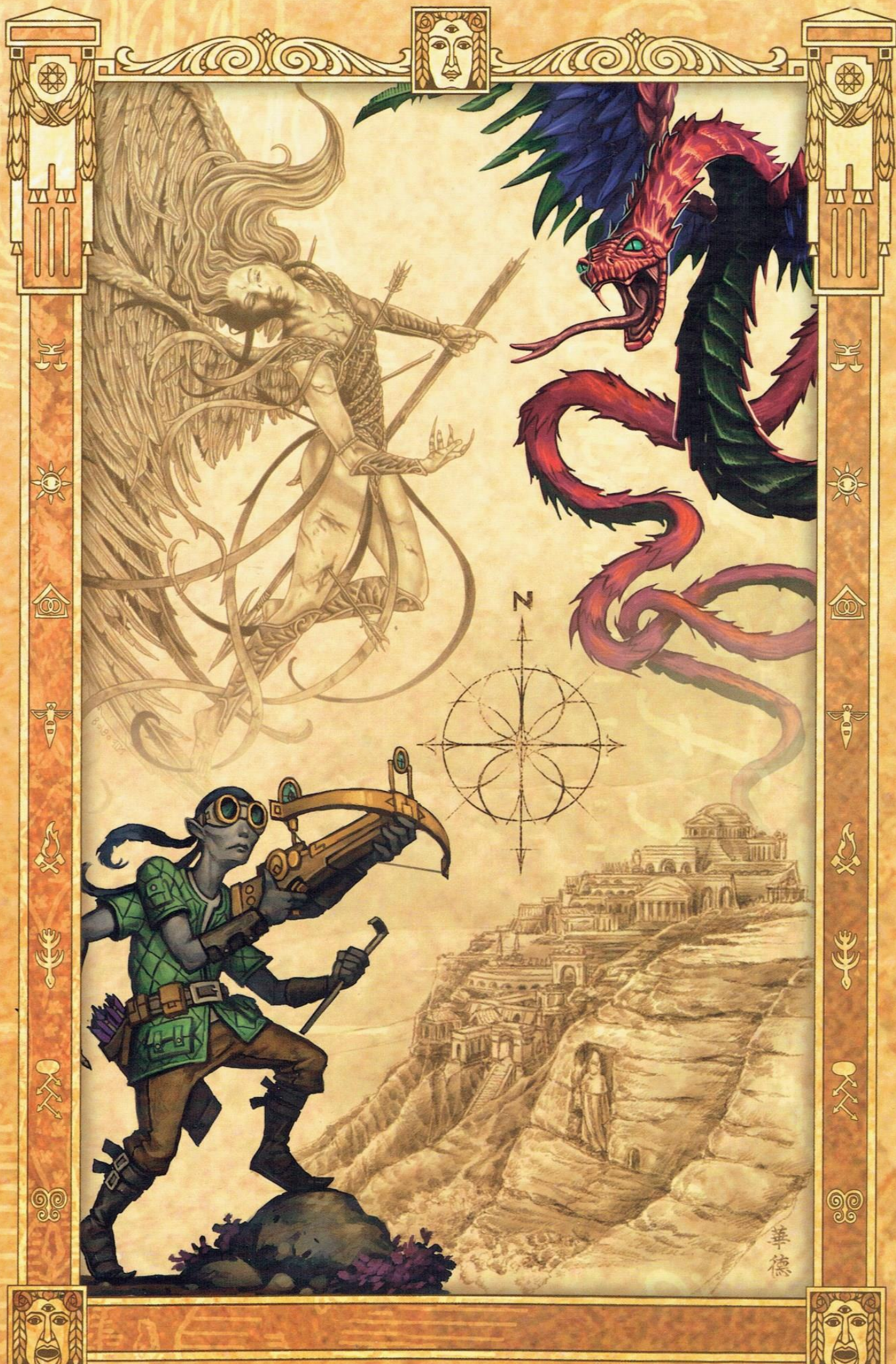






MYRADOR

MEISTERSCHIRM



Das Schwarze Auge





Allgemeines

Talentprobenaufschläge

Auch für Ungeübte zu schaffen	-7
In Fleisch und Blut übergegangen	-3
Alltägliche Routine	+0
Erfordert etwas Übung	+3
Anspruchsvoll	+7
Wirklich schwierig	+12
Ohne geeignete Hilfsmittel fast unmöglich	+18
Selbst mit Hilfsmitteln fast unmöglich	+25

