

Aktionssequenz

Initiative-Würfe

- ☠ - erleide ■ bei der ersten Aktion
- ☠☠ - erhalte □ bei der ersten Aktion
- ☠☠☠ - erhalte □□ bei der ersten Aktion, oder zählt als 2 Erfolge

Haltung anpassen

Jeder weitere Schritt kostet 1 Stress

Aktion wählen

Ziel ansagen

Würfelszusammenstellung

Wertwürfel in Haltungswürfel umtauschen
Glücks-/Pechwürfel hinzufügen
Herausforderungswürfel zuweisen
Standard: **Leicht (1W)**

Würfeln und Auswertung

Resultate der Aktion treten in Kraft

Ziel beeinflussen -oder-
Schaden entspricht {(Schadenswert (SW) + ST/GE) - (Widerstand + Durchdringend)}

Hausregel: 3 zusätzliche ☠☠☠ lösen aus:
Tödlicher Schlag: Zusätzlicher Schaden in Höhe von relevanter Fertigkeit

1 Auflademarker von jeder Aktion entfernen die sich gerade auflädt & Macht/Gunst anpassen

Manöver

A / T / K

Aggression
- Extra Manöver
- Füge □ / ■ zum Kampf hinzu

Tücke
- temporäre Änderung der Haltung
- Füge □ / ■ zu einer Gesellschaftlichen Begegnung od. geistigen Aktivität hinzu

Können
- Füge ■ zu einem Wurf
- Füge ■ für Gegner hinzu

Manöver

1 freies Manöver pro Zug; extra Manöver kosten Erschöpfung

- Auf- oder Absteigen
- Ausrüstung verwalten
- Bewegung (Distanz ändern)
- Fertigkeiteneinsatz
- Interaktion mit der Umgebung
- Kontakt herstellen/lösen
- Talentaustausch
- Unterstützen: Verbündeter erhält □ für n. Wurf +□ wenn Unterstützer relevante Fertigkeit trainiert hat
- Vorbereitung



Vorteile, Hemnisse, Kometen & Sterne

☠ Chaossterne

- Du fällst hin und lässt Gegenstand fallen
- Gegenstand zerbricht
- Erleide schwerwiegenden Abzug (♦ oder schlimmer) auf zukünftige sinnverwandte Handlungen oder machst diese unmöglich (Dietrich bricht, wirst des Hofes verwiesen)
- Erleide umgebungsbedingtes Missgeschick
- Stolperst über neuen Gegner oder eine andere Gefahrenquelle
- Erleide großes Maß an Stress/Erschöpfung
- Du erleidest eine Wunde od. Kritische Wunde
- Neuer Feind od. erregst Aufmerks. von Feinden
- Du verschärfst die Gruppenanspannung

☠ Sigmar's Komet

- Kritischer Effekt
- Erhalte □□□ zu einer Aufgabe
- Verbündeter erhält □□□
- Erhalte unerwartete Hilfe
- Gewinne einen neuen Verbündeten
- Eröffne neue Handlungsmöglichkeiten, erhalte unbekante Informationen oder wendest die Lage auf andere Weise zum guten.
- Erholung von Stress/Erschöpfung
- Du lässt einen Feind ein umgebungsbedingtes Missgeschick zustoßen (von Brücke werfen, Kronleuchter fällt auf Kopf)

☠ Hemnisse

- Erleide ■ beim nächsten Versuch dieser oder einer ähnlichen Handlung
- Gegner erhält □ für seine nächste Handlung
- Verliere dein freies Manöver
- Erleide Stress od. Erschöpfung
- Du lässt Waffe od. Gegenstand fallen
- Errege Aufmerksamkeit eines Feindes
- Vermindere den Grad deines Erfolgs
- Verschlimmere die Auswirkungen deines Fehlschlags

♣ Vorteile

- Erhalte □ beim nächsten Versuch dieser oder einer ähnlichen Handlung
- Verbündeter erhält □
- Gegner erhält ■
- Erholung von Stress/Erschöpfung
- Erhalte ein freies Manöver
- Erhöhe den Grad deines Erfolgs
- Vermindere die Auswirkungen deines Fehlschlags

Wunden & Tod



SCHWERWIEGENDE WUNDEN

Schwerwiegende-Effekte werden nur ins Spiel gebracht wenn die Schweregrad-Summe aller kritischen Wunden höher ist als der Schweregrad-Schwellenwert der Schwerwiegenden Wunde.

BEWUSSTLOS (KO)

Sobald die Anzahl der Wundenkarten das Wundenlimit übersteigt, 1 verdeckte Wundenkarte zufällig wählen und umdrehen.

TOD

Sobald KO & der Charakter mehr Kritische Wunden als Widerstand hat.

