

## Fertigkeitsproben

Anspruch	Handwerksstück	FeW
gering	Junglehrlingsstück	± 0
mäßig	Lehrlingsstück	-5
hoch	Gesellenstück	-10
sehr hoch	Altgesellenstück	-15
außerordentlich	Meisterstück	-20
bedingungslos	Altmeisterstück	-25
unübertrefflich	Großmeisterstück	-30
unmöglich		unmöglich

Ein **positiver** Fertigkeitswert **erleichtert** die Eigenschaftsprobe. Ein **negativer** Fertigkeitswert zählt als **doppelte Erschwernis**.

## Eigenschaftsproben

Anspruch	Bonus (+) Malus (-)	Schnelligkeit	Dauer	Malus
ohne	+10	langsam	einfache Zeit	± 0
leicht	+5	zügig	halbe Zeit	-5
mittel	± 0	schnell	1/4 der Zeit	-10
mäßig	-5	<b>Beeinträchtigungen (kumulativ)</b>		<b>Malus auf Eigenschaft</b>
schwer	-10	keine		± 0
sehr schwer	-15	mäßig		-5
extrem	-20	stark		-10
unmenschlich	-25	Als Beispiele siehe auch "sonstige Erschwernisse" im Kampf auf der Folgeseite.		
übernatürlich	-30			
unmöglich	unmöglich			

## Wanderausdauer

AdveKüna

Unterkunft		WAU		
Unterkunft mit Abendessen, Bett und Frühstück		WAU ± 0		
selbst vorbereitetes Lager und selbst vorbereitetes Essen		WAU - 5		
Marschgeschwindigkeit	Wegstrecke	leichtes Gepäck	mäßiges Gepäck	schweres Gepäck
Wanderung	einfach	WAU - 5	WAU - 10	WAU - 15
Marsch	mal 1,5	WAU - 10	WAU - 15	WAU - 20
Gewaltmarsch	doppelt	WAU - 15	WAU - 20	WAU - 25
Wie war die Nacht?		Regeneration		
Langer erholsamer Schlaf		WAU + AU		
unruhige Nacht oder kurze Nachtwache		WAU + AU - 5		
fürchterliche Nacht, längere Nachtwache		WAU + AU - 10		
schlaflose Nacht		WAU - 5		
durchzechte Nacht		WAU - 10		

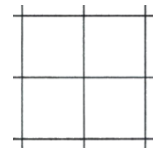
## Kampffelder und Bewegung

Bewegungsart, Bewegungspunkte (BP)	Humanoide, Schlangen, Echsen	Reiter, Vierbeiner, Spinnen
Schritt	1 BP	2 BP
Nahkampf, Laufen	2 BP	3 BP
Rennen	3 BP	5 BP
Rennen (mit GE)	4 BP	6 BP
Rennen (GE exz.)	5 BP	7 BP

Bewegungsaktion	Humanoide	Reiter, Vierbeiner, Spinnen, Schlangen, Echsen
Bewegung nach vorn ins angrenzende Kampffeld	1 BP	1 BP
Drehung um 90° nach links oder rechts	1 BP	2 BP

### Vierbeiner, Schlangen & Echsen

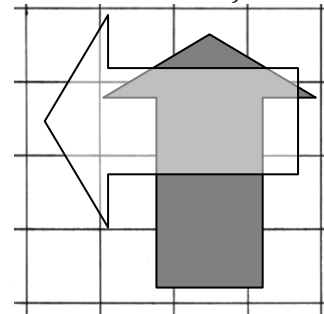
GrK 2 - 5  
(Drehung über Vorderhand oder auf Hinterhand)



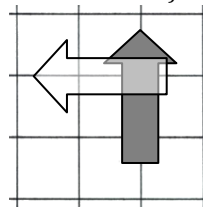
GrK 0,1 bis 1  
(Drehung auf der Stelle)