Bedeutung der TaP* einer Talentprobe

Gerade akzeptables Ergebnis	1-3
Gutes Ergebnis	4-7
Sehr gutes Ergebnis	8-12
Hervorragendes Ergebnis	13-18
Vollendetes Ergebnis	19+

Regeneration

Lebensenergie

Grund-Regeneration für 6 Stunden Schlaf	1W6
Gelungene KO-Probe	+1
Luxuriöse Schlafstätte	+2
Teure Schlafstätte	+1

Mangelnde Ausrüstung/Frost/Regen/Schlechter Lagerplatz/Sturm	je -1
Nicht durchgeschlafene Stunde	je -1

Ausdauer

Grund-Regeneration für 5 Minuten Ruhe	3W6
Gelungene KO-Probe	+6

Überanstrengung

Grund-Regeneration für 1 Stunde Rast	1
Grund-Regeneration für 1 Stunde Schlaf	2

Erschöpfung

Grund-Regeneration für 1 Stunde Rast	2
Grund-Regeneration für 1 Stunde Schlaf	4

Astralenergie

Grund-Regeneration für 6 Stunden Schlaf	1W6
Gelungene IN-Probe	+1

Luxuriöse Schlafstätte	+2
Teure Schlafstätte	+1

Mangelnde Ausrüstung/Frost/Regen/Schlechter Lagerplatz/Sturm	je -1
Nicht durchgeschlafene Stunde	je -1

Karmaenergie

Grund-Regeneration für 1 verstrichenen Tag	1
Grund-Regeneration für 4 Stunden Meditation	LkP*

Kampf

Auswirkung niedriger LE und AU

LE unter 1/2	Eigenschafts- und Kampfproben +1, Talent- und Zauberproben +3, GS -1
LE unter 1/3	Eigenschafts- und Kampfproben +2, Talent- und Zauberproben +6, GS -2
LE unter 1/4	Eigenschafts- und Kampfproben +3, Talent- und Zauberproben +9, GS -3
LE unter 6	Kampfunfähigkeit
LE unter 1	Tod nach W6 x KO KR
LE unter negativer WS	-1 pLeP
LE unter negativer KO	Tod
AU unter 1/3	Eigenschafts- und Kampfproben +1, Talent- und Zauberproben +3, Erschöpfung +1
AU unter 1/4	Eigenschafts- und Kampfproben +2, Talent- und Zauberproben +6, Erschöpfung +1
AU unter 1	Kampfunfähigkeit, Erschöpfung +1W6

Auswirkungen von Wunden

Zone	Erste bis dritte Wunde	Dritte Wunde zusätzlich
Grundsystem	AT, PA, FK, INIB, GE -2, GS -1	-
Kopf	MU, KL, IN, INIB -2, INI -2W6	Kampfunfähigkeit, 1W20 KR Bewusstlosigkeit, 1 SP pro KR, 2W6 SP
Brust	AT, PA, KO, KK -1, 1W6 SP	Kampfunfähigkeit, 1W20 KR Bewusstlosigkeit, 1 SP pro KR
Flügel	GE, GS -1	Flugunfähigkeit
Arme	AT, PA, KK, FF -2	Aktionsunfähigkeit
Bauch	AT, PA, KO, KK, GS, INIB -1, 1W6 SP	Kampfunfähigkeit, 1W20 KR Bewusstlosigkeit, 1 SP pro KR
Beine	AT, PA, GE, INIB -2, GS -1	Kampfunfähigkeit, Sturz

