werden separat ausgewürfelt, müssen aber mit den gleichen Manövern versehen werden.

Voraussetzungen: Gegner ist *am Boden*, Vorteil *Reiterkampf II*, Reittier beherrscht Vorteil.

Kampfvorteile

Aufmerksamkeit (Update)

~~Passierschläge gegen dich sind um -4 erschwert.~~
Verteidigungen gegen Passierschläge sind für dich um +4 Punkte erleichtert.

Standfest (Update)

Wirkung wird ersetzt durch "Alle Proben, um auf den Beinen zu bleiben, sind um +4 erleichtert".

Waffenloser Kampf (Update)

Ersetzt durch Betäubungsschlag. Wirkung: Erlaubt das Manöver *Betäubungsschlag*.

Voraus.	FF (Neu, zusätzlich zum existierenden Baum)	KL (Neu)
Attribut 4 20 EP	Scharfschütze Du ignorierst im Fernkampf die Auswirkungen für <i>Schüsse ins Kampfgetümmel</i>	Listenreicher Kampf Eine gelungene <i>Finte</i> erleichtert Angriffe um zusätzlich +2 Punkte. Erlaubt das Manöver <i>Berechnender Schuss</i>
Attribut 6 40 EP	Berittener Schütze Du ignorierst im Fernkampf den Modifikator für <i>Berittener Schütze</i> . Erlaubt die berittene Nutzung des <i>Kriegsbogens</i>	Kommando: Ziel ausschalten! Du benennst einen Gegner als Ziel. +2 AT gegen dieses Ziel für alle Mitstreiter.
Attribut 8 60 EP	Mehrfachwurf Erlaubt das Manöver <i>Mehrfachwurf</i>	Kommando: Deckung geben! Du benennst einen Mitstreiter als Ziel. Gegner, die das Ziel angreifen möchten, erhalten AT -4 für jeden benachbarten Mitstreiter.
Attribut 10 80 EP	Mehrfachschiess Erlaubt das Manöver <i>Mehrfachschiess</i>	Gegneranalyse INI +2. Ab der vierten Initiativephase, die du gegen einen bestimmten Gegner kämpfst, kannst du -2 Erschwernis aus Manövern gegen ihn ignorieren.

KAMPFVORTEILE UNBEWAFFNET

Voraus.	KK (Neu)	GE (Neu)
Attribut 4 20 EP	Bornisches Raufen Untypische Kampfkaktionen sind um +2 erleichtert	Gladiatorenstil <i>Unbewaffnete</i> Angriffe erhalten die Waffeneigenschaft <i>Wendig</i>
Attribut 6 40 EP	Mercenario I Erlaubt das Manöver <i>Halten</i> .	Hruruzat I Erlaubt das Manöver <i>Sprungtritt</i>
Attribut 8 60 EP	Hammerfaust Erlaubt das Manöver <i>Hammerschlag</i> mit <i>Unbewaffnet</i> .	Hruruzat II Erlaubt das Manöver <i>Todesstoß</i> mit <i>Unbewaffnet</i> .
Attribut 10 80 EP	Mercenario II Der Modifikator für <i>Reichweite</i> ist mit der Fertigkeit <i>Handgemenge</i> stets um eine Stufe besser. Unbewaffnete Verteidigungen gelten nicht mehr als <i>zerbrechlich</i> .	Unauer Schule Du erhältst mit dem Talent <i>Unbewaffnet</i> nie Abzüge durch den Modifikator <i>Position</i> . <i>Würgen</i> ist kombinierbar mit <i>Umklammern</i> und verursacht Schaden.

KAMPFSTILE

Die Wirkung von einigen Kampfstilen wird hier ersetzt. Vorteile, die nicht aufgeführt werden, bleiben unverändert.

Voraus.	Parierwaffenkampf (Update)	Reiterkampf (Update)
Attribut 4 20 EP	Parierwaffenkampf I VT +1	Reiterkampf I +1 AT, VT, Waffenschaden
	Parierwaffenkampf II VT +1	Reiterkampf II +1 AT, VT, Waffenschaden
Stufe I Attribut 6 40 EP	Deine Parierwaffe ignoriert die üblichen Erschwernisse für Nebenwaffen (Ilaris S. 39). Außerdem kannst du die erste VT zwischen zwei Initiativephasen als Freie Reaktion ausführen.	Dein Reittier ignoriert die üblichen Erschwernisse für Nebenwaffen (Ilaris S. 39). Außerdem werden Reiten-AT und VT nicht durch die BE modifiziert. Erlaubt die Manöver <i>Hammerschlag</i> / <i>Ausfall</i> / <i>Trampeln</i> mit dem Reittier, wenn es die Tiervorteile <i>Capriola</i> / <i>Courbette</i> / <i>Trampeln</i> beherrscht.
Stufe II Attribut 8 60 EP	Parierwaffenkampf III VT +1 Erlaubt das Manöver <i>Riposte</i> .	Reiterkampf III +1 AT, VT, Waffenschaden Erlaubt die Manöver <i>Überrennen</i> / <i>Befreiungsschlag</i> mit dem Reittier, wenn es die Tiervorteile <i>Niederreiten</i> / <i>Kreisel</i> beherrscht.

Voraus.	Beidhändiger Kampf (Update)	Kraftvoller Kampf (Update)
Bedingungen	zwei einhändige Waffen oder Doppelwaffe kein Schild nicht beritten	keine Änderung
	Beidhändiger Kampf II AT +1	Kraftvoller Kampf II +1 Waffenschaden
Stufe I Attribut 6 40 EP	Deine zweite Waffe ignoriert die üblichen Erschwernisse für Nebenwaffen (Ilaris S. 39). Falls du zwei identische Waffen nutzt, kannst du den ersten Passierschlag zwischen zwei Initiativephasen als freie Reaktion ausführen.	Wann immer du versuchst einen Gegner von den Beinen zu holen, sind seine Gegenproben um -4 erschwert.

Voraus.	Schildkampf (Update)	Schneller Kampf (Update)
Stufe I Attribut 6 40 EP	keine Änderung	Schneller Kampf II +1 AT Du kannst den ersten Passierschlag zwischen zwei Initiativephasen als freie Reaktion ausführen.
Stufe II Attribut 8 60 EP	Schildkampf III +1 VT Erlaubt die Manöver <i>Schildwall</i> und <i>Riposte</i> mit dem Schild.	keine Änderung

Halbschwert (Neu)

Dieser Kampfstil ist darauf ausgelegt, mit langen Waffen in beengten Verhältnissen zu kämpfen und Gegner zu Fall zu bringen. Letzteres ist ein besonders effektives Mittel gegen schwergerüstete. Unbewaffnet entspricht er der Kampfkunst Ringen.

Voraus.	Halbschwert (GE oder KK) (Neu)
Bedingungen	Unbewaffnet, Stangenwaffe, oder Klingenwaffe (nicht <i>leicht</i>) benötigt beide Hände nicht beritten
Attribut 4 20 EP	Halbschwert I +1 VT, -1 RW Erlaubt das Manöver <i>Umreißen</i> .
Stufe I Attribut 6 40 EP	Halbschwert II +1 Waffenschaden Erlaubt das Manöver <i>Mordhau</i> . Das Manöver <i>Todesstoß</i> ist um +2 Punkte erleichtert.
Stufe II Attribut 8 60 EP	Halbschwert III +1 AT Erlaubt das Manöver <i>Niederringen</i> .
Stufe III, Att. 10, 2 weitere Att. auf insgesamt 16 80 EP	Halbschwert IV 8 Punkte können zur Verbesserung des Kampfstils verwendet werden

WEITERE KAMPFREGELN

REITERKAMPF

Es wird zwischen Reiten-Probe und Reiten-Kampfprobe unterschieden, letzteres sind (Re-)Aktionen mit dem Reittier, aber keine Gegenproben.

Für den Reiterkampf können auch Streitwägen genutzt werden, hier wird statt *Reiten* das Talent *Wagen lenken* verwendet.

Einschränkungen

Wenn Reiter oder Reittier eine Wundschmerz-Probe ablegen müssen, ist auch eine Reiten-Probe (12, I) fällig. Diese wird durch die Nahkampf-Modifikatoren erschwert. Bei Kampfproben gelten zusätzlich die Wundabzüge des Reittiers.

Bewegung / Gangart

Je nachdem, wie weit sich das Reittier pro Runde bewegt, gelten andere Bezeichnungen für die Bewegungsaktion.

- GS/2: Schritt
- GS: Trab
- 2x GS: Galopp

Modifikatoren im Nahkampf

Ausgehend von einem *schrecksicheren* Reittier gelten für alle Proben die regulären Nahkampf-Modifikatoren. Für Spezialfälle siehe Modifikatoren im Kapitel *Tierführung*. Bei Reiten-Proben kommt noch Folgendes hinzu:

- Bewegung mit GS (Trab): -2
- Bewegung mit 2x GS (Galopp) -4

Besonderheiten:

- Für den Untergrund gelten die Vorteile des Reittiers, nicht des Reiters.
- Die Reichweite zu einem Gegner am Boden ist eine Stufe schlechter als gewöhnlich
- Zweihändig geführte Waffen haben eine um 2 Punkte erhöhte Patzerwahrscheinlichkeit.
- Auf engem Raum mit Hindernissen (z.B. dichter Wald) sollte der Spielleiter starke Abzüge geben.

Reiten-Probe misslungen

Falls die Probe misslingt, bremst das Tier bis zum Stillstand, bei einem Patzer geht es durch. Bis zur nächsten Initiativephase sind keine weiteren Aktionen möglich. Bei einer Gegenprobe stürzt du, bei allen anderen steht dir noch eine IN-Probe auf die gleiche Schwierigkeit zu. Je nach *Gangart* findet der Sturz aus 1/2/3 Schritt Höhe statt. Bei *Fahrzeug lenken* sind auch andere Auswirkungen wie ein Umstürzen des Wagens oder ein Achsbruch möglich.

Tjost und Lanzengang

Dies wird als gleichzeitiger Sturmangriff beider Kontrahenten gehandhabt, d.h. Wundabzüge oder Stürze treten erst ein, wenn beide Angriffe erfolgt sind.

WAFFENLOSER KAMPF

- *Unbewaffnet* kann auch dann genutzt werden, wenn beide Hände bereits belegt sind, z.B. mit Tritten oder zum *Ausweichen*.
- Ein liegender Gegner kann waffenlos nur mit Tritten angegriffen werden, außer du gehst auf die Knie.

FERNKAMPF

Modifikatoren im Fernkampf (Update)

Die Modifikatoren für Bewegung des Ziels gelten kumulativ auch für die eigene Bewegung.

FERNKAMPFMANÖVER

Berechnender Schuss (FK -X) (Neu)

Wirkung: Der Angriff ist um X Punkte schwieriger abzuwehren.

Voraussetzungen: Vorteil *Listenreicher Kampf*

Mehrfachschuss (FK -4, -8, -12) (Neu)

Wirkung: Ermöglicht es, bis zu drei Schüsse in einer Aktion Konflikt auszuführen. Mehrere Ziele müssen je nach eigener GS nahe beieinanderstehen. Der erste Schuss ist um -4, der zweite um -8, der dritte um -12 Punkte erschwert.

Besonderheiten: *Schnellschuss* erschwert jeden Schuss. Die Aktion *Zielen* wirkt nur auf den ersten Schuss.

Voraussetzungen: Vorteil *Mehrfachschuss* und *Bogen*

Mehrfachwurf (2 x FK -4) (Neu)

Wirkung: Du führst mit beiden Händen je einen Angriff -4 aus. Mit Wurfsternen/-ringen/-scheiben können pro Angriff bis zu drei Geschosse geworfen werden, wobei der Schaden separat bestimmt wird.

Voraussetzungen: Vorteil *Mehrfachwurf*, dazu *Kurze Wurfwaffe* oder *Diskus*.

VERTEIDIGUNG GEGEN FERNKAMPFANGRIFFE

Akrobatik wird ersetzt durch Körperbeherrschung.

Waffen

In diesem Kapitel werden Angriffsarten und viele neue Waffeneigenschaften eingeführt. Daher mussten die Waffen neu bewertet und die Ilaris Waffentabelle komplett überarbeitet werden. Das verwendete Bewertungsschema kann im Anhang gefunden werden.

Waffenmodifikator

Der Waffenmodifikator gilt bei Nahkampfwaffen separat für AT/VT.