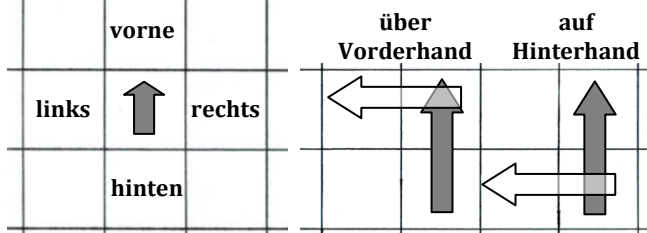
GrK 50 - 100  
(Drehung nur über Vorderhand)



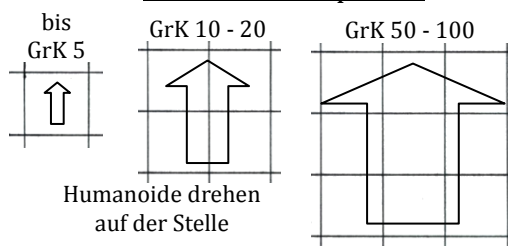
GrK 10 - 20  
(Drehung nur über Vorderhand)



### Drehung eines Reiters nach links



### Humanoide & Spinnen



### Ablauf von Bewegung und Angriff

#### Zuerst Bewegungen und Drehungen ausführen

- Figuren müssen gerade ausgerichtet sein (nicht diagonal).
- Drehungen immer um 90° ausführen. Besonderheiten bei der Drehung von Reitern sowie großen Vierbeinern, Schlangen und Echsen beachten.
- Bewegungen nur nach vorn (nicht seitwärts oder diagonal).

#### Erst danach Angriffe ausführen

- Attacken können nach vorne, rechts oder links ausgeführt werden (nicht diagonal)
- Nach Ausführung der Attacken hat man seinen Zug beendet. Bewegungen sind nicht mehr möglich.

### Verteidigung und Zurückweichen

#### Verteidigung

- Angriffe von vorne, rechts oder links können pariert werden.
- Angriffe **von hinten** können **nicht** pariert werden!

#### Zurückweichen

- Bewegung ist bei der Verteidigung nur durch Zurückweichen möglich.
- Wenn man zurückgewichen ist, kann man im Anschluss keine Angriffe oder Bewegungen ausführen.
- Drehungen sind beim Zurückweichen nicht möglich.
- Weicht man unter der Wucht eines Treffers mangels Standfestigkeit zurück, legt der Gegner das Kampffeld fest, in das man zurückweicht.
- Weicht man freiwillig zurück, kann man nach rechts, links oder hinten zurückweichen.

## Kampferöffnung

Ablauf	Beschreibung
1. TA-Probe	Die TA-Probe muss <b>vor Kampfbeginn</b> abgelegt werden <b>und bei jeder nachteiligen Änderung</b> der Kampfsituation (z.B. Übergang vom Fernkampf in den Nahkampf, neuer stärkerer Gegner, Verlust von Gefährten). Die Probe wird beeinflusst durch die subjektive Einschätzung des Charakters von der: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Gefahr für Leib und Leben:</b> gering (TA±0), mäßig (TA-5), hoch (TA-10),</li> <li>• <b>Chance, Kampf zu verlieren:</b> gering (TA±0), mäßig (TA-5), hoch (TA-10),</li> <li>• <b>Pflicht, Kampf zu führen:</b> hoch (TA+10), mäßig (TA+5), gering (TA±0).</li> </ul> Solange die TA-Probe misslingt, kann man den Gegner nicht angreifen und weicht vor ihm zurück. Die Probe darf jede Kampfrunde wiederholt werden. Falls die TA durch den Malus auf TA ≤ 0 sinkt, flieht man vor dem Gegner.
2. CH-Probe (Einschüchtern der Gegner im Nahkampf)	Die direkten Nahkampfgegner, die man im Blick hat (vorne, links und rechts), können eingeschüchtert werden. Die CH-Probe ist erschwert um die TA des Tapfersten zzgl. der exz. TA der max. 2 anderen Gegner. Eingeschüchterte Gegner greifen nicht an, solange man selbst nicht angreift. Die CH-Probe muss alle 10 Sek. wiederholt werden, damit der Gegner eingeschüchtert bleibt.
3. Vergleich der Waffenlänge	Wer eine 2 Punkte längere Waffe trägt als der Gegner, hat den ersten Angriff. Mit dieser Waffe ist ein <b>Kreiselhieb</b> zulässig, mit der zweiten Waffe nicht.
4. Vergleich des Charismas	Bei etwa gleicher Waffenlänge (Unterschied ≤ 1) entscheidet der CH-Wert, wer den ersten Angriff hat. Bei Gleichstand würfeln. Hat man mehrere direkte Gegner, zählt das CH des Anführers zzgl. des exz. CH der max. 2 Gegner. Bei diesem Angriff darf <b>kein</b> Kreiselhieb ausgeführt werden.