Kampf in drei Dimensionen

Modifikatoren für die Positions-Probe

Auf zwei Dimensionen beschränkt	+6
GS unter 5	+2
GS über 5	+0
GS über 10	-2
GS über 19	-4
Steuert Transportmittel	+2
Winzig	-3
Sehr klein	-2
Klein-/Zwerg-/Winzwüchsig	-1
Groß-/Hünen-/Riesenwüchsig	+1

Verwendung der TaP*

Initiativeerhöhung	je 1 TaP*
Kampfmanövererleichterung	je 2 TaP*
Positionsprobenerleichterung	je 3 TaP*
Positionsprobenerschwerung	je 4 TaP*
Sturmangriff	4 TaP*
Flucht	7 TaP*

Modifikatoren für die Ausweichen-Probe

Distanzklasse H	+4	SF Ausweichen I	-3
Distanzklasse N	+2	SF Ausweichen II	-6
Distanzklasse S	+1	SF Ausweichen III	-9
Distanzklasse P	+0	TaW Akrobatik pro 3 TaP über 9	-1
Gezielt	DK-Modifikator x 2	Wurfaffenangriff	+4
Pro zusätzlichem Gegner	+2	Schussaffenangriff	+8
Umstellt	unmöglich	Fernkampfangriff auf sehr nah	+2
Behinderung	+BE	Angriff mit Fledermaus/Lasso/Netz	unmöglich

Nahkampf: Zufallstreffer im Zonensystem

Größenklassendifferenz (Angreifer-Angegriffener)													
Zone	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6
Kopf	-	-	-	20	20	19-20	19-20	19-20	18-20	18-20	17-20	16-20	15-20
Brust	19-20	19-20	18-20	17-19	16-19	15-18	15-18	15-18	14-17	14-17	13-16	12-15	11-14
Arme	15-18	14-18	12-17	11-16	10-15	9-14	9-14	9-14	8-13	7-13	6-12	5-11	4-10
Bauch	11-14	10-13	9-11	8-10	8-9	7-8	7-8	7-8	6-7	5-6	4-5	3-4	2-3
Beine	1-10	1-9	1-8	1-7	1-7	1-6	1-6	1-6	1-5	1-4	1-3	1-2	1

Nahkampf: Besondere Kampfsituationen

Sicht		Größe des Gegners	
Mondlicht	+3/+3	Winzig	+6/Nur Ausweichen
Sternenlicht	+5/+5	Sehr klein	+3/+6
Gegen Unsichtbare	+6/+6	Klein/Mittel	+0/+0
Vollständige Dunkelheit	+8/+8	Groß	+0/Nur Ausweichen, Gegenhalten oder Schildparade
		Sehr groß	+0/Nur Ausweichen
Umgebung		Distanzklassen	
Knietiefes Wasser	+0/+2	2+ DK zu kurz	AT unmöglich/+0
Hüfttiefes Wasser	+2/+4	1 DK zu kurz	+6/+0
Schultertiefes Wasser	+4/+6	1 DK zu lang	+6/+6
Unter Wasser	+6/+6	2+ DK zu lang	AT und PA unmöglich
Beengt (lange Schwungwaffe)	+6/+2		
Beengt (kurze Schwungwaffe)	+2/+0		
Beengt (Stangenwaffe)	+2/+2		
Position		Weiteres	
Gegen Liegenden	-3/-5	Mit falscher Hand	+9/+9
Liegend	+3/+3	Gegen Überrumpelten	-5/+0
Gegen Knienden	-1/-3	Gegen Schlafenden	-8/+0
Kniend	+1/+1	Gegen Unbewegliches	-10/+0
Gegen Fliegenden	+2/+4	Gegner in Überzahl	je +0/+1
		Freunde in der Überzahl	je -1/+0
Schildparade gegen Fernkampfangriffe		Bruchtest (2W6)	
Wurfaffenangriff	+4	Kleiner/Gleich BF	zerstört
Schussaffenangriff	+8	Größer als BF	BF+1
Fernkampfangriff auf sehr nah	+2	12	Keine Auswirkung

