

INITIATIVE & NAHKAMPF

INITIATIVE Mehr auf Seite 217

1 (RP) opfern, um Mali zu ignorieren.

1 RP um Würfel um 2 zu ändern.
20 bleibt 20.

Initiative ermitteln:
Reaktion + Tapferkeitsprobe IEP
± Modifikatoren durch Waffe/Wunde/Zauber

Initiative anwenden:

- Alle angefangenen zwei Initiativepunkte bis zum nächsten Beteiligten darf eine Handlung durchgeführt werden. (Min. eine)
- „Bereithalten“ für einen AP, um zu einem späteren Initiativewert einsteigen. Bis dahin werden mögliche Paraden oder Ausweichversuche um 4 erleichtert.

1 RP opfern für Initiative +6

ANGRIFF Mehr auf Seite 218

1 (RP) opfern, um Mali zu ignorieren.

Angreifen:
Probe auf Angriffswert (AW) mit der jeweiligen Waffe oder Technik.

1 RP um Würfel um 2 zu ändern.
20 bleibt 20.

IEP der Probe nutzen:

- Trefferzone „kaufen“

Für 0 IEP=Torso Für 4 IEP=Arm/Bein Für 6 IEP=Kopf

- Wundenkosten hängen von der Waffe ab

Es kann nur EINE Wunde und EINE Trefferzone erkauf werden.

Der Angreifer sollte seinen „**Kampfbonus**“ (KB) mitteilen. Jeder Punkt des nötigen Attributs über 14 erschwert dem Opfer die Proben für Parade, Ausweichen und Wundeneffekte um 1.

VERTEIDIGUNG

Mehr auf Seite 221

1 (RP) opfern, um Mali zu ignorieren.

1 RP um Würfel um 2 zu ändern.
20 bleibt 20.

Parieren ODER Ausweichen:

- Probe auf Paradedwert (PW) der Waffe/des Schilds (Probe wird um KB des Angreifers erschwert) ODER Probe auf Ausweichtalent (AT)

Parade mit Waffe:

- Waffen der Größe 0 können keine Wuchtwaffen parieren
- Es können keine Geschosse abgewehrt werden
- Es können KEINE kritischen Treffer pariert werden

Parade mit Schild: Parieren mit einem Schild kostet einen Aktionspunkt. 2 AP bei großen Schilden.

RÜSTUNG

Mehr auf Seite 222

Verteidigung gescheitert
Rüstung an der getroffenen Trefferzone modifiziert den erlittenen Schaden, wenn der Angriff nicht „brechend“ war.

Unter- und Oberrüstung: Oberste **Rüstung** modifiziert die Wunde. Die modifizierte Wunde geht auf die Unterrüstung, wird wieder modifiziert und geht dann auf den Körper über.

Rüstung brechen: Attacken, Waffen und Geschosse, die „Brecher“ sind, ignorieren die getragene Rüstung und der Schaden geht unmodifiziert auf den Körper über.

VERWUNDUNGEN

Mehr auf Seite 241

1 (RP) opfern, um Mali zu ignorieren.

Wunden verwalten:

- Wunde im Wundenkonto der betroffenen Trefferzone (TZ) eintragen.
- Malus der Wunde eintragen
Kr=0 | Pr=1 | LV=2 | SW=3 | KW=4
- Möglichen Effekt ausführen

BESONDERHEITEN & DETAILS

Überraschungsangriff: Alle Angreifer sind als erstes & gleichzeitig an der Reihe und dürfen ALLE ihre AP ausgeben. Erst dann dürfen die Opfer einmal handeln. Den Rest der Runde wechseln sich Angreifer und Opfer mit je einer Handlung ab, bis alle AP verbraucht wurden. Für die kommende Runde wird die Initiative normal ermittelt.

Abwickeln einer „Runde“: Eine Runde = 8 Sekunden. Erst wenn alle Beteiligten der Reihe nach ALLE ihre Aktionspunkte ausgegeben haben, und keiner mehr handeln kann, beginnt eine neue Runde. Die Initiative wird neu ermittelt.