## Parieren von Fernkampfangriffen

Möglichkeiten und Einflüsse	Auswirkung
<b>Ausweichen, Schildparade</b>	erst ausweichen, dann bei Bedarf Schildparade ausführen
<b>zur Seite weichen</b>	Ausweichen + GE/2 (quer zum Wurf/Schuss)
<b>Stehen oder Gehen</b> (1 BP)	PA ± 0
<b>Laufen</b> (2 BP)	PA - 5
<b>Rennen</b> (3 BP oder mehr)	PA - 10
<b>sich mit dem Schild decken</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kopf schaut über den Schild,</li> <li>• Paraden sind daher möglich,</li> <li>• Schritt (1 BP) möglich,</li> <li>• Laufen (2 BP) möglich,</li> <li>• Rennen unmöglich</li> </ul>	<b>Angriffe aus der gedeckten Richtung:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kleiner Schild: Arme, Brust und Bauch gedeckt</li> <li>• großer Schild: Arme und Rumpf gedeckt</li> <li>• Turmschild: Arme, Beine und Rumpf gedeckt</li> </ul> <b>Angriffe aus der gedeckten Richtung von schräg oben:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kleiner Schild: deckt wie ein großer Schild (s.o.)</li> <li>• großer Schild: deckt wie ein Turmschild (s.o.)</li> </ul> <b>Angriffe von oben:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kleiner Schild: deckt wie ein Turmschild (s.o.)</li> </ul>
<b>sich hinter den Schild ducken</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• keine Paraden möglich</li> <li>• Schritt (1 BP) möglich</li> </ul>	<b>Der Kopf ist zusätzlich gedeckt.</b> Da man keine freie Sicht hat, kann man weder ausweichen, noch mit dem Schild parieren.

## Erschwernisse Nah- und Fernkampf

AdveKünia

Größe des Gegners	Größenklasse (GrK)	AT	Helligkeit	Malus auf SE, AT, PA	Beispiel
winzig	1/10	- 15	gleißend	blind!	Blick in die Sonne
sehr klein	1/5	- 10	blendend	-10	Blick neben die Sonne
klein	1/2	- 5	grell	-5	Sonne bei Schnee
mittel	1	± 0	sehr hell	± 0	heller Tag im Sonnenschein
groß	2	± 0	hell	± 0	bedeckter Tag, Fackelschein
sehr groß	5	+ 5	dämmrig	± 0	Farben erkennbar, Kerzenschein
massig	10	+ 10	halbdunkel	-5	alle Farben grau, Mondlicht
gewaltig	20	+ 10	dunkel	-10	nachts im Wald, Sternenlicht
riesig	50	+ 15	finster	blind!	im Verlies, bei Neumond im Wald
gigantisch	100	+ 15			