Spezialanfertigungen

Für fettleibige, klein- oder zwergenwüchsige Charaktere ist oft eine Spezialanfertigung von Waffen oder Rüstungen nötig. Das gleiche gilt für optionale Waffeneigenschaften, die in der Waffentabelle mit einem * markiert wurden, oder Zwergenwaffen für Menschen. Der Preis wird für jede *Spezialanfertigung* um mindestens 20% erhöht.

ANGRIFFSARTEN

Angriffsarten sind spezielle Waffeneigenschaften. Jeder Nahkampfangriff muss mit einer Angriffsart geführt werden und es kann stets nur eine solche gleichzeitig verwendet werden. Die Angriffsart kann jederzeit ohne Aktionsaufwand geändert werden.

Hieb (Neu)

Ermöglicht die Manöver *Hammerschlag*, *Rüstungsbrecher* und *Schildspalter*.

Stich (Neu)

Ermöglicht die Manöver *Auflaufen Lassen*, *Festnageln*, *Rüstungsbrecher* und *Todesstoß*.

Stumpf (Update)

Die erste Einschränkung eines Angriffs verursacht Erschöpfung statt einer Wunde. Wird das Ziel kampfunfähig, erleidet es keine Blutung. Ermöglicht die Manöver *Betäubungsschlag* und *Hammerschlag* (*bewaffnet*).

Lanzenangriff (Neu)

Der Angriff ist entweder ein Stich, oder Stumpf und ist nur für berittene Kämpfer aus der Bewegung heraus möglich. Der Angriff verursacht Niederwerfen in der Größenklasse des Reittiers und ist gegen Infanteristen um +4 erleichtert.

WAFFENEIGENSCHAFTEN

Anderthalbhändig (Neu)

Die Waffe benötigt die Führung mit beiden Händen. Der Träger erhält einen Bonus von +4 auf die Gegenprobe, falls er einen Entwaffnungsversuch erleidet. Bei einhändiger Führung erleidet die Waffe TP -1 und die Eigenschaften *Schwer* (4) und *Unhandlich* (2). *Zweihandklingenwaffen* müssen in diesem Fall mit dem Talent *Einhandklingenwaffen* und *Zweihandhiebwaffen* mit *Einhandhiebwaffen* geführt werden.

Ballistisch (Neu)

Bei ballistischen Belagerungswaffen ist die Reichweite zugleich die Mindestreichweite für einen Schuss. Dafür kann damit hinter Mauern geschossen werden.

Lähmend (Neu)

Das Manöver *Betäubungsschlag* darf auch mit Stich ausgeführt werden.

Doppelwaffe (Neu)

Waffe darf im *Beidhändigen Kampf* genutzt werden, obwohl sie *zweihändig* ist. Die RW sinkt im *BHK* um -1.

Einschüchternd (Neu)

Einschüchtern-Proben im Kampf sind um +2 erleichtert.

Geschütz (X, Y, Z) (Neu)

Die Waffe ist stationär. X gibt an, wie viele Personen benötigt werden, um das Geschütz zu bedienen, die Probe legt aber nur eine Person ab. Y gibt an, wie lange das Geschütz aufgebaut werden muss, Z ist die Mechanik-Schwierigkeit dafür (siehe *Beispiele für Ausgedehnte Proben*). Eine Schild-VT gegen den Schuss ist nicht erlaubt. Ein *Schnellschuss* ist nicht möglich.

Fernkampfmodifikatoren:

- Wind sinkt um eine Stufe
- Größe steigt um zwei Stufen (das neue groß entspricht 25 x 25 Schritt, sehr groß entspricht 50 x 50 Schritt)
- Ziel-Bewegung steigt um eine Stufe

Gespann (Neu)

Waffe kann von zwei Kämpfern gleichzeitig geführt werden. Für die Eigenschaft *Schwer* wird die KK beider Kämpfer addiert, ebenso der Schadensbonus. Der Waffenschaden wird verdoppelt. Für AT, VT und INI werden sie wie ein Kämpfer gehandhabt, dabei zählen jeweils die niedrigsten beteiligten Werte. Beide Kämpfer müssen in keinem oder dem gleichen Kampfstil kämpfen, dabei zählt die niedrigste der beteiligten Kampfstil-Stufen.

Giftkanal (Neu)

Sobald eine Wunde verursacht wurde kann das gespeicherte Gift mit einer FF-Probe (I, 12) injiziert werden. Die KO-Probe zur Milderung des Gifts ist um +2 Punkte erschwert.

Haken (Neu)

Das Manöver *Umreißen* ist um +2 Punkte erleichtert. Erlaubt das Manöver *Schild niederziehen*.

Hylailer Feuer (Neu)

Hylailer Feuer verursacht ein immer wiederkehrendes *Nachbrennen* (siehe Ilaris S. 98). Organisches Material geht in kürzester Zeit in Flammen auf. Das Feuer ist nur mit Essig, Urin, Sand oder Magie zu löschen.

Klingenbrecher (Neu)

Erlaubt das Manöver *Waffe Zerschlagen*.

Klingenfänger (Neu)

Erleichtert das Manöver Entwaffnen um +2 Punkte.

Knebel (Neu)

Erlaubt das Manöver *Festnageln*.

Leicht (Neu)

Die Waffe kann nur einhändige Waffen parieren und nur solche, die nicht *schwer* sind; *Ausweichen* ist immer möglich. Das Manöver Todesstoß ist um +2 Punkte erleichtert.

Magazin (X, Y, Z) (Neu)

Ein Magazin erlaubt es X Schüsse mit einer um Z verringerten Ladezeit abzugeben. Das Magazin nachzuladen dauert Y Aktionen.

Mordhau (Neu)

Erlaubt das Manöver *Mordhau*.

Unzerstörbar (Neu)

Der Gegenstand ist magisch oder geweiht, üblicherweise eine Geweihten- oder Ritualwaffe. Diese Waffe kann nur durch starke Magie oder Liturgien wie *Destructibo* oder *Purgation* beschädigt werden, gegen profanen Schaden ist sie immun.

Rittersporn (Neu)

Ein am Stiefel befestigter, ausklappbarer Dorn. Falls ausgeklappt erhöht er den Waffenschaden von Fuß-Angriffen um +1 und erleichtert Klettern um +2. Ein Rittersporn gilt als *Versteckt* (s.u.).

Versteckt (Neu)

Eine versteckte Waffe kann, wenn sie verstaubt ist, mit bloßem Auge nicht erkannt werden. Bei einer Durchsuchung ist eine *Tasten*-Probe (18) nötig.

Wendig (Update)

Wirkung ersetzt: Verteidigungen gegen Passierschläge sind mit dieser Waffe um +4 erleichtert.

Widerhaken (Neu)

Waffe steckt fest, wenn eine Wunde verursacht wird.

- Herausziehen kostet eine Aktion Konflikt und eine KK-Probe (12). Verursacht eine weitere Wunde.
- Wird sie stecken gelassen, verursacht sie bei schnellen Bewegungen/Kampf einen Punkt Erschöpfung.
- Durch eine Wundheilung-Probe kann die Waffe ohne weitere Einschränkung entfernt werden.

Zweihändig (Update)

Wirkung ersetzt: Die Waffe benötigt die Führung mit beiden Händen. Der Träger erhält einen Bonus von +4 auf die Gegenprobe, falls er einen Entwaffnungsversuch erleidet. Bei einhändiger Führung erleidet die Waffe WM -1, TP -4 und die Eigenschaften *Schwer* (4) und *Unhandlich* (2). *Zweihandklingenwaffen* müssen in diesem Fall mit dem Talent *Einhandklingenwaffen* und *Zweihandhieb Waffen* mit *Einhandhieb Waffen* geführt werden. Zweihändige Fernkampfwaffen können nicht einhändig benutzt werden.

Zwergenwaffe (Neu)

Für Nicht-Zwerge hat die Waffe zusätzlich WM -1, falls keine *Spezialanfertigung* vorgenommen wurde.

NAHKAMPFWAFFEN

Nahkampfwaffe	TP	RW	WM	Härte	Eigenschaften
HIEBWAFFEN					
Kettenwaffen					
Drei-Glieder-Stab	2W6+1	0-1	+1/+1	5	Stumpf, Unberechenbar, Zweihändig, Klingenfänger, Doppelwaffe, Versteckt
Dreschflegel	2W6+3	2	-1/-2	6	Hieb, Kopflastig, Zweihändig
Geißel	1W6	1	0/-4	6	Stumpf, Unberechenbar, Leicht, Widerhaken*
Kettenkugel	4W6	2	-1/-3	7	Stumpf, Schwer (6), Kopflastig, Unberechenbar, Zweihändig
Kettenstab	2W6+1	0-1	+1/+1	5	Stumpf, Unberechenbar, Anderthalbh., Klingenfänger, Versteckt
Kriegsflegel	3W6+2	2	0/-2	6	Hieb, Kopflastig, Zweihändig, Rüstungsbrechend
Morgenstern	3W6	1	0/-1	9	Hieb, Kopflastig, Schwer (4), Unberechenbar, Rüstungsbrechend
Neun-Schwänzige	1W6	1	-1/-4	6	Stumpf, Unberechenbar, Widerhaken*, Verstärkt* (TP +2)
Ochsenherde	4W6+1	1	-2/-4	8	Hieb, Kopflastig, Schwer (8), Unberechenbar, Rüstungsbrechend, Einschüchternd
Ogerschelle	3W6+2	1	-1/-2	9	Hieb, Kopflastig, Schwer (6), Unberechenbar, Rüstungsbrechend
Peitsche	1W6	2	0	6	Stumpf, Unberechenbar, VT unmöglich
Einhandhieb Waffen					
Baccanaq	2W6+2	1	0/-2	7	Hieb, Zerbrechlich
Bakka	2W6+2	1	0/-2	7	Hieb
Beil (Stein)	1W6+3	1	-1	6	Hieb, Zerbrechlich
Brabakbengel	2W6+3	1	-1/-1	8	Hieb, Stich, Kopflastig, Rüstungsbrechend, Schwer (4)
Byakka	2W6+3	1	-1/-2	9	Hieb, Stich, Kopflastig, Rüstungsbrechend, Schwer (4)
Fackel	1W6+2	1	-1/-1	4	Stumpf, Leicht, Nachbrennen (siehe Ilaris S. 98)
Fleischerbeil, Sichel	1W6+2	0	-1/-1	7	Hieb
Haumesser, Beil	1W6+3	1	-1/-1	7	Hieb
Ingerimmshammer	2W6+2	1	0/-1	10	Stumpf, Kopflastig, Schwer (4), Unzerstörbar*
Keule	2W6	1	-1/-1	8	Stumpf, Kopflastig
Knochenkeule (kl.)	2W6	0	-1	8	Stumpf, Kopflastig, Unzerstörbar*
Knochenkeule (m.), Echsisches Szepter	2W6+1	1	-1/-1	8	Stumpf, Kopflastig, Unzerstörbar*
Knüppel	1W6+2	1	-1/-1	5	Stumpf, Kopflastig
Lindwurmschläger	2W6+2	1	0	10	Hieb, Kopflastig, Zwergenwaffe
Magierstab (kurz)	1W6+1	1	0	4	Stumpf, Unzerstörbar*
Magierstab (s. kurz)	1W6	0	0	4	Stumpf, Unzerstörbar*, Versteckt
Molokdeschnaja	2W6+1	1	0	10	Hieb, Stich, Kopflastig, Rüstungsbrechend
Rabenschnabel	2W6+1	1+	0/-1	9	Hieb, Stumpf, Kopflastig, Rüstungsbrechend, Unzerstörbar*
Skraja	2W6+1	0	0	8	Hieb, Stich, Rüstungsbrechend
Sonnenszepter	2W6+2	1	0/-1	10	Hieb, Unzerstörbar*
Stachelkeule	2W6+1	1	-1/-1	7	Hieb, Kopflastig
Streitaxt	2W6+2	1	0/-1	8	Hieb, Kopflastig, Rüstungsbrechend*
Streitaxt (Stein)	2W6+2	1	0/-1	7	Hieb, Kopflastig, Zerbrechlich
Streitkolben	2W6+1	1	0/-1	8	Hieb, Stumpf, Kopflastig, Rüstungsbrechend
Stuhlbein	1W6+1	0	0/-1	4	Stumpf, Leicht
Totschläger	1W6+3	0	-1/-1	5	Stumpf, Kopflastig
Wurfbeil	2W6	0	-2/-2	8	Hieb, Leicht
Wurfkeule	1W6+2	0	-2/-2	7	Stumpf, Leicht
Zwergenskraja	2W6+1	0	0	10	Hieb, Stich, Rüstungsbrechend, Zwergenwaffe