Mit 2 Waffen kämpfen: Zwei Angriffe pro Handlung. Schwache Hand AW-2 u. PW+2. Führende und schwache Hand wechseln sich ab. Ab der 2. Attacke erhält das Opfer PW/AT-1. Malus addiert sich und endet, wenn Parade/Ausweichen gelingt oder Runde endet.

Waffenlos kämpfen: Angriffe gegen verstärkte und schwere Rüstung verursacht beim Angreifer 1 Kr am Arm oder Bein (je nach Angriff)

Größenunterschiede:

- Ist der Gegner größer (Beritten): Beine für 2 IEP / Kopf für 8 IEP
- Ist der Gegner kleiner: Beine für 6 IEP / Kopf für 4 IEP

Gewürfelte 1: Kritischer Treffer

- Ein kritischer Treffer kann vom Opfer NICHT pariert werden.
- Eine Wunde kostet so viele IEP wie die nächstkleinere. Für die Kosten einer üblichen KW erhält man eine KW UND eine SW.

Gewürfelte 20: Patzer

- Der Angriff verfehlt. Weitere Handlungen verfallen für diesen Initiativedurchgang.
- Alle direkten Gegner dürfen augenblicklich eine Handlung durchführen, und zwar Angriff oder Fluchtbewegung.
- Dann geht die Initiativereihenfolge wie gewohnt weiter.

FERNKAMPF

ANGRIFF Mehr auf Seite 228

BESONDERHEITEN & DETAILS

1 (RP) opfern, um Mali zu ignorieren.

Laden, Zielen und Schießen
 Probe auf FkW der jeweiligen Waffengruppe
MODIFIKATOREN FÜR DIE PROBE:

GRÖSSENKLASSE	CA. CM	BONUS MALUS	ZUSTAND	MALI
Winzig	≤50	-2	Ziel steht oder geht	±0
Klein	50+	-1	Ziel bewegt sich schneller als gehend	-1
Mensch	150+	±0	1/4, 1/2 und 3/4 Deckung*	-1/-2/-3
Groß	250+	+1	100% Deckung	Unmöglich zu treffen
Monströs	350+	+2	Ziel ist nah	±0
Riesig	500+	+3	Ziel ist fern	-2
Gigantisch	700+	+4	Wenig Licht (Nacht)	-4
Titan	1000+	+5	Nahkampf**	-4**

****In den Nahkampf schießen:** Sollte man wegen des Malus nicht treffen, also bis zu 4 Pkt über seinem Kampfwert, trifft man die andere Partei des Kampfes und verursacht eine leichte Verletzung an einer zufälligen Trefferzone.

1 RP um Würfel um 2 zu ändern. 20 bleibt 20.

IEP der Probe nutzen:

- Trefferzone „kaufen“
 Für 0 IEP=Torso, Für 5 IEP=Kopf, Arm oder Bein
 Für 2 IEP = Zufällige Trefferzone
- Wundenkosten hängen vom Geschoss ab

Es kann nur EINE Wunde und EINE Trefferzone erkauf werden.

Zufällige Trefferzone: Immer, wenn es unklar ist, wo am Körper man getroffen wird, würfelt man mit einem W20: 1-2=Kopf | 2-4=Linker Arm | 5-6=Rechter Arm | 7-8=Linkes Bein | 9-10=Rechtes Bein
 11 und mehr = Torso

Projektile steckt im Körper: Sollte ein Projektil dem Körper Schaden verursachen, steckt es fest. Jedes Projektil, das im Körper stecken bleibt, tilgt jede Runde 1 AP beim Opfer, bis das Projektil für 2 AP und 1 LV herausgezogen wurde.

Mehr auf Seite 241

WUNDENKONTEN

Wundenkonten von SpielerInnen:

Torso: 4Kr | 4Pr | 3LV | 2SW | 1KW
 Kopf und Glieder: 4Kr | 4Pr | 3LV | 2SW | 1KW

Wundenkonten von Stufe 5 NSC (Soldat):

Alle: 4Kr | 3Pr | 2LV | 1SW | 0KW

Sterben:

- Malus aller Wunden > als Ausdauer = Ohnmacht und noch Ausdauer in Runden zu leben.
- Erfolgreiche TA-Probe zu Beginn jeder Runde verhindert die Ohnmacht für diese Runde.