Nahkampf: Gezielte Schläge

Größenklassendifferenz (Angreifer-Angegriffener)													
Zone	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6
Kopf	+10	+9	+8	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	+0	0	0
Brust	+8	+8	+7	+7	+7	+6	+6	+6	+5	+5	+5	+4	+4
Flügel	+10	+10	+9	+9	+9	+8	+8	+8	+7	+7	+7	+6	+6
Arme	+6/+8	+5/+7	+4/+6	+4/+6	+4/+6	+4/+6	+4/+6	+4/+6	+4/+6	+3/+5	+3/+5	+3/+5	+3/+5
Bauch	+2	+2	+3	+3	+3	+4	+4	+4	+5	+5	+5	+4	+4
Beine	0	0	0	0	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8

Nahkampf: Patzertabelle (2W6)

Waffe zerstört, INI-4, bei BF unter 1 Waffe verloren und BF +2, bei natürlicher Waffe Schwerer Eigentreffer	2
Sturz, INI-2, am Boden liegend, Aufstehen benötigt eine Aktion <i>Position</i> und GE-Probe +BE, kann in Stolpern verwandelt werden mit <i>Standfest</i> (GE-Probe +BE +2), <i>Balance</i> (+0) oder <i>Herausragender Balance</i> (-4)	3-5
Stolpern, INI-2	6-8
Waffe verloren, INI-2, Aufheben benötigt GE-Probe und Aktion <i>Position</i> , bei natürlicher Waffe Sturz	9-10
Eigentreffer, INI-3, TP der Waffe ohne TP/KK oder Ansagen	11
Schwerer Eigentreffer, INI-4, doppelte TP der Waffe ohne TP/KK oder Ansagen	12

Reiterkampf: Modifikatoren für die Reiten-Probe

Ungearbeitetes Tier	+6
Unerfahrenes Tier	+3
Erprobtes Tier	+0
Geschultes Tier	-3
Ohne Sattel/Steigbügel	+6
Freihändig	+4
Behinderung	+BE-2
Anreiten gegen mehrere Gegner	je +3
Wunden des Reittiers	je +3
Nach Treffer	+SP
Abhang/Aufgeweichter Boden/	
Dichter Wald/Sand/Schnee/Unebener Untergrund	je +1

Reiterkampf: Modifikatoren der Lanzenreiten-Probe

Reiter im Ernstkampf	+5
Reiter im Gesteck	+3
Fußkämpfer Winzig	+12
Fußkämpfer Sehr klein	+9
Fußkämpfer Klein	+6
Fußkämpfer Mittel	+4
Fußkämpfer Groß	+2
Fußkämpfer Sehr groß	+0
Arm/Kopf	+8
Rumpf	+6
Bein	+10
Fliegend	+6
Improvisierte Lanze	+4
Unbewegtes Ziel	+0
Bewegung längs zum Reiter	+2
Bewegung quer zum Reiter	+4
Bewegung am Boden	+2

Fernkampf: Gezielte Schüsse

Auf Zweibeiner	Sch.	Scharfsch.	Meistersch.	Zufall
Bein	+8	+5	+4	1-6
Bauch	+6	+4	+3	7-8
Arm	+10	+7	+5	9-14
Brust	+6	+4	+3	15-18
Kopf	+10	+7	+5	19-20
Hand/Fuß	+16	+11	+8	-
Auge/Herz	+20	+13	+10	-

Auf Vierbeiner	Sch.	Scharfsch.	Meistersch.	Zufall
Rumpf	+4	+3	+2	1-8
Bein	+10	+7	+5	9-16
Kopf	+16	+11	+8	17-19
Schwanz	+12	+8	+6	20
Verwundbare Stelle	+12	+8	+6	-
Kopf/Sinnesorgan	+16	+11	+8	-

Reiterkampf: Treffertabelle für Reiterangriffe

Angriffsart	bis 5 Schritt	über 5 Schritt	über 15 Schritt
Niederreiten	1W6	2W6	2W6+2
Bastardstab	1W6+5	2W6+5	3W6+5
Speer	1W6+6	2W6+8	3W6+10