Nahkampfwaffe	TP	RW	WM	Härte	Eigenschaften
Zweihandhiebaffen					
Barbarenstreitaxt	4W6+1	1	-1/-4	7	Hieb, Kopflastig, Schwer (6), Zweihändig, Einschüchternd
Echsische Axt	2W6+3	2	0	8	Hieb, Stich, Rüstungsbrechend, Wendig, Zweihändig, Knebel
Felsspalter	3W6+2	1	0/-2	11	Hieb, Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig, Zwergenwaffe
Holzfülleraxt, Spitzhacke	2W6+2	1	-1/-3	6	Hieb, Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig
Knochenkeule (gr.)	2W6+2	1+	-1/-3	9	Stumpf, Kopflastig, Anderthalbhändig, Unzerstörbar*
Kriegshammer, Gruufhai	3W6+2	1	-1/-3	9	Hieb, Stumpf, Kopflastig, Schwer (4), Anderthalbhändig, Rüstungsbrechend*
Magierstab mit Kristallkugel	2W6+1	2	-1/-1	4	Stumpf, Unzerstörbar*, Zweihändig, Kopflastig
Orknase	2W6+3	1+	0	8	Hieb, Kopflastig, Anderthalbhändig
Reißer	3W6+1	2	0/-2	6	Hieb, Stich, Kopflastig, Rüstungsbrechend, Zweihändig, Knebel
Vorschlaghammer	2W6+2	1	-1/-3	6	Stumpf, Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig
Zwergenschlägel	3W6+1	1	-1/-1	10	Hieb, Stumpf, Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig, Zwergenwaffe, Rüstungsbrechend*

Pailos, Langaxt, Warunker Hammer siehe Infanteriewaffen

KLINGENWAFFEN

Einhandklingenaffen

Amazonensäbel, Nachtwind, Wolfsmesser	2W6+1	1	0	10	Stich, Hieb, Wendig
Barbarenschwert	3W6	1	-1/-2	6	Hieb, Kopflastig, Einschüchternd
Breitschwert	2W6+2	1	0/-1	11	Stich, Hieb
Degen, Florett	2W6	1	+1/0	6	Stich, Wendig, Leicht
Entermesser	2W6+1	1	0	10	Stich, Hieb
Hauswehr	2W6+2	1	0/-1	9	Stich, Hieb
Khunchomer	2W6+2	1	0/-1	9	Hieb, Kopflastig
Kurzschwert	2W6	0+	0	10	Stich, Hieb, Wendig, Leicht
Magierdegen	2W6	1	0	5	Stich, Wendig, Leicht, Unzerstörbar*
Magierrapier	2W6+1	1	0	7	Stich, Hieb, Unzerstörbar*
Panzerstecher	2W6+2	1	0	11	Stich, Rüstungsbrechend
Rapier	2W6+1	1	+1/0	7	Stich, Hieb
Säbel, Robbentöter, Kusliker Säbel	2W6+2	1	0	10	Stich, Hieb
Sägefischschwert	2W6	1+	0	7	Hieb, Zerbrechlich oder Unzerstörbar*, Klingenfänger
Schwert	2W6+2	1	0	10	Stich, Hieb, Mordhau
Sklaventod, Arbach	2W6+3	1	-1/-1	8	Hieb, Kopflastig, Einschüchternd
Stockdegen	2W6	1	-1/-1	6	Stich, Wendig, Versteckt, Leicht
Turnierschwert	1W6+1	1	0	7	Stumpf

Zweihandklingenaffen

Andergaster	3W6+3	2+	-1/-3	9	Hieb, Stich, Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig, Mordhau
Anderthalbhänder	2W6+2	1+	+1/0	10	Hieb, Stich, Anderthalbhändig, Mordhau
Bastardschwert	2W6+3	1+	0	10	Hieb, Stich, Anderthalbhändig, Mordhau
Boronssichel	3W6+5	2+	-1/-3	8	Hieb, Stich, Schwer (4), Zweihändig
Doppelkhunchomer	2W6+3	2	0	8	Hieb, Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig, Einschüchternd
Großer Sklaventod	3W6+1	2	0/-2	8	Hieb, Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig, Einschüchternd
Richtschwert	3W6+4	2	-2/-4	9	Hieb, Schwer (4), Zweihändig, Kopflastig
Rondrakamm	2W6+4	2	0	10	Hieb, Stich, Zweihändig, Unzerstörbar*, Mordhau
Tuzakmesser	2W6+3	2	0	10	Hieb, Stich, Wendig, Zweihändig
Zweihänder	3W6+1	2	0/-1	8	Hieb, Stich, Schwer (4), Zweihändig, Mordhau

Nahkampfwaffe	TP	RW	WM	Härte	Eigenschaften
STANGENWAFFEN					
Speere					
Achfawar	2W6+1	2	-1/-1	5	Stich, Wendig, Klingenfänger, Klingenbrecher, Knebel, Lähmend
Drachentöter	4W6+2	4	-2/-4	8	Stich, Kopflastig, Rüstungsbrechend, Zweihändig, Schwer (12), Gespann, Zwergenwaffe
Dreizack	2W6	2	-1/-1	5	Stich, Wendig, Klingenfänger, Klingenbrecher, Knebel
Dschadra	2W6+2	2+	0/-1	6	Stich, Wendig, Anderthalbhändig
Efferdbart	2W6	1+	0/-1	6	Stich, Wendig, Klingenfänger, Klingenbrecher, Unzerstörbar*, Knebel, Überlang
Holzspeer	2W6	2	-1/-3	4	Stich, Wendig, Anderthalbhändig
Holzspeer (Stein)	2W6+1	2	-1/-3	4	Stich, Wendig, Anderthalbhändig, Zerbrechlich
Jagdspieß	2W6+3	2+	0/-1	7	Stich, Wendig, Anderthalbhändig, Knebel
Kampfstab	1W6+2	2	+1/+1	4	Stumpf, Wendig, Zweihändig, Doppelwaffe
Korspieß	2W6+3	2	0/-1	8	Stich, Hieb, Kopflastig, Zweihändig, Unzerstörbar*, Rüstungsbrechend, Knebel
Kriegslanze	3W6	3	-1/-4	5	Stich, Zweihändig, Gespann
Magierstab	1W6+2	2	0	4	Stumpf, Wendig, Unzerstörbar*, Zweihändig, Doppelwaffe
Menschenfänger	1W6	2+	-4/-4	7	Stumpf, Zweihändig, Knebel, Widerhaken (1-2 Stück; wirkt ohne Wunde), Umklammern -8
Partisane	3W6+2	2+	-1/-2	7	Stich, Hieb, Kopflastig, Zweihändig, Schwer (4), Knebel
Pike	3W6+1	4	-1/-2	5	Stich, Zweihändig, Gespann
Schnitter	2W6+3	2	0	8	Stich, Hieb, Wendig, Anderthalbhändig
Speer	2W6+3	2	0/-2	6	Stich, Wendig, Anderthalbhändig
Stoßspeer	3W6+3	2+	-1/-1	7	Stich, Zweihändig, Knebel
Wurfspeer	2W6+2	1	-1/-3	5	Stich
Wurmspieß	3W6+3	2	-1/-2	8	Stich, Hieb, Rüstungsbrechend, Zweih., Zwergenwaffe, Knebel
Zweililien	2W6+1	1	+1/-1	5	Stich, Wendig, Zweihändig, Doppelwaffe, Haken*
Infanteriewaffen					
Glefe	2W6+4	2+	0/-2	7	Hieb, Zweihändig, Haken*
Hakenspieß	2W6+3	2+	-1/-1	7	Stich, Hieb, Haken, Rüstungsbrechend, Zweihändig
Hellebarde	2W6+2	2+	0/-2	7	Stich, Hieb, Kopflastig, Rüstungsbrechend, Zweihändig, Haken
Langaxt	3W6+3	2	-1/-3	7	Stich, Hieb, Kopflastig, Schwer (4), Zweihändig
Pailos	3W6+3	2	-1/-3	9	Stich, Hieb, Kopflastig, Schwer (4), Rüstungsbrechend, Zweih.
Sense	2W6+2	2	-2/-3	6	Hieb, Zweihändig
Sturmsense	2W6+3	2	-1/-2	6	Stich, Hieb, Zweihändig
Warunker Hammer	2W6+2	2	0/-1	8	Stich, Hieb, Stumpf, Kopflastig, Rüstungsbrechend, Zweihändig, Knebel, Schwer (4)
Korspieß, Partisane, Schnitter, Wurmspieß siehe Speere					
Lanzenreiten					
Dschadra	2W6+1	2+	0	6	Lanzenangriff (Stich), Schwer (4)
Kriegslanze	3W6+1	3	-1/-1	5	Lanzenangriff (Stich), Schwer (4), Rüstungsbrechend
Turnierlanze	2W6	3	-1/-1	4	Lanzenangriff (Stumpf), Schwer (4)
REITEN					
Pferd (Kaltblüter)	2W6+2	1	-2/-2	WS*	Rüstungsgewöhnung I, Standfest, Niederwerfen
Pferd (Warmblüter)	2W6	1	-1/-1	WS*	Rüstungsgewöhnung I, Standfest, Niederwerfen
Pony	1W6+2	0	-1/-1	WS*	Rüstungsgewöhnung I, Standfest, Niederwerfen
Wildschwein	2W6	0	0	WS*	Standfest, Niederwerfen

Nahkampfwaffe TP RW WM Härte Eigenschaften

HANDGEMENGE

Handgemengewaffen

Basiliskenzunge	1W6+2	0	0	7	Stich, Leicht
Borndorn, Schwerer	1W6+2	0	0	10	Stich, Leicht
Dolch, Eberfänger					
Dolch	1W6+1	0	0	9	Stich, Leicht
Dorgnapp	2W6	0	0/-3	7	Stich, Zweihändig, Zwergenwaffe, Rüstungsbrechend, Leicht
Drachenklaue	1W6+2	0	0	12	Stich, Parierwaffe, Schild; Klingenbrecher*, Klingenfänger* oder Stoßklinge* (TP +1)
Drachenzahn	1W6+3	0	0	11	Stich, Leicht, Zwergenwaffe
Hakendolch	1W6+1	0+	0	12	Stich, Parierwaffe, Klingenbrecher, Klingenfänger
Jagdmesser	1W6+2	0	0/-2	9	Stich, Leicht
Knaufschlag	1W6+1	0	0	-	Stumpf, kein Malus als Nebenwaffe, VT unmöglich
Kriegsfächer	1W6+2	0	0	7	Stich, Hieb, Wendig, Parierwaffe, Leicht
Langdolch	1W6+2	0	0	10	Stich, Parierwaffe, Leicht
Linkhand	1W6+1	0	0	10	Stich, Parierwaffe, Wendig, Leicht, Klingenfänger*, Klingenbrecher*
Mantel, Schwertscheide	-	0	0	4	Zerbrechlich, Parierwaffe, Leicht
Mengbilar	1W6+1	0	0/-3	5	Stich, Zerbrechlich, Giftkanal, Leicht
Messer	1W6+1	0	-1/-3	6	Stich, Leicht
Messer (Stein)	1W6+1	0	-1/-3	5	Stich, Leicht, Zerbrechlich
Meuchlerdolch	1W6+1	0	0/-3	6	Stich, Versteckt, Leicht
Ogerfänger	1W6+2	0	0	7	Stich, Widerhaken, Leicht
Orchidee	1W6+1	0	0	7	Stich, Parierwaffe, Leicht
Orchidee (verstärkt)	1W6+2	0	0	8	Stich, Parierwaffe, Leicht
Panzerarm	1W6+2	0	0	12	Stich, Parierwaffe, Schild
Scheibendolch	1W6+2	0	0/-2	9	Stich, Rüstungsbrechend, Leicht
Schlagring	1W6+1	0	0	9	Stumpf, kein Malus als Nebenw., Parierwaffe, Versteckt
Veteranenhand	1W6+2	0	0	7	Stich, Parierwaffe, Versteckt
Vollmetall Kriegsfächer	1W6+2	0	0	9	Stich, Hieb, Wendig, Parierwaffe, Leicht, Fernkampf-VT (32, I)
Vulkanglasdolch	1W6+1	0	-1/-3	5	Stich, Zerbrechlich oder Unzerstörbar*, Leicht
Waqqif	1W6+2	0	-1/-3	10	Stich, Hieb, Leicht
Wurfdolch	1W6+1	0	-1/-1	10	Stich, Leicht
Wurfmesser	1W6+1	0	-2/-2	8	Stich, Leicht
Kurzschwert siehe Einhandklingenwaffen; Bock, Buckler, Vollmetallbuckler siehe Schilde					