Mehr auf Seite 160

FERTIGKEIT ANWENDEN

FERTIGKEITEN ANWENDEN UND VERZÖGERN

1 (RP) opfern, um Mali zu ignorieren.

1 RP um Würfel um 2 zu ändern. 20 bleibt 20.

Probe:

- Würfelwurf ≤ Wert = Erfolg (Verzögern möglich)
- Würfelwurf ≥ Wert = Freiwillig scheitern oder verzögern
- Gewürfelte 20 = Scheitern, unabhängig vom Wert

Verzögern:

- Ist die gewürfelte Zahl zwischen 1 und 19, also keine 20, kann verzögert werden.
- Verzögern benötigt noch einmal 50% der Anwendungszeit je Verzögerung zusätzlich.

Das gilt auch für Magie&Rituale und je besiegtm Gegner im Kampf. Ein Gegner gilt als besiegt, wenn er nicht mehr kämpfen kann oder flieht.

Erfolgreicher Einsatz (eEP):

- War der Einsatz erfolgreich, erhält man EINEN eEP. Sammelt man so viele eEP für eine Fertigkeit, wie ihr Wert hoch ist, steigt die Fertigkeit permanent um 1. Die eEP werden dann wieder auf 0 gesetzt.

BESONDERHEITEN & DETAILS

Unwissend: Probe auf das passende Talent bei nicht erlernten Fertigkeiten. Verzögern NICHT möglich.

Automatischer Erfolg: Auf eine Probe verzichten. Man sammelt FW/4=eEP. Es wird kein erfolgreicher Einsatzpunkt (eEP) gesammelt. Kein Verzögern möglich.

Teamwork: „Helfer“ dürfen NICHT verzögern und sammeln 50% der IEP. Alle IEP werden zusammengerechnet. Alle Helfer erhalten 1 eEP, der Geholfene KEINEN. Würfelt ein Helfer eine 20, kann KEIN Helfer IEP beisteuern.

Grenzen des Verzögerns:

- Maximal Talent der Fertigkeit = Anzahl der Verzögerungen
- Jede Probe über der ersten erschwert den Wurf um 1. Malus addiert sich.
- Es können keine RP bei Verzögerungen eingesetzt werden.
- Gesammelte IEP werden bereits erwürfelten hinzugerechnet.
- Eine gewürfelte 20 tilgt ALLE gesammelten IEP und lässt den Charakter scheitern.

Routine generiert weniger eEP: Die Spielleitung sollte nur dann die Generierung eines eEP erlauben, wenn die Anwendung auch wirklich einen Nutzen für das Abenteuer und die Spielgruppe hatte. Auch kann die Spielleitung festlegen, dass eine Szene, die sehr viele Anwendungen einer Fertigkeit benötigen würde, ohne Probe abgewickelt wird und eine kleine Menge an eEP als „Training“ gewertet wird. Beispiel wäre ein Charakter mit Heilkunde, der in einem Krankenlager aushelfen möchte und dutzende von Patienten versorgt.

MAGIE ANWENDEN

GRUNDFÄHIGKEIT & RITUALE Mehr auf Seite 176

1 (RP) opfern, um Mali zu ignorieren.

1 RP um Würfel um 2 zu ändern.
20 bleibt 20.

Grundfähigkeit braucht eine Magiewertprobe (MW=MT+FP)

Rituale brauchen eine Ritualwertprobe (RW=IT+FP)

Um die Grundfertigkeit anwenden zu können, muss die wirkende Person ungehindert sprechen und gestikulieren können

Magischer Patzer:

- Wird eine 20 gewürfelt, verliert man alle FP der gepatzten Grundfähigkeit oder des gepatzten Rituals an Reinheitspunkten (FP=MW-MT | FP=RW-IT)
- Für 2 AP können statt RP-Verlust eine Prellung pro verlorenem RP am Kopf erlitten werden. Die Prellung hat alle Effekte wie durch den Kampf.

