

REGELÜBERSICHT



GRUNDREGELN

Attributsproben

Attributswert **unterwürfeln** (\leq)
Boni/Mali auf den Attributswert!
1 = automatischer Erfolg
20 = automatischer Fehlschlag

Rettungswürfe

Rettungswurfwert **überwürfeln** (\geq)
Boni/Mali auf den Würfelwurf!
1 = automatischer Fehlschlag
20 = automatischer Erfolg

Fertigkeiten

+2/+4 auf Attributsproben;
Möglichkeit, einem Freund zu helfen

Einem Freund helfen

eigenen Fertigungsbonus „verleihen“

Gruppenwürfe

Der SC mit dem schlechtesten
Attributswert legt die Probe ab, alle
anderen können helfen.

Konkurrenzwürfe

vergleichende Attributsprobe: Wer
seinen Wurf mit der größeren Diffe-
renz schafft, siegt.

Schicksalspunkte

- ◆ einem Freund auch ohne passende Fertigkeit helfen (+2)
- ◆ zweite Chance (Würfelwurf wiederholen)
- ◆ Tod betrügen (auf 0 TP stabilisieren)

Schicksalspunkte regenerieren vollständig zwischen den Abenteuern.

WAHRER NAME

- ◆ Rufen des Namens eines Gegners: +5 auf Würfe gegen Gegner
- ◆ Rufen des Namens eines Freundes: Helfen +1; +1 TP magische Heilung
- ◆ Kenntnis des Namens eines Dämons/Geistes: erfolgreiche CH-Probe
➔ Dämonen/Geistern befehlen, bei Misserfolg: Dämon/Geist frei

NÜTZLICHE TABELLEN

Waffen

1W4	Dolch, Schleuder, Keule, Holzspeer	4 KM
1W6	Speer, Kampfstab, Morgenstern, Bogen, Kurzspeer, Handaxt	8 SM
1W8	Langspeer, Streitaxt, Langbogen	16 SM
1W10	Schwert/Axt (zweihändig), Lanze, Hellebarde	32 SM

Rüstung

+2 RK	Lederrüstung	5 SM
+4 RK	Kettenhemd	75 SM
+6 RK	Kettenhemd und Brustplatte	800 SM
+8 RK	Volle Plattenrüstung	3.000 SM
+1 RK	Einfacher Schild	1 SM
+2 RK	Verstärkter Schild	10 SM

Einkaufen

Esel oder Ochse	20 SM
Pferd samt Sattel und Zaumzeug	75 SM
Futter für eine Woche Karren	3 KM
Brücken-/Wegezoll	15 SM
Fähre über breiten Fluss	1 KM
Übernachtung (einfacher Raum), eine Flasche Wein, Eiserner Rationen für 1 Tag	4 KM
10 Kerzen oder 3 Fackeln	5 KM
Blendlaterne	1 KM
Halber Liter Lampenöl	7 SM
1 Tag ungelernete Arbeit	1 KM
Gürtel + Tasche, Anglerzeug	2 KM
15 m Seil, Satz Kleidung	5 KM
Diebeswerkzeug	1 SM
Buch	28 SM
Buch	50 SM

Schaden

Fallschaden

bis 1,5 m	kein Schaden
3 m	1W6 Schaden
6 m	3W6 Schaden
9 m	6W6 Schaden
alles darüber	sofortiger Tod

Feuerschaden

Fackel	1W6 Schaden
Brennendes Öl	1W6 Schaden
Leuchtfener, Lagerfeuer	3W6 Schaden

Scheiterhaufen

6W6 Schaden

Boni und Mali

sehr einfach	+2
normal	+0
schwer	-2
sehr schwer	-5
legendär	-10

KAMPF

Ablauf eines Kampfes

- ◆ Initiative festlegen (wer überrascht wird, kann in Runde 1 nicht handeln)
- ◆ pro Kampfrunde: jeder handelnde Charakter 1 Aktion

Vergiss die Waffenspezialisierungen und Kniffe des Kämpfers nicht!

Initiative

- ◆ SC: Stufe + GE-Modifikator + Initiativebonus der Klasse
- ◆ NSC: Anzahl Trefferwürfel

Angriff

W20 + Angriffsbonus +/- Boni/Mali \geq RK des Gegners

- ◆ Rüstungsklasse (SC): 10 + GE-Modifikator + Rüstung
- ◆ Angriffsbonus: Grundangriffsbonus + Attributs-Modifikator (Nahkampf: ST-Modifikator, Fernkampf: GE-Modifikator)

Schaden

- ◆ Schadenswurf der Waffe + *ST-Modifikator im Nahkampf*

andere Aktionen

- ◆ Zaubern, Helfen, Fliehen ... \rightarrow ggf. passende Attributsprobe ablegen

SCHADEN UND HEILUNG

0 TP: kampfunfähig; - 1 TP/Runde, solange nicht stabilisiert; - 10 TP: tot

Stabilisieren

- ◆ Schicksalspunkt oder WE-Probe

Heilung

- ◆ 1 TP pro erholsamer (!) Nacht (2 TP bei guter Pflege)



MAGIE

Zaubertricks

- ◆ IN-Probe oder WE-Probe; Rettungswurf möglich
- ◆ Misserfolg: vorübergehend Verlust der Zauberkraft o. Kontrollverlust

Zaubersprüche

- ◆ keine Probe notwendig; ggf. Rettungswurf möglich
- ◆ Anzahl an Zaubersprüchen pro Tag = Charakterstufe

Rituale

- ◆ Voraussetzung: Ritualgrad \leq Charakterstufe; notwendige Materialien
- ◆ IN-Probe oder WE-Probe; ggf. Rettungswurf möglich
- ◆ Vorbereitungsdauer: 1 h pro Ritualgrad

NSC

- ◆ **Initiative** = Anzahl Trefferwürfel
- ◆ **Kampf** \rightarrow Bestiariumseinträge *Angriff, Schaden, RK*
- ◆ **Attributsproben**: Attribute wie angegeben, sonst festlegen (mies 6, durchschnittlich 10, geübt 14, Experte 16)
- ◆ **Rettungswürfe**: Tabelle vgl. Bestiarium, Stufe = Anzahl Trefferwürfel
- ◆ **Heilung & Tod**: 0 TP = tot, ggf. Sonderregeln aus dem Bestiarium beachten

STUFENAUFSTIEG

- ◆ zusätzliche **Trefferpunkte**: Trefferwürfel + KO-Modifikator
- ◆ **Grundangriffsbonus** und **Rettungswürfe** vgl. Rettungswurftabelle
- ◆ **Initiative** + 1 pro Stufe
- ◆ **Klassenfähigkeiten**:
 - ◆ Kämpfer: neuer Kniff auf Stufe 3, 6, 9 (Kniffe mehrfach erwerbbar)
 - ◆ Schurke: neue Fertigkeit auf ungeraden Stufen 3, 5, 7, 9 (Fertigkeiten doppelt erwerbbar)
 - ◆ Magier: Zaubersprüche pro Tag = Charakterstufe; Rituale gemäß Stufe möglich; *Achtung: Neue Zauber müssen aktiv erlernt werden!*
- ◆ **Optional**: + 1 auf zwei Attribute alle 5 Stufen, neue Fertigkeit