Schilde

Bock	1W6+2	0	0	11	Stich, Stumpf, Schild, Klingenfänger, Parierwaffe
Buckler	1W6+1	0	0	11	Stumpf, Schild, Leicht, Parierwaffe
Großer Lederschild, Mattenschild	1W6-1	0	+2/+2	5	Stumpf, Schild, Halbe Deckung
Großschild	1W6-1	0	+2/+2	7	Stumpf, Schild, Schwer (4), Dreiviertel Deckung
Holzschild	1W6	0	+1/+1	8	Stumpf, Schild, Halbe Deckung
Lederschild	1W6-1	0	+1/+1	5	Stumpf, Schild, Halbe Deckung
Thorwalerschild	1W6+1	0	+2/+1	7	Stumpf, Schild, Halbe Deckung
Turmschild	1W6-1	0	+2/+2	7	Stumpf, Schild, Schwer (8), Dreiviertel Deckung, Volle Deckung (kniend)
Verstärkter Holzschild	1W6	0	+2/+2	10	Stumpf, Schild, Halbe Deckung
Vollmetallbuckler	1W6+1	0	+1/+1	12	Stumpf, Schild, Parierwaffe
Panzerarm, Drachenklaue siehe Handgemengewaffen					

Unbewaffnet

Fuß	1W6	0	0	WS*	Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenw., Rittersporn*
Fuß (Panzerstiefel)	1W6+1	0	0	10	Stumpf, kein Malus als Nebenw., Rittersporn*
Hand	1W6	0	0	WS*	Stumpf, Zerbrechlich, kein Malus als Nebenw., Parierwaffe
Hand (Panzerhand.)	1W6+1	0	0	10	Stumpf, kein Malus als Nebenw., Parierwaffe

FERNKAMPFWAFFEN

Fernkampfwaffe	TP	RW	LZ	Härte	Eigenschaften
SCHUSSWAFFEN					
Armbrüste					
Arbalette	3W6+2	32	8	5	Niederwerfen (-4), Zweihändig; Magazin* (7, Laden 8 Akt, LZ -2) oder Bolzen-Ausführung* (TP +2)
Arbalone	3W6+7	64	16	6	Niederwerfen (-8), nicht für Reiter, Stationär, Bolzen-Ausführung* (TP +2)
Balestra	3W6	32	4	4	Niederwerfen, Zweihändig; Magazin* (3, Laden 4 Akt, LZ -2) oder Bolzen-Ausführung* (TP +2)
Balestrina	2W6+1	8	1	4	Laden benötigt beide Hände, Magazin* (3, Laden 4 Akt, LZ -1) oder Bolzen-Ausführung* (TP +2)
Balläster	2W6+3	32	2	4	Zweihändig
Eisenwalder	2W6+2	8	1	4	Magazin (10; Laden 8 Akt; LZ -0), Zweihändig, Zwergenwaffe
Gandrasch M1024 (doppelt gespannt)	3W6+6	64	8	5	Zweihändig, Schwer (8, falls am Boden: entfällt)
Gandrasch M1024 (einfach gespannt)	3W6	32	4	4	Zweihändig, Schwer (8, falls am Boden: entfällt)
Handarmbrust	2W6+1	8	2	4	Laden benötigt beide Hände
Leichte Armbrust	3W6+1	32	4	4	Zweihändig
Windenarmbrust	3W6+4	64	8	5	Zweihändig
Blasrohre					
Blasrohr	1W6-1	8	1	2	
Bögen					
Elfenbogen	2W6+3	64	1	3	Zweihändig
Kompositbogen	2W6+3	32	1	3	Zweihändig
Kriegsbogen	2W6+5	32	1	3	Schwer (8), nicht für Reiter, Zweihändig
Kurzbogen	2W6+1	16	0	3	Zweihändig
Langbogen	2W6+3	64	1	3	Schwer (4), nicht für Reiter, Zweihändig
Orkischer Reiterbogen	2W6+3	32	1	4	Schwer (4), Zweihändig
Belagerungswaffen					
Ballista (leicht)	5W6+2	64	128	-	Geschütz (3, 15 Min., 16), Harpunen-Ausführung* (LZ +64), Niederwerfen (-12)
Ballista (schwer)	7W6+6	64	256	-	Geschütz (5, 30 Min., 17), Harpunen-Ausführung* (LZ +128), Niederwerfen (-24)
Drachenzunge	5W6+4	8	128	-	Geschütz (6, 120 Min., 20), Hylailer Feuer
Hornisse	3W6+6	16	4	-	Geschütz (2, 5 Min., 14), Niederwerfen (-8), normale Größenklassenmodifikatoren und mit Schild abwehrbar
Onager	4W20+10	128	128	-	Geschütz (8, 90 Min., 17), Ballistisch, Niederwerfen (-40)
Onager (schwer)	5W20+20	128	256	-	Geschütz (10, 180 Min., 20), Ballistisch, Niederwerfen (-60)
Rotze (leicht)	5W6+6	128	64	-	Geschütz (4, 60 Min., 16), Niederwerfen (-16)
Rotze (mittel)	6W6+8	128	64	-	Geschütz (6, 90 Min., 17), Niederwerfen (-22)
Rotze (schwer)	8W6+10	128	128	-	Geschütz (8, 90 Min., 18), Niederwerfen (-32)
Rotze (überschwer)	11W6+15	128	256	-	Geschütz (10, 120 Min., 20), Niederwerfen (-48)
Skorpion (leicht)	5W6+4	128	64	-	Geschütz (4, 30 Min., 18), Niederwerfen (-14), Harpunen-Ausführung* (LZ +32)
Skorpion (schwer)	7W6+10	128	128	-	Geschütz (6, 60 Min., 20), Niederwerfen (-28), Harpunen-Ausführung* (LZ +64)
Zyklop	7W20+40	192	2 h	-	Geschütz (20, 24 Std., 24), Niederwerfen (-100), Ballistisch
Zyklop (klein)	6W20+30	160	1 h	-	Geschütz (15, 8 Std., 20), Niederwerfen (-80), Ballistisch

Fernkampfwaffe TP RW LZ Härte Eigenschaften

WURFWAFFEN

Kurze Wurfaffen

Borndorn	1W6+2	4	-	10	
Dolch	1W6	4	-	9	
Wurfbeil	2W6	8	-	8	
Wurfdolch, -scheibe, -ring	1W6+1	4	-	10	
Wurfkeule	1W6+2	8	-	7	Stumpf
Wurfmesser	1W6	4	-	8	
Schneidzahn	2W6+1	8	-	8	
Granatapfel	4W6+2	8	-	2	Hylailer Feuer
Stein, Flasche, etc.	1W6-1	4	-	12	Stumpf

Diskus

Diskus	2W6	16	-	7	
Jagddiskus	2W6	16	-	7	Stumpf
Kampfdiskus	2W6+2	16	-	8	Schwer (4)

Wurfspeere

Dschadra	2W6+2	8	-	6	
Efferdbart	2W6	8	-	6	Niederwerfen
Holzspeer	1W6+2	8	-	4	
Holzspeer (Stein)	1W6+3	8	-	4	Zerbrechlich
Speer	2W6	8	-	6	
Jagdspieß	2W6	8	-	7	
Speerschleuder	2W6+1	32	1	5	nicht für Reiter, Laden benötigt beide Hände
Stabschleuder	2W6	16	1	4	nicht für Reiter, Laden benötigt beide Hände
Wurfspeer	2W6+3	8	-	5	

Schleudern

Fledermaus	-	8	-	3	Umklammern (-2, 12), Zwergenwaffe
Kettenkugel	2W6+2	4	-	7	Niederwerfen (-4), Zweihändig, Schwer (6)
Lasso	-	4	-	2	Umklammern (-2, 12)
Schleuder	1W6+2	8	-	3	
Wurfnetz	-	2	-	5	Umklammern (-4, 16)
Schweres Wurfnetz	-	2	-	6	Umklammern (-8, 16), Zweihändig
Granatapfel siehe Kurze Wurfaffen					

SPEZIELLE GESCHOSSE

Bögen, Armbrüste und Hornissen

Brandpfeile	-2	/2	-	1	Stumpf, Nachbrennen (siehe Ilaris S. 98)
Brandpfeile (Tuch)	0	/2	-	1	Anderer Pfeil als Basis, AT -4, Nachbrennen (siehe Ilaris S. 98)
Gehärtete Kriegspfeile	+0	-	-	1	Widerhaken, Rüstungsbrechend
Kriegspfeile	+0	-	-	1	Widerhaken
Rüstungsbrecher	+0	-	-	1	Rüstungsbrechend
Sehnen-/Seilschneider	+2	/2	-	1	Widerhaken, durchtrennt auch dickere Seile bei Treffer.
Singende Pfeile	-1	-	-	1	Einschüchternd
Stumpfe Pfeile	-2	/2	-	1	Stumpf, Niederwerfen (+4)

Schleudern

Schleuderblei	+1	-	-	12	
---------------	----	---	---	----	--

Onager und Rotzen

Eisenkugeln	+3				
Granatapfel	/2 + 6W6				Hylailer Feuer
Kartätsche	/4				Trifft bis zu vier nahe beieinanderstehende Gegner

PROFANES

Rededuellen

Dies ersetzt die Tabelle zum Abwarten aus Ilaris S. 55.

Aktive Seite	Abwartende Seite
Beruhigen	Willenskraft
Betören	Willenskraft
Einschüchtern	Fassung bewahren
Rhetorik	Motivation erkennen
Überreden	Motivation erkennen
Verhandeln	Fassung bewahren

KENNE DEINEN FEIND

Zur Verfügung stehen zudem die Talente Beruhigen und Verhandeln.

UNGEWOHNT E UMGEBUNG

Statusunterschiede

Eine gelungene *Etikette*-Probe kann Statusunterschiede nivellieren, falls der Charakter sich auf das Niveau des Gegenübers begeben möchte.

Fremde Umgangsformen

Im Zweifelsfall entscheidet eine ~~Gebrauche~~ *Etikette*-Probe.

PROFANE VORTEILE

Eindrucksvoll I (Update)

„In Rededuellen sind Proben auf Einschüchtern, Betören und Rhetorik um +2 erleichtert.“

Eindrucksvoll II (Update)

„In Rededuellen sind Proben auf Einschüchtern, Betören und Rhetorik um +2 erleichtert. Bei Proben auf diese Talente gelten Patzer als gewöhnlich misslungen, außer sie entstehen durch eine Ungewohnte Umgebung (Ilaris S. 55).“

Empathie (Update)

Die Probe geht je nach Situation auf *Motivation Erkennen* oder *Persönlichkeit einschätzen*.

Flink II (Update)

„Bei Proben auf Athletik und Tierführung gelten Patzer als gewöhnlich misslingen.“

Körperbeherrschung (Update)

Umbenannt in Meisterliches Ausweichen (wegen neuem Athletik-Talent *Körperbeherrschung*).

Routiniert II (Update)

„Bei allen Proben auf alle handwerklichen Fertigkeiten gelten Patzer als gewöhnlich misslungen.“

Vorausschauend I (Update)

„In Rededuellen sind Proben auf Überreden, Beruhigen und Verhandeln um +2 erleichtert.“

Vorausschauend II (Update)

„In Rededuellen sind Proben auf Überreden, Beruhigen und Verhandeln um weitere +2 erleichtert. Bei Proben auf diese Talente gelten Patzer als gewöhnlich misslungen, außer sie entstehen durch eine Ungewohnte Umgebung (Ilaris S. 55).“

Tierführung

REITEN UND FAHRZEUG LENKEN

Wann immer ein Auslöser eintritt, würfelst du eine Probe *Reiten* oder *Fahrzeug lenken* (12) in einer freien Aktion. Die Folgen einer misslungenen Probe sind die gleichen wie im Kapitel Reiterkampf.