## Erschwernisse Fernkampf

Bewegung des Ziels quer zum Fernkämpfer	AT	Entfernung des Ziels	AT
bewegungslos	± 0	bis 5 m	± 0
langsam (gehen)	- 5	bis 10 m	- 5
flott (laufen)	- 10	bis 20 m	- 10
schnell (rennen)	- 15	bis 40 m	- 15
sehr schnell (Galopp)	- 20	bis 70 m	- 20
Vogel im schnellen Flug	- 25	bis 100 m	- 25
Vogel im Sturzflug	- 30	bis 150 m	- 30
schnell wie ein Pfeil	- 35	bis 200 m	- 35
übernatürlich schnell	- 40	über 200 m	- 40

## Verteidigung im Nahkampf

Ablauf der Verteidigung
1. alle Angriffe abwarten
2. Zurückweichen? Jetzt entscheiden!
3. Ausweichen (eine Probe ausführen, mit sämtlichen Angriffen abgleichen)
4. Paraden mit Schild, Unterarm oder Waffen ausführen (2 Paraden sind möglich)
5. Standfestigkeit durch Treffer übertreffen?

## sonstige Erschwernisse

Erschwernis (kumulativ)	Malus AT, PA
<b>mäßige Erschwernisse</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• gestrauchelt</li> <li>• mäßig schwerer Rucksack</li> <li>• Fußkämpfer gegen Reiter</li> <li>• nachteilige Position (z.B. bergauf kämpfen)</li> <li>• leichte Trunkenheit</li> <li>• eingeschränkte Sicht</li> </ul>	- 5
<b>starke Erschwernisse</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• gestürzt bzw. liegend</li> <li>• schwerer Rucksack</li> <li>• stark nachteilige Position (z.B. auf Sturmleiter)</li> <li>• schwere Trunkenheit</li> <li>• stark eingeschränkte Sicht</li> </ul>	- 10
<b>Schmerzen, Erschöpfung</b> (negativer Schmerzwert)	negativer Wert

## Kampf zu Pferde

Gangart des Pferdes	Nahkampf	Wurfkampf	Schußkampf
Tölt (Laufen 3 BP)	AT ± 0	AT - 5	AT - 10
Galopp (Rennen 5 BP)	AT - 5	AT - 10	AT - 15
<b>Hinweis:</b> Beim Tölt mit Lanzen und Speeren Sturmattacke möglich (WU/SCH x 1,5), im Galopp Lanzengang mit Lanzen möglich (WU/SCH x 2).			

# Verletzungen



Wuchtpunkte bzw. Schärfepunkte (Endergebnis)	Arm oder Bein Wuchtverletzung bzw. Schärfeverletzung	Rumpf Wuchtverletzung bzw. Schärfeverletzung	Kopf Wuchtverletzung bzw. Schärfeverletzung
≤ 0	unverletzt	unverletzt	unverletzt
1 - 10	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3
11 - 20	Stufe 2	Stufe 3	Stufe 4
21 - 30	Stufe 3	Stufe 4	Stufe 5
31 - 40	Stufe 4	Stufe 5	Stufe 6
41 - 50	Stufe 5	Stufe 6	Stufe 6
≥ 51	Stufe 6	Stufe 6	Stufe 6

Ermittlung von Verletzungen
1. Von der Wucht bzw. Schärfe eines Treffers wird der Wuchtschutz bzw. Schärfeschutz der Rüstung <b>und</b> der Haut abgezogen. Wenn eine Rüstung umgangen wird, bietet sie keinen Schutz. Nur wenn die Wucht bzw. Schärfe die Haut mit mindestens einem Punkt durchdringt, wird eine Wucht- bzw. Schärfeverletzung ermittelt (siehe 2. bis 5.).
2. Die Wuchtpunkte bzw. Schärfepunkte, die die Haut durchdringen, werden jeweils durch die Größenklasse des getroffenen Wesens geteilt (aufrunden).
3. Dann werden <b>1W20 für Wucht</b> bzw. <b>2W20 für Schärfe</b> gewürfelt und hinzugerechnet. Bei <b>exzellenten</b> Treffern 2W20 für Wucht und 3W20 für Schärfe würfeln.
4. Von diesem Ergebnis wird die Zähigkeit des Wesens abgezogen.
5. Das <b>Endergebnis</b> entscheidet über den Grad der Verletzung. Siehe links stehende Tabelle. Ist das Ergebnis ≤ 0, bleibt das Wesen unverletzt.