Fernkampf: Besondere Kampfsituationen

Sicht	
Dunst	+2
Nebel	+4
Dämmerung	+2
Mondlicht	+4
Sternenlicht	+6
Gegen Unsichtbare	+8
Vollständige Dunkelheit	+8

Größe des Gegners	
Winzig	+8
Sehr klein	+6
Klein	+4
Mittel	+2
Groß	+0
Sehr groß	-2
Halbe Deckung	+2
Dreivierteldeckung	+4

Entfernung	
Sehr nah	-2
Nah	+0
Mittel	+4
Weit	+8
Extrem Weit	+12

Bewegung des Ziels	
Fest montiert	-4
Keine Bewegung	-2
Leichte Bewegung	+0
Schnelle Bewegung	+2
Sehr schnelle Bewegung	+4
Bewegender Körperteil bei GS	+2
Kampfgetümmel in H	je +3
Kampfgetümmel in NS	je +2

Weiteres	
Steilschuss/-wurf nach unten	+2/+2
Steilschuss nach unten mit Schleuder	+8
Steilschuss/-wurf nach oben	+4/+8
Zweiter Schuss/Wurf in KR	+4/+2
Schuss/Wurf von stehendem Reittier	+2/+1
Schuss/Wurf von schreitendem Reittier	+GS/3
Schuss/Wurf von galoppierendem Reittier	+GS/2
Schuss/Wurf von Reittier ohne Sattel/Steigbügel	+4/+2
Böiger Seitenwind	+4
Starker Seitenwind	+8
Schnellschuss	+2
Unter Wasser	+3
Zielen pro 2 Aktionen	-1 (max. 4)

Fernkampf: Patzertabelle (2W6)

Normale Fernkampfwaffen

Waffe zerstört, INI-4, verbleibende Kampffaktionen in der Runde verfallen	2
Waffe beschädigt, INI-3, verbleibende Kampffaktionen in der Runde verfallen,	
Schusswaffe benötigt 30 Aktionen zur Wiederherstellung, Wurf-Waffe ist zerstört	3
Fehlschuss, INI-2, Waffe benötigt 2 Aktionen zur Wiederherstellung	4-10
Kamerad getroffen, INI-3, am nächsten an der Schussbahn stehender Freund	
erleidet TP ohne Ansagen, wenn kein Freund vorhanden trifft Schütze sich selbst	11-12

Feuerwaffen

Waffe zerstört, INI-4, verbleibende Kampffaktionen in der Runde verfallen	2
Brutaler Rückstoß, INI-3, verbleibende Kampffaktionen in der Runde verfallen, 2W6 TP (A) (Einhandwaffen) / 3W6 TP (A) (Zweihandwaffen)	3
Heftiger Rückstoß, INI-2, Waffe benötigt 1W6 SR zur Wiederherstellung, am Boden liegend, Aufstehen benötigt eine Aktion <i>Position</i> und GE-Probe +BE, kann abgewandt werden mit <i>Balance</i> (GE-Probe +BE +0) oder <i>Herausragender Balance</i> (-4)	4-5
Starker Rückstoß, INI-2, verbleibende Kampffaktionen in der Runde verfallen	6-8
Waffe verstopft, INI-2, Waffe benötigt 1W6 SR zur Wiederherstellung, verbleibende Kampffaktionen in der Runde verfallen	9-10
Waffe beschädigt, INI-3, Waffe benötigt Reparatur zur Wiederherstellung, verbleibende Kampffaktionen in der Runde verfallen	11
Waffe zerstört und Schütze verletzt, INI-4, verbleibende Kampffaktionen in der Runde verfallen, 3W6 TP (Einhandwaffen) / 4W6 TP (Zweihandwaffen)	12