Auslöser

- Wechsel in schwierigeres Gelände
- Sprünge
- Schrecksituation oder Übernatürliche Einflussnahme

Modifikatoren für Tierführung (kein Kampf)

Tierführer

Freihändig, oder ohne Sattel oder Zaumzeug -4

Dämmerung -2

Mondlicht -4

Sternenlicht -8

Tier

Kampf oder Schrecksituation, leichter Sprung -4

Heftige Schrecksituation oder Übernatürlicher Einfluss, schwieriger Sprung -8

Wundmalus -X

Trab / Galopp -2/-4

Untergrund

Gebirge, Wald, Pflastersteine, Ufer, beengte Umgebung, vereinz. Hindernisse, Strauchwerk -2

Sumpfland, Flusslauf, dichtes Strauchwerk -4

Hochgebirge, dichtes Unterholz, Gruben, Schlaglöcher, Rinnen -8

Blanker Eisboden -16

Umgebung

Schneedecke, Niederschlag, rutschiger Boden -2

Starkregen, Hagel, Boden stark durchweicht -4

Sand-, Schnee- oder Gewittersturm -8

ABRICHTEN

Proben werden in Monatsabständen mit DG 4 abgelegt (3x *Abrichten*, 1x *Tierkunde*), bei Reittieren (2x *Abrichten*, 1x *Reiten*, 1x *Tierkunde*).

Tätigkeit	Dauer	Schwierigk.	Preis
Einzelner	2 Monate	16	4 D
Vorteil	1 Stunde/Tag		
Ausbildung	6 Monate	20	20 D
	2 Stunden/Tag		
Ausbildung	1 Jahr	24	60 D
Reittier	2 Stunden/Tag		
Ausbildung	2 Jahre	28	140 D
Kampf-Reittier	2 Stunden/Tag		

Probe misslungen

Kein Fortschritt in diesem Monat.

Patzer: Das Tier erhält eine *Unart* (Bissig, Laut, Scheu, Spucken, Treten, etc.). Diese kann über einen Monat verteilt eine Stunde/Tag wegtrainiert werden. Über den Erfolg entscheidet am Ende eine *Abrichten*-Probe (20).

Abrichten-Beispiele (siehe auch Kapitel Kreaturen):

Streitross (Kaltblüter, Herausr. Zucht, 260D)

Kaltblüter	GE -2, KO +4, KK +4, WS +2, GS -2, TP +2, WM -1
Zucht	Stark (KK +2x2, TP +2), Ausdauernd (KO +2x2, WS +2), Zäh (Zähigkeit +4)
Streitross	MU +2, KK +2x2 (TP +2), KO +2x2 (WS +2), Zähigkeit +4, WM +1, div. Vorteile
Gesamt Mod. für Pferd	GE -2, GS -2, KO +12, WS +6, KK +12, TP +6, MU +2, WM +0, Zähigkeit +8

Leichtes Streitross (Pony, Herausr. Zucht, 220D):

Zucht	Schnell (GE +2, GS +1), Ausdauernd (KO +2, WS +1), Zäh (Zähigkeit +4)
Leichtes Streitross	MU +2, KO +2 (WS +1), Zähigkeit +4, WM +2, div. Vorteile
Gesamt Mod. für Pony	GE +2, GS +1, KO +4, WS +2, MU +2, WM +2, Zähigkeit +8

Wanderpferd (Warmblüter, Reg. Zucht, 120D)

Zucht	Intelligent
Lauftier	GE +2 (GS +1), KO +2x2 (WS +2), KK +2x2 (TP +2), Vorteile zusätzlich: Sprungsicher, Geländesicher, Weiches Gangwerk
Gesamt Mod. für Pferd	GE +2, GS +1, KO +4, WS +2, KK +4, TP +2

Jagdhund (Großer Hund, Reguläre Zucht, 30D)

Zucht	Ausdauernd (KO +2, WS +1), Spürnase (Fährtsensuchen +8)
Jagdtier	GE +2 (GS +1), IN +2 (INI +2), KO +2 (WS +1), WM +1, Fährtsensuchen +4, div. Vorteile
Gesamt Mod. für Wolf	GE +2, GS +1, IN +2, INI +2, KO +4, WS +2, WM +1, Fährtsensuchen +12

WEITERE BEISPIELE FÜR AUSGEDEHNTE PROBEN

Tätigkeit	DG / Fertigkeiten	Schwierigk.	Anmerkung
Körperlich			
Akrobatische Vorführung	Darstellen, Körperbeherrschung	-	-
Durchsuchen	Sehen, Tasten	-	-
Gesellschaft			
Lehren durch Spielercharakter	Rhetorik, ggf. zu lehrende Fertigkeit	12 + LS	LS = Lernschwierigkeit, beträgt EP-Kosten/8. Dauer: LS Tage
Beschatten	Untertauchen, Zurechtfinden	Gegnerische Wachsamkeit	-
Natur			
Pirschjagd	Fährtsuchen, Pirschen, Fernkampftalent	-	Siehe Ilaris S. 68
Ansitzjagd	Pirschen, Fernkampftalent	-	Siehe Ilaris S. 68
Wissen			
Text verschlüsseln	Sprachkunde, Rechnen	20	Hohe Qualität macht das Knacken der Nachricht schwieriger.
Text entschlüsseln	Sprachkunde, Rechnen	20 + 4 je Stufe Hohe Verschlüsselungs-Qualität	Falls der Schlüssel nicht bekannt ist dauert eine Probe eine Woche.
Handwerk			
Schiffsbau	Zimmermann, Malen und Zeichnen, Rechnen, Seefahrt (Schiffe)	-	-
Armbrustbau	Schreiner; Mechanik oder Feinmechanik (Torsionswaffen)	-	Siehe Ilaris S. 63
Zauberthesis niederschreiben / kopieren	Magietheorie, Malen und Zeichnen	12 + Zauber AsP-Kosten /4	Kostet 4 AsP. Dauer: 8 Stunden. Zauber muss bekannt sein (nicht bei Kopie).
Belagerungswaffe aufbauen	Mechanik, Zimmermann	Siehe Waffe	Hohe Qualität senkt die Bauzeit um ein Achtel.

MAGIE, KARMA, PAKTIERER

ZAUBER & LITURGIEN

WIRKEN

Zauberpatzertabelle

Wann immer dir ein Zauberpatzer unterläuft, musst du 2W6 werfen. Der Spielleiter kann die Auswirkungen auch selbst bestimmen.

2W6	Auswirkung
2	Der Zauber wirkt auf dich selbst (Stärkungszauber in reversalisierter Form)
3-4	Kopfschmerzen, du erhältst einen Erschöpfungspunkt
5-9	Ein mentaler Schlag trifft dich und du verlierst die nächste Aktion
10-11	Du verlierst ein Viertel deiner maximalen AsP
12	Bei <i>ballistischen</i> Zaubern triffst du einen zufälligen Kameraden in Nähe. Falls keiner vorhanden ist, triffst du dich selbst. Alle anderen Zauber wirken auf den Gegner in reversalisierter Form.

Liturgiepatzertabelle

Dies ist eine Optionalregel, in DSA 4 haben Liturgie-Patzer durch die göttliche Ordnung keine weiteren Auswirkungen. Wann immer die ein Liturgie-Patzer unterläuft, musst du 2W6 werfen. Der Spielleiter kann die Auswirkungen auch selbst bestimmen.

2W6	Auswirkung
2	Selbstzweifel, du erhältst einen Erschöpfungspunkt
3-11	Ein mentaler Schlag trifft dich und du verlierst die nächste Aktion
12	Du verlierst ein Viertel deiner maximalen KaP

KARMALE VORTEILE

Gemeinschaft der Gläubigen (Update)

Mitbeter die der gleichen Gottheit geweiht sind zählen wie acht Mitbeter, Akoluthen der gleichen Gottheit und Geweihte anderer Gottheiten zählen wie vier Mitbeter.

KARMALE TRADITIONEN

Tradition der Ingerimmgeweihten II (Update)

Der Effekt wird geändert zu „In Gebäuden sind alle Liturgien um 2-4 Punkte erleichtert“. Die *Tradition der Angroschgeweihten* bleibt gleich.

WEITERE KARMAREGELN

MIRAKEL

Gott	Mirakel-Fertigkeiten u. Attribute
Boron	Wahrnehmung , Menschenkenntnis, Diplomatie
Efferd	Seefahrt, Jagd
Firun	Heimlichkeit , Jagd, Athletik
Hesinde	Derekunde , Naturkunde, Bildung
Ingerimm	Handwerk , Feinhandwerk, Grobhandwerk
Angrosch	Derekunde , Wahrnehmung , Naturkunde, Menschenkenntnis, Diplomatie
Peraine	Heimlichkeit , Diplomatie, Menschenkenntnis
Phex	Wahrnehmung , Menschenkenntnis, Diplomatie
Praios	Wahrnehmung , Menschenkenntnis, Diplomatie
Travia	Gebräuche , Wahrnehmung , Diplomatie, Menschenkenntnis, Selbstbeherrschung
Tsa	Diplomatie
Rahja	Wahrnehmung , Menschenkenntnis, Darbietung, Diplomatie
Rondra	Athletik
Aves	Derekunde , Gebräuche , Naturkunde, Diplomatie, Athletik
Ifirn	Heimlichkeit , Jagd, Athletik
Kor	Athletik
Nandus	Derekunde , Naturkunde, Bildung
Swafnir	Seefahrt, Handgemenge

PAKTIERER

ANRUFUNGEN

Dämon	Fertigkeiten und Attribute
Agrimoth	Handwerk, Feinhandwerk, Grobhandwerk, Naturkunde
Amazeroth	Derekunde, Naturkunde, Bildung
Asfaloth	Derekunde, Naturkunde, Beeinflussung
Belhalhar	Autorität
Belkelel	Gebräuche, Diplomatie, Darbietung
Belshirash	Heimlichkeit, Jagd, Wahrnehmung
Belzhorash	Derekunde, Wahrnehmung, Autorität, Naturkunde, Menschenkenntnis
Blakharaz	Wahrnehmung, Menschenkenntnis, Diplomatie
Charyptoroth	Seefahrt
Lolgramoth	Gebräuche, Diplomatie, Überleben
Tasfarelel	Heimlichkeit, Diplomatie, Menschenkenntnis
Thargunitoth	Menschenkenntnis

ZAUBER UND LITURGIEN

ALLGEMEINE ZAUBER

Adlerauge Luchsenohr (Update)

Sinnenschärfe und Wachsamkeit werden ersetzt durch Wahrnehmung.

Aeropulvis (Update)

Akrobatik wird ersetzt durch Körperbeherrschung.

Chamaelioni (Update)

Heimlichkeit wird ersetzt durch Pirschen und Untertauchen.

Oculus Astralis (Update)

Sinnenschärfe wird durch Wachsamkeit ersetzt.

TRADITIONSZAUBER

Astralspeicher (Update)

Fassungsvermögen und gAsP sind bei einem kurzen/sehr kurzen Magierstab halbiert/geviertelt.

Der Hexenbesen (Update)

Akrobatik wird ersetzt durch Körperbeherrschung.

Krötenkuss (Update)

Beruhigen und Verhandeln sind ebenfalls um -4 erschwert.

Melodie der Versöhnung (Update)

Verhandeln und Beruhigen sind ebenfalls erleichtert. Rhetorik wird gestrichen.

Rhythmen der Jagd (Update)

Pirschen wird ersetzt durch Jagd.

Tanz der Weisheit (Update)

Derekunde wird ersetzt durch Naturkunde.

Tauschplatz (Update)

Verhandeln ist auch erschwert.

Tiertabelle (Update)

- Akrobatik wird ersetzt durch Körperbeherrschung
- Sinnenschärfe wird ersetzt durch Wahrnehmung
- Gebräuche wird ersetzt durch Diplomatie

Warzen sprießen (Update)

Gebräuche wird ersetzt durch Diplomatie.

Zungenschwellung (Update)

Sinnenschärfe wird ersetzt durch Hören.

TRADITIONSLITURGIEN

Auge des Jägers (Update)

Sinnenschärfe wird ersetzt durch Wahrnehmung und Jagd (profan).

Entzug von Travias Gaben (Update)

Gebräuche wird ersetzt durch Diplomatie.

Flüstern der Wildnis (Update)

Überleben wird ersetzt durch Tiere beeinflussen.

Gesang der Delphine (Update)

Überleben wird ersetzt durch Tiere beeinflussen.

Göttliche Inspiration (Update)

Wirkung ersetzt durch: Wähle und erhalte ein göttergefälliges Talent. Wenn du es schon vorher besessen hast sind alle Proben darauf um +4 Punkte erleichtert.

Tsa: Alle Talente, die du noch nicht besitzt.

Rahja: Talente mit Bezug zu Kunst, Weinbau und Pferdezucht.

Ingerimm & Angrosch: Talente des ehrbaren Handwerks.