Wuchtverletzungen				
Stufe	Schmerz	Arm / Bein	Rumpf	Kopf
1	- 1	leichte Prellung	mind. Stufe 2	mind. Stufe 3
2	- 2	starke Prellung	Prellung, LeEn - 2	mind. Stufe 3
3	- 5	Arm / Bein verrenkt *	leichte innere Verletzung, LeEn - 5	Gehirnerschütterung, 1 Min. benommen (-5 auf alle Proben), LeEn - 5
4	- 10	Arm / Bein gebrochen	mäßige innere Verletzung, LeEn - 10	leichter Schädelbruch, 1 Std. ohnmächtig, LeEn - 10
5	- 15	Trümmerbruch	schwere innere Verletzung, LeEn - 15	Schädelbruch, 1 Tag ohnmächtig, LeEn - 15
≥ 6	- 15	Arm / Bein zermalmt	tödliche Verletzung	tödliche Verletzung

Schärfeverletzung					
Stufe	Schmerz	Arm / Bein	Rumpf	Kopf	Blutung
1	- 1	sehr leichte Fleischwunde	mind. Stufe 2	mind. Stufe 3	1 SP nach 8 Min.
2	- 2	leichte Fleischwunde	leichte Fleischwunde, LeEn - 2	mind. Stufe 3	2 SP nach 8 Min.
3	- 5	mäßige Fleischwunde	mäßige Fleischwunde, LeEn - 5	mäßige Fleischwunde, LeEn - 5,	4 SP nach 8 Min.
4	- 10	schwere Fleischwunde	schwere Fleischwunde, LeEn - 10	schwere Fleischwunde, LeEn - 10	4 SP nach 4 Min.
5	- 15	klaffende Wunde, Sehnen durchtrennt	klaffende Wunde, LeEn - 15	klaffende Wunde, LeEn - 15	4 SP nach 2 Min.
≥ 6	- 15	Arm / Bein zerfetzt	tödliche Verletzung	tödliche Verletzung	4 SP nach 1 Min.

## Heilung von Schaden und Verletzungen

Verletzung	Verletzungspunkte	Einflussfaktor bzw. Umstände	Heilung Schaden (SP) und Verletzungen (VP)
Stufe 1	10 VP	Widerstand des Verletzten	exz. WI
Stufe 2	20 VP	Bettruhe	exz. WI ± 0
Stufe 3	30 VP	leichte Tätigkeiten	exz. WI - 1
Stufe 4	40 VP	mäßige Tätigkeiten	exz. WI - 2
Stufe 5	50 VP	schwere Tätigkeiten	exz. WI - 3
≥ Stufe 6	60 VP	Pflege durch Bader / Heiler	exz. FeW Heilung

**Hinweise zur Blutung:**  
 Eine Schärfeverletzung blutet stufenweise von der Stufe der Verletzung bis zur Stufe 1. Durch einer Verletzung Stufe 3 z.B. erleidet man insgesamt 7 SP (erst 4 SP nach 8 Min., dann 2 SP nach 8 Min, zuletzt 1 SP nach 8 Min.).