Fernkampf: Lade-, Ziel- und Vorbereitungszeiten

Sehne einhaken	6 Aktionen	SF <i>Schnellladen (Bogen)</i>	Ladezeit -1
Bogen besehen	30 Aktionen	SF <i>Schnellladen (Bela)</i>	Ladezeit x0,75
Bela befedern	6 Spielrunden	SF <i>Schnellziehen (Wurfwaße)</i>	Ladezeit -1
Wurfwaße bereit machen	1 Aktion	Angriff mit Ansage	Ladezeit + Ansage Akt.
Schusswaffenladezeit zu Pferd	Ladezeit x 1,5	Angriff mit Ansage (<i>Scharfschütze</i>)	Ladezeit + Ansage-2 Akt.
Pfeil bereits auf Sehne	Ladezeit -1	Angriff mit Ansage (<i>Meisterschütze</i>)	Ladezeit +1
Bogen bereits gespannt	Ladezeit -2	Gezielter Schuss	Ladezeit + Aufschlag Akt.
Normaler Schuss	Ladezeit +1	Gezielter Schuss (<i>Scharfschütze</i>)	Ladezeit + (Aufschlag/2) Akt.
Schnellschuss	Ladezeit +0	Gezielter Schuss (<i>Meisterschütze</i>)	Ladezeit +1

Göttliches Wirken

Modifikatoren für die Mirakel-Probe

Motivation (nur halbe Anrechnung bei Mirakeln)		Grad VI Liturgie	+10
Aus einer Notlage heraus	-3 bis +0	Aufstufung einer Liturgie	je +2
Zur Erfüllung eines göttlichen/kirchlichen Auftrags	-7 bis +0		
Aus eigensüchtigen/frevlerischen Motiven heraus	+1 bis +7	Umstände (nur bei Liturgien)	
Unter magischer Beherrschung/Beeinflussung	+12	Harmonie mit dem Weltgeschehen	-2 bis +7
Ort		Entrückung	
Geweihter Boden eines anderen Oktadengottes	-1	0-4 Punkte	-0
Einfach geweihter Boden der		5-14 Punkte	-1
Gottheit (Kapelle/Schrein/Tempelvorhof)	-2	15-24 Punkte	-2
Zweifach geweihter Boden der Gottheit (Tempel/Opferaltar)	-3	25-34 Punkte	-3
Heiliger Ort der Gottheit	-4	35-44 Punkte	-4
Tief im Territorium Ungläubiger und Zweifler	+3	45-54 Punkte	-5
In Gegenwart vieler Ungläubiger und Zweifler	+3	55-64 Punkte	-6
In einer anderen Welt/In einer Globule/Im Limbus	+7 bis +14	65+ Punkte	-7
Dämonisch verzerrtes/		Gemeinsam gewirkte Liturgien	
Vom Widersacher beherrschtes Territorium	+7 bis +14	1 bis 6 Mitbeter	-1
Zeit		7 bis 12 Mitbeter	-2
Oktal der Gottheit	-1	13-59 Mitbeter	-3
Feiertag der Gottheit	-3	60-199 Mitbeter	-5
		200+ Mitbeter	-7
Gewünschte Wirkung		Erschwernis für mitbetenden Geweihten	+3
Erwünschtes Talent	+0	Erschwernis für mitbetenden Akoluthen	+0
Neutrales Talent	+6	Je 3 LkP* eines mitbetenden Geweihten	1 Bonus-LkP*
Missbilligtes Talent	+18	Je 5 LkP* eines mitbetenden Akoluthen	1 Bonus-LkP*
Grad 0 Liturgie	-2		
Grad I Liturgie	+0	Abstand zur letzten Regeneration (nur Meditation)	
Grad II Liturgie	+2	Ein Tag	+12
Grad III Liturgie	+4	Zwei Tage	+8
Grad IV Liturgie	+6	Eine None	+4
Grad V Liturgie	+8	Ein halbes Oktal	+0

Effektstufen Göttlicher Anrufungen

Effektstufe	marginal	auffällig	beeindruckend	grandios	epochal
LkP*	0	4	8	12	16
KaP	6	12	18	24 (1)	30 (2-5)
Wirkungsstärke	3	9	15	25	40