Mächtige Liturgie: Jede Stufe bringt eine zusätzliche Erleichterung auf das Talent von +2 Punkten.

Graues Siegel (Update)

Wirkung ersetzt durch: Du verschlüsselst eine Nachricht, sodass sie nur noch von der von dir genannten Person gelesen werden kann. Siehe *Beispiele für Ausgedehnte Proben* falls jemand anderes die Nachricht entschlüsseln möchte.

Mächtige Liturgie: Erhöht die Schwierigkeit zum Entschlüsseln um +4.

Reisesegen (Update)

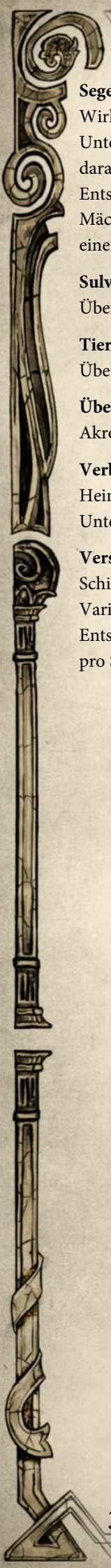
Gebräuche wird ersetzt durch Diplomatie.

Schicksalsgemeinschaft (Update)

Schicksalspunkt wird ersetzt durch Entschlossenheit.

Sechs Leben des Mungo (Update)

Akrobatik wird ersetzt durch Körperbeherrschung.



Segensreicher Neuanfang (Update)

Wirkung ersetzt durch: Du segnest ein neues Unternehmen. Der Gesegnete darf für eine Probe, die sich darauf bezieht, *Glückliche Fügung* nutzen ohne Entschlossenheit bezahlen zu müssen.
Mächtige Liturgie: Für je zwei Stufen kostet eine weitere *Glückliche Fügung* keine Entschlossenheit.

Sulvas Gnade (Update)

Überleben wird ersetzt durch Tiere beeinflussen.

Tierempathie (Update)

Überleben wird ersetzt durch Tiere beeinflussen.

Über die Wolken (Update)

Akrobatik wird ersetzt durch Körperbeherrschung.

Verborgene wie der Neumond (Update)

Heimlichkeit wird ersetzt durch Pirschen und Untertauchen.

Versöhnliches Schicksal (Update)

Schicksalspunkt wird ersetzt durch Entschlossenheit.
Variante Zweite Chance wird ersetzt durch: Falls du die Entschlossenheit zurückerlangst darfst du damit einmal pro Spielabend die Probe wiederholen.

KREATUREN

KREATURENEIGENSCHAFTEN

Verbeißen (Neu)

Wirkung wie beim Manöver *Festnageln*, aber auch gegen *stehende* Gegner einsetzbar. Verbeißen ist allen Kreaturen mit der Angriffsart *Biss* erlaubt.

ZUCHT UND AUSBILDUNG

Die folgenden Tiereigenschaften und Ausbildungen geben Attributs-Bonusse auf die Kreaturenwerte. Dabei gilt, dass KO und KK Bonusse bei großen Tieren verdoppelt werden. Falls mehrfach Bonusse auf gleiche Fertigkeiten vergeben werden, so gelten diese kumulativ. Aus den Attributs-Bonusen ergeben sich außerdem Verbesserungen der abgeleiteten Werte.

Modifikatoren

KO/KK Bonusse bei großen Tieren	x2
Je 4 volle Punkte MU	MR +-1
Je 2 volle Punkte KK/KO/GE	TP/WS/GS +-1
Je 1 voller Punkt IN	INI +-1

INDIVIDUELLE TIEREIGENSCHAFTEN

Je nach Züchtung können Tiere bestimmte individuelle Eigenschaften haben. Diese können nachträglich nicht an- oder wegtrainiert werden. Mehr als zwei attributs-steigernde Eigenschaften sind nicht erlaubt.

Zuchtqualität	Basispreis	Anzahl Eigenschaften
Keine Zucht	x0,5	eine gute, zwei schlechte Eigenschaften
Zucht	x1	zwei gute, eine schlechte Eigenschaft
Herausragende Zucht	x2	drei gute Eigenschaften

Preise im Bestiarium entsprechen immer einer normalen Zucht. Eine schlechte Eigenschaft kann optional zusammen mit einer guten Eigenschaft gestrichen werden.

Gute Eigenschaften

Mächtige	Einschüchtern +8
Erscheinung	
Geduldig	<i>Abrichten</i> -Proben sind um +4 Punkte erleichtert
Orientierungssinn	Orientierung +8
Elegante	Betören +8
Erscheinung	
Spürnase	Fährtsuchen +8
Zäh	Zähigkeit +8
Schnell	GE +2
Stark	KK +2
Ausdauernd	KO +2
Mutig	MU +2
Intelligent	Die <i>Loyalitäts</i> -Vorteile erleichtern Proben auf <i>Tiere beeinflussen</i> um weitere +2 Punkte
Genügsam	Bei halber Rationierung (Hunger und Durst, Ilaris S. 44) verdreifachen sich Verzögerung und Intervall
Magiegespür	Sehr selten, entspricht dem Charaktervorteil <i>Magiegespür</i>

Schlechte Eigenschaften

Behäbig	GE -2
Schwach	KK -2
Kurzatmig	KO -2
Schreckhaft	MU -2
Halbwild	<i>Abrichten</i> -Proben sind um -4 Punkte erschwert
Störrisch	Proben auf <i>Tiere beeinflussen</i> sind um -2 Punkte erschwert.
Kläffer	Das Tier gibt immer laut, wenn es aufgeregt ist, einer Fährte folgt oder kämpft.
Spieltrieb	Das Tier wird zu zufälligen Zeitpunkten übermütig, beginnt zu spielen und hört auf keine Befehle mehr.

TIERVORTEILE

Tiervorteile werden allgemeine und aufbauende Vorteile unterteilt. Erstere sind von jedem zähmbaren Tier erlernbar, letztere nur im Rahmen einer Ausbildung. Näheres siehe *Abrichten*. Wenn dein Tier einen erlernten Vorteil einsetzen soll, muss dir eine Probe auf *Tiere beeinflussen* (20) gelingen.

Allgemeine Vorteile

Apport	Das Tier bringt dem Besitzer ein Objekt, das es mit dem Maul (z.B. Hunde) oder den Händen (Affen) transportieren kann.
Bleib	Das Tier wartet unbeweglich an seinem Platz, bis sein Besitzer den Komm-Befehl gibt.
Eingefahren	Das Tier lässt sich einspannen.
Komm	Das Tier kommt auf Befehl (Rufen/Pfeifen) zum Besitzer.
Laut	Das Tier schlägt auf Befehl an, aber auch, wenn es Wild oder einen Eindringling wahrnimmt.
Loyalität I/II/III	Proben auf <i>Tiere beeinflussen</i> sind um +2/+4/+8 Punkte erleichtert. Muss für jede Person separat erlernt werden. Loyalität I/II können durch einen anderen Abrichter beigebracht und an den Besitzer übertragen werden. Loyalität III kann nur durch den Besitzer selbst beigebracht werden.
Platz / Hinlegen	Das Tier legt sich auf Befehl hin. Ein liegendes Tier gilt als am Boden und gegen Fernkämpfer als eine Kategorie kleiner. Wenn sich sein Besitzer mehr als 4 Schritt entfernt, folgt es ihm.
Schrecksicher	Abzüge auf Proben durch Schrecksituationen sinken um zwei Stufen, andere MU-Proben sind um +4 Punkte erleichtert.
Sitz / Stopp	Das Tier setzt sich bzw. bleibt stehen auf Befehl. Wenn sich sein Besitzer mehr als 4 Schritt entfernt, folgt es ihm.
Still	Das Tier ist die nächste Zeit still.
Trick	Das Tier hat einen Trick gelernt. Es führt diesen aus, wenn der Besitzer den entsprechenden Befehl gibt.
Zusammenarbeit	Das Tier hat gelernt, mit anderen Tieren seiner Art und Ausbildung zusammenzuarbeiten. So können z.B. Hütetiere gemeinsam eine Herde treiben, Jagdtiere gemeinsam auf die Jagd gehen, oder Pferde gemeinsam eine Kutsche ziehen (Voraussetzung: <i>Eingefahren</i>).

Nur für Reittiere

Enge Verbindung	Nur für Reiter mit Tierempathie oder ähnlichem Zauber. Abzüge auf Reiten-Proben durch <i>Reiter</i> sinken um eine Stufe.
Geländesicher	Abzüge auf Proben durch Untergrund sinken um eine Stufe.
Kehrtwende	Die Aktion <i>Aufstellung</i> wird zu einer freien Aktion. Voraussetzung: <i>Vollstopp</i> .
Lanzengang	<i>Reiten</i> -Proben während eines Lanzenangriffs sind um +4 erleichtert.
Seitengänge	Das Tier ist in der Lage, sich seitwärts fortzubewegen.
Sprungesicher	Abzüge auf Proben durch <i>Sprünge</i> sinken um eine Stufe.
Stillstand	Das Tier bewegt sich auf Kommando nicht mehr. Du ignorierst im Fernkampf solange die Modifikationen für <i>Berittener Schütze</i> .
Vollstopp	Das Tier kann aus jeder Gangart heraus abrupt auf der Hinterhand stoppen. Du musst beim <i>Sturmangriff</i> die Bewegung nicht fortführen.

Aufbauende Vorteile

Anzeige	Ein Jagdtier hat gelernt, gefundene Wesen nicht zu verscheuchen, sondern seinem Herrn die Richtung zum Wesen.
Fass I	Das Tier greift Gegner in der gleichen oder einer kleineren Größenklasse auf Kommando an und hört auf, wenn der Besitzer ein Signal (Aus!) gibt.
Fass II	Das Tier greift nach bestandener MU-Probe (12) auch größere Gegner auf Kommando an. Bei zwei Größenklassen Unterschied ist die Probe um -4 Punkte erschwert. Voraussetzung: <i>Fass I</i> .
Such	Das Tier folgt einer Fährte (z.B. Hund) oder fliegt auf und sucht nach Wild (z.B. Falke) (Probe auf <i>Fährtensuchen</i>)
Treiben	Das Tier treibt fliehende Tiere zurück oder bringt sie zu Fall, ohne sie zu verletzen. Alternativ kann es Herdentiere in eine Richtung treiben.
Wache	Das Tier schlägt an, wenn ein Fremder sich nähert (Probe auf <i>Wachsamkeit</i>).

Aufbauende Vorteile

Nur für Reittiere

Capriola	Voraussetzung für das Manöver <i>Hammerschlag</i> mit dem Talent <i>Reiten</i> . Keine <i>Tiere Beeinflussen</i> -Probe nötig.
Courbette	Voraussetzung für das Manöver <i>Ausfall</i> mit dem Talent <i>Reiten</i> . Keine <i>Tiere Beeinflussen</i> -Probe nötig.
Kreisel	Voraussetzung für das Manöver <i>Befreiungsschlag</i> mit dem Talent <i>Reiten</i> . Keine <i>Tiere Beeinflussen</i> -Probe nötig.
Niederreiten	Voraussetzung für die Manöver <i>Sturmangriff</i> und <i>Überrennen</i> mit dem Talent <i>Reiten</i> . Keine <i>Tiere Beeinflussen</i> -Probe nötig.
Rastullahs Schwingen	Das Pferd ignoriert auf Befehl bei der körperlichen Anstrengung <i>Eilmarsch</i> (Ilaris S. 34) für ein Intervall sämtliche Erschöpfung. Am Ende des Intervalls erleidet es einen zusätzlichen Punkt Erschöpfung.
Reitertreue	Das Tier beschützt seinen Reiter bis zum Tod, auch wenn er abgeworfen wurde oder sogar bewusstlos ist.
Stille Wacht	Wie Wache, aber lautlos und wirkt auch gegen Hinterhalte
Trampeln	Voraussetzung für das Manöver <i>Trampeln</i> . Keine <i>Tiere Beeinflussen</i> -Probe nötig.
Weiches Gangwerk	Verdoppelt bei der körperlichen Anstrengung <i>Marsch</i> (Ilaris S. 34) die Verzögerung und das Intervall für den Reiter. Im Fernkampf sinken die Abzüge für <i>eigene Bewegung</i> um eine Stufe.

TIERAUSBILDUNGEN

Ein zähmbares Tier kann eine der folgenden Ausbildungen erhalten. Jede Ausbildung vermittelt die Befehle *Komm*, *Sitz* bzw. *Stopp* und *Loyalität II*. Näheres siehe *Abrichten*.