## Blutung von Schärfeverletzungen

Zeit für das Verbinden von Wunden	Erschweris der Probe auf Konzentration	gewünschter Effekt des Wundverbandes	FeW Heilung
4 Min.	KO ± 0	Stufe der Blutung -1	± 0
2 Min.	KO -5	Stufe der Blutung -2	-5
1 Min.	KO -10	Stufe der Blutung -3	-10
		Stufe der Blutung -4	-15
		Stufe der Blutung -5	-20

# Arkane Regeln

## Stufe eines arkanen Rituals

Charakter des Rituals	Beschreibung	Stufe des Rituals *
<b>Macht des Rituals</b>	Schwaches Ritual (Macht 5)	Stufe 5
	Niederes Ritual (Macht 10)	Stufe 10
	Mediokres Ritual (Macht 15)	Stufe 15
	Höheres Ritual (Macht 20)	Stufe 20
	Erz-Ritual (Macht 25)	Stufe 25
	Ur-Ritual (Macht 30)	Stufe 30
<b>angeborenes Ritual</b>	Für angeborene Rituale ist keine Ritualprobe erforderlich.	- 5 *
<b>Form des Rituals</b>	Zeremonie	± 0
	Wort & Geste	+ 5
	Alchemie	- 5 *
	Alchemie im Monat des betreffenden Elementes	- 10 *
<b>Wirkbereich</b>	1fach	± 0
	5fach	+ 5
	20fach	+ 10
	100 fach	+ 15
	500 fach	+ 20
<b>Wirkungsdauer</b>	Verzauberung 5 Minuten Verwandlung 1 Tag Verwünschung 1 Monat	± 0
	Verzauberung 1 Stunde Verwandlung 1 Woche Verwünschung 1 Jahr	+ 5
	Verzauberung 1 Tag Verwandlung 1 Monat Verwünschung 100 Jahre	+ 10

**\* Hinweis:** Die Stufe eines Rituals kann in der Summe nicht unter 5 sinken.

## Ritualdauer

Schnelligkeit Ritualprobe	Zeit für die Ritualprobe	Ritualdauer Zeremonie	Ritualdauer Wort & Geste	Ritualdauer Alchemie	Erschwernis Eigenschaftsprobe
langsam	einfache Zeit	4 Min.	4 Sek.	4 Std.	± 0
zügig	halbe Zeit	2 Min.	2 Sek.	2 Std.	-5
schnell	viertel Zeit	1 Min.	1 Sek.	1 Std.	-10

## Kosten eines Rituals

Stufe des Rituals	Kosten arkaner Energie (ArEn)
Anbetung	1
Verwendung eines arkanen Artefaktes	1
Stufe 5	1
Stufe 10	2
Stufe 15	5
Stufe 20	10
Stufe 25	20
Stufe 30	50
Stufe 35	100
Stufe 40	200
Stufe 45	500
Stufe 50	1.000

### Regeneration der arkanen Energie

Die Regeneration der arkanen Energie (ArEn) erfolgt zu Beginn der Geisterstunde und entspricht der arkanen Stärke (ArSt).

### Lebensenergie (LeEn) als arkane Energie (ArEn)

Nur Arkarûna können Lebensenergie als arkane Energie nutzen.

## Arkane Ritualartefakte

Arkane Berufung	Arkane Artefakt	Bonus (für 1 ArEn)
Stabmeister	Ritualstab	ArVE + 5 für Wort & Geste
Ringmeister	Ritualring	ArVE + 5 für Zeremonien
Alchemist	Ritualkelch	ArVE + 5 für Alchemie

## Monate der Elemente

Monat	zugeordnete Elemente
Januar	Hass, Angst & Lüge (Monat der Untoten)
Februar	Eis & Schnee
März	Wasser
April	Holz & Blatt
Mai	Erde
Juni	Lava & Metall
Juli	Gier, Wut & Wollust (Monat der Dämonen)
August	Hitze
September	Feuer & Odem
Oktober	Luft
November	Winter & Tod
Dezember	Kälte

## Veränderung eines Rituals

Veränderung der Wirkung	Erschwernis der Eigenschaftsprobe
keine	± 0
gering	-5
mäßig	-10