Ermüdung: Jede Verzögerung erzeugt eine „Ermüdung“, die pro Verzögerung einen Malus von 1 für alle kommenden Anwendungen der Grundfähigkeit und Rituale erzeugt. Je 1 Stunde Ruhe senkt diese Ermüdung (Malus) um 1.

Mehr auf Seite 193

GEGEN LUFTMAGIE WEHREN

1 (RP) opfern, um Mali zu ignorieren.

1 RP um Würfel um 2 zu ändern.
20 bleibt 20.

Magie wirkt indirekt auf das Opfer

Bei geschleuderte Objekten oder Erdreich kann Opfer versuchen zu parieren oder auszuweichen.

Magie wirkt direkt auf das Opfer

- Würfelprobe auf die aktuellen RP. Ein Erfolg senkt die Stufe des Geistes um 1. Alle 2 IEP um weitere 1.
- Danach MUSS das Opfer einen weiteren Reinheitspunkt und 2 AP ausgeben.

MAGIERESISTENZ Mehr auf Seite 182

1 (RP) opfern, um Mali zu ignorieren.

Geschlossene Magieresistenz

Der Wert der Magieresistenz erschwert die Anwendung von Magie gegen das resistente Opfer.

1 (RP) opfern, um Mali zu ignorieren.

Offene Magieresistenz

Die Erschwernis durch den Wert der offenen Magieresistenz wirkt sich auch auf Grundfähigkeiten und Rituale aus, die innerhalb eines Radius von Magietalent/2 in Metern des resistenten Opfers gewirkt oder aktiviert werden. Offene Resistenz erschwert auch das eigene Wirken.

RITUALKUGELN UND SCHRIFTROLLEN

Mehr auf Seite 180

Aktivierungsprobe

Immer wenn ein konserviertes Ritual aktiviert wird, wird mit einem W20 eine Aktivierungsprobe abgelegt. Zeigt der Würfel KEINE 20, wird der Zauber aktiviert. Bei einer 20 verfliegt die Wirkung des Rituals.

Mehr auf Seite 165

HEILUNG

- Alle 24h verheilt ein Kratzer • Alle 24h verheilt eine Prellung WENN keine Kratzer mehr bestehen.
- Leichte Verletzung verheilt nach 2 Tagen und korrekter Pflege. • Schwere Wunden verheilen nach 3 Tagen und korrekter Pflege. • Kritische Wunden verheilen nach 4 Tagen und korrekter Pflege.
- Alle 24 h verheilt 1 Reinheitspunkt.

BESONDERHEITEN & DETAILS

! Anwendung und Verzögerung wie bei Fertigkeiten !

Anwendung erleichtern:

- Eine Abschrift des Rituals erleichtert die Anwendung des Rituals um 2
- Kochenpaste erleichtert Rituale und Magie bei Handkontakt um 2

BESONDERHEITEN & DETAILS

Welche Magie betrifft das:

- Physisch kann nur das abgewehrt werden, was auch physische Form angenommen hat. Bewegtem Erdreich (Erdmagie) und geschleuderten Objekten (Luftmagie) kann ausgewichen werden, oder es gar pariert werden, wenn es klein genug ist.

Direkte Luftmagie abwehren:

- Die Stufe des Geistes sinkt NUR in Bezug auf das sich wehrende Opfer.
- Der Geist wird NICHT gebannt, wenn das Opfer alle Stufe senken konnte, doch hat der Geist keine Kraft mehr gegen das sich erwehrte Opfer.

BESONDERHEITEN & DETAILS

Welche Magie betrifft das:

- Jede Magie und Ritual, die/das direkt auf das resistente Opfer gewirkt wird
- Ritualkugeln oder Schriftrollen erhalten den Malus auf die Aktivierungsprobe (siehe unten)

Offene Resistenzen, die sich überschneiden

- Es gilt der höchste Resistenzwert. Weitere offene Resistenzen im selben Bereich erhöhen den höchsten Wert um 1

BESONDERHEITEN & DETAILS

Magieresistenzen und Bannen:

- Resistenzen erschweren die Aktivierungsprobe um den jeweiligen Wert.
- Ein konserviertes Ritual gilt als gebannt, wenn alle IEP bei der Anwendung getilgt wurden.