Allgemeine Ausbildungen

Ausbildung	Eigenschaften	Fertigkeiten	Vorteile
Hütetier	MU +2, IN +2, GE +2	Wachsamkeit +4, Laufen +8	Bleib, Laut, Treiben
Jagdtier	GE +2, IN +2, KO +2, WM +1	Fähr tensuchen +4	Apport, Fass I, Laut, Still, Such, Anzeige
Kampftier	MU +2, KK +2, KO +2, WM +1	Zähigkeit +4	Schrecksicher, Fass II
Lauftier	GE +2, KO +2, KK +2	Laufen +12	-
Renntier	GE +4, KO +2	Laufen +12	-
Suchtier	GE +2, IN +2, KO +2	Fähr tensuchen +12	Apport, Such
Wachtier	MU +2, IN +2, KO +2, WM +1	Wachsamkeit +8	Bleib, Laut, Wache
Zirkustier	GE +2 oder FF +2, MU +2, IN +2	Körperbeherrschung +12	4 x Trick (nach Wahl)
Zug-/Tragetier	KK +2, KO +4	Kraftakt +12	Eingefahren

Reittier-Ausbildungen

Die im Bestiarium angegebenen Reittiere sind immer bereits eingeritten und können regulär eine der oben genannten Ausbildungen erhalten. Diese dauern zwar länger als bei anderen Tierarten, dafür erhalten Reittiere zusätzlich drei passende Reittier-Vorteile. WM-Modifikatoren gelten bei Reittieren immer sowohl für das Reittier als auch für den Reiterkampf. Für die Ausbildung Kampftier stehen Pferden und Ponys die folgenden Varianten zu Verfügung (bereits eingerechnet):

Ausbildung	Eigenschaften	Fertigkeiten	Vorteile
Leichtes Streitross	MU +2, KO +2, WM +2	Zähigkeit +4	Wie Streitross, kein Trampeln, zusätzlich Courbette
Novadisches Kriegspferd	MU +2, GE +2, KO +2, WM +2	Zähigkeit +4	Wie Streitross, kein Trampeln, zusätzlich Hinlegen, Rastullahs Schwingen, Stille Wacht
Schützenpferd / Magierpferd	MU +2, GE +2, KO +2, WM +1	Zähigkeit +4	Schrecksicher, Fass II, Weiches Gangwerk, Vollstopp, Kehrtwende, Seitengänge, Stillstand, Wache
Streitross	MU +2, KK +2, KO +2, WM +1	Zähigkeit +4	Schrecksicher, Fass II, Lanzengang, Kreisel, Capriola, Trampeln, Reitertreue, Vollstopp, Kehrtwende, Wache, Niederreiten
Streitwagenpferd	MU +2, KK +2, KO +2, WM +1	Zähigkeit +4	Schrecksicher, Fass II, Eingefahren, Zusammenarbeit, Niederreiten
Tulamidisches Kriegspferd	MU +2, GE +2, KO +2, WM +2	Zähigkeit +4	Wie Streitross, kein Trampeln, zusätzlich Hinlegen

BESTIARIUM

Die folgenden Werte im Bestiarium werden ersetzt:

- Derekunde: Naturkunde
- Gebräuche: Diplomatie und Kulturkunde I-III, je nach Gebräuche-Wert
- Akrobatik: Körperbeherrschung
- Schicksalspunkte: Entschlossenheit
- Sinnenschärfe wird ersetzt durch *Sehen, Hören, Riechen und Schmecken* oder *Tasten*. Ggf. auch mehrere Talente.

Pferd

Die Werte stehen für die Rassen Elenviner Vollblut, Goldfelser, Langmähne, Nordmähne, Teshkaler, Tulamide, Shadif, Warunker, Yaquirtaler. Üblicherweise 4 Jahre alt.

Größe	Groß
Preis (normale Zucht)	60 D (<i>Magiegespür</i> oder seltene Rassen wie Shadif: +60 D)
Attribute	GE 10, KO 26, KK 24, MU 8
Abgeleitete Werte	WS 13, MR 5, GS 12, INI 1
Fertigkeiten	Wachsamkeit 10, Zähigkeit 10
Tritt	TP 2W6, RW 1, VT 5, AT 12, Niederwerfen
Kampfvorteile	Rüstungsgewöhnung I, Standfest, Reiterkampf-WM -1

Varianten: Kaltblüter (Arania-Pferd, Norburger Riese, Sveltaler Kaltblut, Tobimora-Falbe, Trallopier Riese): GE -2, KO +4, KK +4, WS +2, GS -2, TP +2, WM und Reiterkampf-WM zusätzlich -1

Leichte/Mittlere/Schwere Rüstung:
Kostet 10/50/150 D und gibt WM 0/-1/-3, GS 0/-1/-3 und WS +1/+2/+4

Wolf (update)

Größe	Klein
Preis (normale Zucht)	10 D
Fertigkeiten	Fährtsensuchen 4
Varianten:	Kampfhund gestrichen (siehe Ausbildung Kampftier)

Leichter Hund: KO -2, KK -2, GE +2, TP -1, WS -1, GS +1, WM +1

Pony

Die Werte stehen für die Rassen Beilunker Zwergenpony, Ferkina-Pony, Firnpony, Maraskanerpony, Orklandpony, Orkpony, Paavipony. Üblicherweise 4 Jahre alt.

Größe	Mittel
Preis (normale Zucht)	40 D (<i>Magiegespür</i> : +40 D)
Attribute	GE 8, KO 22, KK 20, MU 8
Abgeleitete Werte	WS 11, MR 5, GS 10, INI 1
Fertigkeiten	Wachsamkeit 10, Zähigkeit 10
Tritt	TP 1W6+2, RW 0, VT 5, AT 12, Niederwerfen
Kampfvorteile	Rüstungsgewöhnung I, Standfest, Reiterkampf-WM -1

Varianten: Leichte/Mittlere/Schwere Rüstung:
Kostet 10/50/150 D und gibt WM 0/-1/-3, GS 0/-1/-3 und WS +1/+2/+4

ANHANG

CHARAKTERBOGEN UND SEPHRASTO

Charakterbogen

Nutze den Ilaris Advanced Charakterbogen, dort ist ein Feld für das *Ansehen* vorgesehen und *Schicksalspunkte* heißen *Entschlossenheit*.

Länderkunde-/Kulturrkunde-/Traditionsbonus

Markiere die entsprechenden Fertigkeiten mit einem (L), (K), und/oder (T) um den Bonus nicht zu vergessen.

Permanente Erleichterungen/Erschwernisse auf ganze Fertigkeiten

Nachteile und Vorteile können permanente Modifikatoren auf ganze Fertigkeiten mit sich bringen. Es ist mühselig sich diese zu merken. Stattdessen kann einfach der Basiswert der Fertigkeit um den entsprechenden Betrag erhöht/gesenkt werden. Nicht vergessen auch den PW und PW(T) entsprechend anzupassen.

Permanente Erleichterungen/Erschwernisse auf einzelne Talente

- Trage diese Modifikatoren beim Talent in der Fertigungsliste in Klammern ein: Betören +2.
- Setze das Talent in Klammern, falls du es noch nicht gekauft hast: (Betören +2)
- Falls Vorteile Erleichterungen/Erschwernisse nur im Rededuell oder Kampf geben, dann notiere dies separat und markiere es mit einem RD oder K: Betören -2 RD +2

Sephrasto

Bei Verwendung von Sephrasto sollte die Ilaris Advanced Nutzerdatenbank und das Sephrasto-Plugin in den Einstellungen festgelegt werden. Das Ilaris Advanced Sephrasto-Plugin kümmert sich bereits um die genannten Vorschläge und passt den PW bei gruppierten Fertigkeiten an. Die Waffen in Sephrasto haben außerdem weitere Waffeneigenschaften, die vom Sephrasto-Plugin im Charakterbogen appliziert und dann der Übersichtlichkeit wegen entfernt werden:

- Unhandlich wird verwendet, um den VT-WM darzustellen
- Überlang wird verwendet, um +-Reichweiten darzustellen
- Vielseitig wird verwendet, um Mehrfach-Reichweiten darzustellen
- Schadensbonus wird verwendet, um den KK-Bonus bei Wurfaffen einzurechnen
- Härte ist WS* wird verwendet, um die Härte von Unbewaffnet auf die WS* zu setzen

Das einzige, das aktuell nicht automatisch abläuft, ist die kostenlose Kulturrkunde III der Heimatkultur. Hier gibt es zwei Optionen:

- Dem Charakter 28 Bonus-EP dafür geben
- Die Kultur ins gleiche Feld wie die Muttersprache eintragen

OPTIONAL: PROBENQUALITÄT

EW* - Qualität des Probenergebnisses

Die Differenz aus Erwartungswert (EW) und Schwierigkeit ergibt die „übrig behaltenen“ Punkte eines Probenwurfs, abgekürzt durch EW*. Diese bestimmen wie gut eine Probe gelungen oder wie sehr sie misslungen ist:

EW*	Auswirkungen
ab +12	Herausragend gelungen, starke positive Nebenwirkung über die Probe hinaus
+8 bis +11	Gut gelungen, starke positive Nebenwirkung
+4 bis +7	Gelungen, positive Nebenwirkung
0 bis +3	Knapp gelungen, keine Nebenwirkung
-1 bis -3	Knapp misslungen, keine Nebenwirkung
-4 bis -7	Misslungen, negative Nebenwirkung
-8 bis -11	Schwer misslungen, starke negative Nebenwirkung
Ab -12	Verheerend misslungen, starke negative Nebenwirkung über die Probe hinaus. Ähnlich eines Patzers - falls vorhanden, wird auf die Patzertabelle gewürfelt

Nebenwirkungen - Reflexmodifikationen

Profane Fertigkeiten

Detailgradproben erleichtern	Wenn eine Fertigkeit mehrfach vorkommt, können 2 EW* die nächste Probe auf die gleiche Fertigkeit um +1 erleichtern bzw. um -1 erschweren
Hohe Qualität	Eine Stufe je 12 EW*
Weitere Möglichkeiten	Siehe eventuelle Ausarbeitungen unter <i>Profanes</i> , ansonsten Meisterentscheid

Nahkampf

Wuchtschlag (AT)	+1 für je 4 EW*
Vergleichende Probe erleichtern	+1 für je 2 EW*
Zusatzmanöver	Beliebiges Manöver (max. Erschwernis -4/-8) für je 12/24 EW*
Negative EW*	Werden vom Gegner ausgenutzt, keine zusätzliche Nebenwirkung bei <i>verheerend</i>

Fernkampf

Scharfschuss	+1 für je 4 EW*
Berechnender Schuss	+1 für je 4 EW*
Schnellschuss	Der nächste Schuss ist für 12 EW* ein <i>Schnellschuss</i> ohne zusätzliche Erschwernis
Negative EW*	Nur bei <i>verheerend</i>

Übernatürliche Fertigkeiten

Kostenersparnis	-1 AsP oder KaP für je 4 EW* (nur bis zur Hälfte der Basiskosten)
Schadenserhöhung	+1 TP Schaden für je 4 EW*
Konterprobe erschweren	-1 für je 2 EW*
Mächtige Magie/Liturgie	Eine Stufe je 12 EW*
Negative EW*	Nur bei <i>verheerend</i>

Triumph und Patzer

Bei einem Triumph wird dein EW zusätzlich um 8 Punkte erhöht, bei einem Patzer wird dein EW zusätzlich um 8 Punkte gesenkt.

Vergleichende Proben

Die Variante Gegenprobe wird gestrichen und durch reguläre Vergleichende Proben oder Konterproben ersetzt. Gegenproben haben ein verstecktes Qualitätselement bei Manövern, das nicht kompatibel mit EW* ist.

- Falls Nahkampfmanöver durch Magie/Fernkampf ausgelöst werden beträgt die Schwierigkeit für die Gegenprobe 12.
- Beim Vorteil Meisterliches Ausweichen beträgt die Schwierigkeit 20.
- Beim Manöver Waffe Zerbrechen würfelt der Verteidiger auf KK gegen Härte.

Kreaturen: Automatische Manövereffekte

Die Niederwerfen-Probenmodifikatoren werden bei allen Nahkampf-Angriffen ignoriert, Kreaturen verwenden ebenso EW* hierfür. Bei Fernkampf-Angriffen und Magie zählen die Modifikatoren weiterhin und erhöhen die feste Schwierigkeit.

PUNKTESKALA FÜR WAFFENGENERIERUNG

Ziel für gute Waffen: ~14 Bewertungspunkte

- Je 1W6 TP (absichtlich aufgerundet): +4
- TP-Modifikator: +-X
- Je Punkt WM (zweihändig, anderthalbhändig, einhändig positiv): +-2,5
- Je Punkt WM (einhändig negativ, VT kann mit linker Hand kompensiert werden): -2
- 1 Punkt Härte: +0,1

Nach Waffeneigenschaft:

- Kopflastig, Wendig: +1,5
- Unberechenbar: -3
- Manövererleichterung (Klingenfänger, Haken, Einschüchternd): +0,5
- Angriffsarten
 - Stumpf +1
 - Zusammen mit Hieb nur +0,5
 - Stich: +1,5
 - Zusammen mit Hieb nur +0,5
 - Hieb: +1,5
- Zusatzmanöver (Rüstungsbrechend, Knebel, Klingenbrecher, Mordhau, Lähmend): +0,5
- Zusätzlicher Kampfstil (Parierwaffe, Doppelwaffe, Schild): +0,5
- Unhandlich + Einhändig (VT kann mit linker Hand kompensiert werden): -X/2
- Unhandlich + Anderthalbhändig/Zweihändig: -X
- Widerhaken: +1
- Zweihändig: -2
- Anderthalbhändig: -1,5
- Automatische Manöver: +Manöver-Erschwernis
- Leicht: +0
- Halbe/Dreivierteil Deckung +1/+2
- Vielseitig: +0,5
- Überlang: +0,2

Nach Fertigkeit:

- Speere/Infanteriewaffen (Halbschwert, Umreißen): +0,8
- Einhand-/Zweihandklingenwaffen (Halbschwert): +0,5
- Schilde (Schild-Stil, Paradeerleichterung gegen große Gegner): +2

Nur Fernkampfwaffen:

- Kurze Wurfaffen, Diskusse (Mehrfachwurf): +0,5
- Bogen (Mehrfachschuss): +0,5
- Reichweite 4: +2
- Reichweite 8: +4
- Reichweite 16: +6
- Reichweite 32: +8
- Reichweite 64: +10
- Ladezeit 1: -4
- Ladezeit 2: -8
- Ladezeit 4: -12
- Ladezeit 8: -16
- Ladezeit 16: -20

DSA 4.1 TALENTE IN ILARIS ADVANCED

DSA 4.1

Ilaris

Manche Fertigkeiten sind mit DG (Detailgrad, Ilaris S. 9) markiert. In Ilaris sind dies *Ausgedehnte Proben* die auf mehrere Fertigkeiten/Talente geprobt werden.

Kampftalente

Anderthalbhänder	Klingenwaffen (Zweihandklingenwaffen)
Armbrust	Schusswaffen (Armbrüste)
Belagerungswaffen	Schusswaffen (Belagerungswaffen)
Blasrohr	Schusswaffen (Blasrohre)
Bogen	Schusswaffen (Bögen)
Diskus	Wurfwaffen (Diskusse)
Dolche	Handgemenge (Handgemengewaffen)
Fecht Waffen	Klingenwaffen (Einhandklingenwaffen)
Hieb Waffen	Hieb Waffen (Einhandhieb Waffen)
Infanteriewaffen	Stangenwaffen (Infanteriewaffen)
Kettenstäbe	Hieb Waffen (Kettenwaffen)
Kettenwaffen	Hieb Waffen (Kettenwaffen)
Lanzenreiten	Stangenwaffen (Lanzenreiten)
Peitsche	Hieb Waffen (Kettenwaffen)
Raufen	Handgemenge (Unbewaffnet)
Ringn	Handgemenge (Unbewaffnet)
Säbel	Klingenwaffen (Einhandklingenwaffen)
Schleuder	Wurfwaffen (Schleudern)
Schwerter	Klingenwaffen (Einhandklingenwaffen)
Speere	Stangenwaffen (Speere)
Stäbe	Stangenwaffen (Speere)
Wurfbeile	Wurfwaffen (Kurze Wurfwaffen)
Wurfmesser	Wurfwaffen (Kurze Wurfwaffen)
Wurfspeere	Wurfwaffen (Wurfspeere)
Zweihandflegel	Hieb Waffen (Kettenwaffen)
Zweihand-Hieb Waffen	Hieb Waffen (Zweihandhieb Waffen)
Zweihandschwerter/-säbel	Klingenwaffen (Zweihandklingenwaffen)

Körperliche Talente

Akrobatik	Athletik (Körperbeherrschung)
Athletik	Athletik
Fliegen	Athletik (Körperbeherrschung)
Gaukeleien	DG2, Darbietung (Darstellen), Athletik (Körperbeherrschung)
Klettern	Athletik (Klettern)
Körperbeherrschung	Athletik (Körperbeherrschung)
Reiten	Tierführung (Reiten)
Schleichen	Verschlagenheit (Untertauchen) bzw. Jagd (Pirschen)
Schwimmen	Athletik (Schwimmen)
Selbstbeherrschung	Selbstbeherrschung
Sich Verstecken	Verschlagenheit (Untertauchen) bzw. Jagd (Pirschen)
Singen	Darbietung (Singen)
Sinnenschärfe	Wahrnehmung
Skifahren	Athletik (Körperbeherrschung)
Stimmen Imitieren	Darbietung (Stimmen imitieren)
Tanzen	Darbietung (Tanzen)
Taschendiebstahl	Verschlagenheit (Stehlen)
Zeichen	Selbstbeherrschung (Zeichen)

Gesellschaftliche Talente

Betören	Beeinflussung (Betören)
Etikette	Diplomatie (Etikette)
Gassenwissen	Straßenkunde
Lehren	DG1-2, Autorität (Rhetorik), ggf. zu lehrende Fertigkeit
Menschenkenntnis	Menschenkenntnis
Schauspielerei	DG2, Darbietung (Darstellen), Beeinflussung (Verkleiden)
Schriftlicher Ausdruck	DG2-3, Autorität (Rhetorik), Freie Fertigkeit (passende Schrift), ggf. Diplomatie (Etikette)
Sich Verkleiden	Beeinflussung (Verkleiden)
Überreden	Beeinflussung (Überreden)
Überzeugen	Autorität (Rhetorik)

Natur-Talente

Fährtsensuchen	Jagd (Fährtsensuchen)
Fallenstellen	Jagd (Fallenstellen)
Fesseln/Entfesseln	Feinhandwerk (Seilkunde) bzw. Verschlagenheit (Entfesseln)
Fischen/Angeln	Jagd (Fischen und Angeln)
Orientierung	Überleben (Orientierung)
Wetervorhersage	Überleben (Wetervorhersage)
Wildnisleben	Überleben

Wissenstalente

Anatomie	Heilkunde (Anatomie)
Baukunst	DG3, Feinhandwerk (Malen und Zeichnen), Bildung (Mechanik), Bildung (Rechnen)
Brettspiel	DG2, Bildung (Philosophie), Autorität (Anführen)
Geographie	Naturkunde (Geographie)
Geschichtswissen	Mythenkunde (Geschichten und Mythen)
Gesteinskunde	Naturkunde (Gesteinskunde)
Götter/Kulte	Mythenkunde (Götter und Kulte)
Heraldik	Diplomatie (Staatskunst)
Hüttenkunde	Alchemie (Hüttenkunde)
Kriegskunst	Autorität (Anführen)
Kryptographie	DG2, Bildung (Sprachenkunde), Bildung (Rechnen)
Magiekunde	Magiekunde
Mechanik	Bildung (Mechanik)
Pflanzenkunde	Naturkunde (Pflanzenkunde)
Philosophie	Mythenkunde (Philosophie)
Rechnen	Bildung (Rechnen)
Rechtskunde	Diplomatie (Staatskunst), Mythenkunde (Götter und Kulte), oder Magiekunde (Tradition) je nach Sachlage. Bei unklarer Rechtslage auch Bildung (Philosophie)
Sagen/Legenden	Mythenkunde (Geschichte und Mythen)
Schätzen	Passendes Wissens- oder Handwerkstalent, ggf. auch Straßenkunde (Hehlerei)
Sprachenkunde	Bildung (Sprachenkunde)
Staatskunst	Diplomatie (Staatskunst)
Sternkunde	Bildung (Sternkunde)
Tierkunde	Naturkunde (Tierkunde) bzw. Tierführung (Tiere beeinflussen)
Sprachen und Schriften	Freie Talente

Handwerkstalente

Abrichten	Tierführung (Abrichten)
Ackerbau	Grobhandwerk (Landwirtschaft)
Alchimie	Alchemie
Bergbau	DG1-3, Grobhandwerk (Steinmetz), Naturkunde (Gesteinskunde), ggf. Baukunst
Bogenbau	Feinhandwerk (Schreiner)
Boote Fahren	Seefahrt (Boote)
Brauer	Alchemie (Brennen und Fermentieren)
Drucker	DG3, Feinhandwerk (Malen und Zeichnen), Bildung (Mechanik), Freie Fertigkeit (passende Schrift)
Fahrzeug Lenken	Tierführung (Fahrzeug Lenken)
Falschspiel	Verschlagenheit (Taschenspielereien)
Feinmechanik	Feinhandwerk (Feinmechanik)
Feuersteinbearbeitung	Feinhandwerk (Steinbearbeitung)
Fleischer	Grobhandwerk (Landwirtschaft)
Gerber/Kürschner	Grobhandwerk (Landwirtschaft) / Feinhandwerk (Schneiderei und Lederarbeiten)
Glaskunst	DG2, Alchemie (Hüttenkunde), Feinhandwerk (Steinbearbeitung)
Grobschmied	Grobhandwerk (Schmieden)
Handel	DG 1-3, Diplomatie (Verhandeln), Bildung (Rechnen), Beeinflussung (Überreden)
Hauswirtschaft	Autorität (Anführen), Feinhandwerk (Kochen), Diplomatie (Etikette) oder Bildung (Rechnen)
Heilkunde Gift	Heilkunde (Gifte und Krankheiten)
Heilkunde Krankheiten	Heilkunde (Gifte und Krankheiten)
Heilkunde Seele	Heilkunde (Seelenheilung)
Heilkunde Wunden	Heilkunde (Wundheilung)
Holzbearbeitung	Feinhandwerk (Schreiner)
Instrumentenbauer	DG3, Feinhandwerk (Schreiner) oder Grobhandwerk (Schmieden), Feinhandwerk (Feinmechanik), Darbietung (Musizieren)
Kartographie	DG2, Feinhandwerk (Malen und Zeichnen), Naturkunde (Geographie)
Kochen	Feinhandwerk (Kochen)
Kristallzucht	DG2, Alchemie (Profane Alchemika), Naturkunde (Gesteinskunde)
Lederarbeiten	Feinhandwerk (Schneiderei und Lederarbeiten)
Malen/Zeichnen	Feinhandwerk (Malen und Zeichnen)
Maurer	Grobhandwerk (Steinmetz)
Metallguss	DG2, Alchemie (Hüttenkunde), Grobhandwerk (Schmieden)
Musizieren	Darbietung (Musizieren)
Schlösser Knacken	Verschlagenheit (Schlösser Knacken)
Schnaps Brennen	Alchemie (Brennen und Fermentieren)
Schneidern	Feinhandwerk (Schneiderei und Lederarbeiten)
Seefahrt	Seefahrt
Seiler	DG2, Feinhandwerk (Seilkunde), Feinhandwerk (Schneiderei und Lederarbeiten)
Steinmetz	Grobhandwerk (Steinmetz)
Steinschneider/Juwelier	Feinhandwerk (Steinbearbeitung) / Feinhandwerk (Feinmechanik)
Stellmacher	DG4, Feinhandwerk (Schreiner), Grobhandwerk (Zimmermann), Feinhandwerk (Schneiderei und Lederarbeiten), Grobhandwerk (Schmieden)
Stoffe Färben	Feinhandwerk (Schneiderei und Lederarbeiten). Herstellung je nachdem Naturkunde (Pflanzenkunde, Tierkunde, oder Gesteinskunde) oder Alchemie (Profane Alchemika)
Tätowieren	Feinhandwerk (Malen und Zeichnen)
Töpfern	Feinhandwerk (Steinbearbeitung)
Viehzucht	Grobhandwerk (Landwirtschaft)
Webkunst	Feinhandwerk (Schneiderei und Lederarbeiten)
Winzer	DG2, Grobhandwerk (Landwirtschaft), Alchemie (Brennen und Fermentieren), Freie Fertigkeit Weinkenner
Zimmermann	Grobhandwerk (Zimmermann)