Erschöpfung & Stress



Erleide 1 ■ für jeden Stress-/Erschöpfungsmarker über den jeweiligen Eigenschaftswert

OHNMACHT

Wenn Stress mehr als 2x WK
Wenn Erschöpfung mehr als 2x Widerstand

RELEVANTE ZUSTÄNDE

Erschöpft: Erschöpfungsmarker mehr als irgendein körperlicher Eigenschaftswert
Gestresst: Stressmarker mehr als irgendein geistiger Eigenschaftswert
Überbeansprucht: Erschöpft & gestresst zugleich

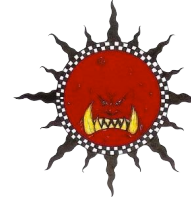
TALENT STRESS (Hausregel)

Spieler können ein Talent anlegen für das keine Anlegestelle vorhanden ist. Für 1 Stress. (Fokus, Ruf, Taktik)

Gefolgsleute



- Jede Gruppe entspricht der # von SCs
- Gruppe ein Angriff: +1 □ für jeden lebenden Gefolge
- Jeder Gefolge hat ein Wundenlimit von Widerstand (WI)
- Kritische Wunden werden zu normale Wunden.
- Schweregrad = Wunden



Gesellschaftliche Begegnungen & Intrigen

Übliche Gesellschaftswürfe

- Charme vs Disziplin
- List vs Intuition

Scham & geistiger Wettstreit

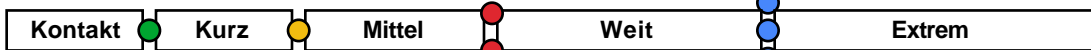
- Wird behandelt als verdeckte Wahnsinnskarte. Existierender Wahnsinn zählt gegen deinen Scham-Schwellenwert
- Scham-Schwellenwert = WK + Adel-Rang
- Sobald der Scham größer oder gleich deines Schwellenwertes ist, musst du die Begegnung beenden und erhältst den Zustand **Demoralisiert**



Charme List Einschüchtern Führung

Adlige erhalten □ für die aufgeführten Würfe vs. die aufgeführten Zeichen

Feindlich	Unerwünscht / Unbeliebt	Fremder / Misstrauen	Gleichgültig / Normal	Freundlich	Bevorzugt / Stammkunde	Berauscht / Vernarrt	Beliebtheit
♦ + ■■	■■■	■	--	□	□□	□□□	Modifikator
X	150%	125%	0%	75%	50%	25% / Umsonst	Preisnachlass



1 Erschöpfung für jedes Manöver nach dem freien Manöver = anzahl der benötigten Manöver für Distanzwechsel

Kreaturenfähigkeiten



FLUG

Benötigt kein Manöver um sich von einem Gegner zu lösen.

FURCHT / ENTSETZEN X

Disziplin (xW) $x = \text{Furcht} / \text{Entsetzen-Wert}$
- **Furcht** fehlschlag resultiert in xStress
- **Terror** fehlschlag resultiert in xStress & xErschöpfung
☠ erhält den Verängstigt Zustand

GELÄNDE-SCHREITER

Gibt es für verschiedene Geländeformen, etwa Wald- oder Sumpfwandler. Können Manöverbehinderungen, Bewegungs- und Aktionsabzüge durch bis zu ■ ignorieren.

GIFT

Verursacht eine Kreatur mit Gift eine kritische Wunde, erleidet das Ziel Erschöpfung in Höhe von deren Schweregrad.

INSTINKTIV

Kann WK statt IN für Beobachtungs-Würfe verwenden.

NACHTSICHT

Bis zu ■ werden ignoriert für Aktionen oder Situationen von Dunkelheit oder mangelndem Licht.

REGENERATION

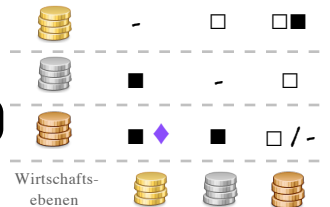
Regeneriert 1 normale Wunde am ende ihres Zugs. Wirkt nicht wenn durch Feuer verletzt.

SCHARFE SINNE

Kreaturen mit scharfen Sinnen fügen ■ zu Beobachtungs-Würfen hinzu, bei denen der Geruchssinn einen Vorteil bietet.

SCHNELL

Benötigt nur 1 Manöver, um von mittlerer auf extreme Distanz zu wechseln, und 2, um von weiter auf extreme Distanz zu wechseln.



Heilung & Erholung



ERHOLUNGSPHASE

- 1 Stressmarker entfernen
- 1 Erschöpfungsmarker entfernen

SELBSTHEILUNG

Bei Selbstheilung (**Erste Hilfe** oder **Medizin**) ein zusätzlicher \heartsuit

ROBUSTHEITS-WURF

Robustheit (xW)

$x =$ Verwundungsgrad + Modifikatoren.
Kann sich durch **Erste Hilfe** oder **Medizin** ändern.

Erfolg = drehe 1 kritische Wunde mit einem Schweregrad gleich oder niedriger der Anzahl von \heartsuit um und erhole dich von so vielen normalen Wunden wie die Anzahl von \heartsuit

Verwundungsgrade

- Unverletzt
- Leicht verletzt \heartsuit
- Kritisch verletzt \heartsuit

SOFORTIGE VERSORGUNG

Nur **Erste Hilfe** Würfe sind während dem Kampf erlaubt.

NACHT DURCHSCHLAFEN

Robustheits-Wurf (xW)

Kann sich durch die Qualität des Schlafplatzes verändern.

- Erholung **Erschöpfung** = Widerstand
- Erholung **Stress** = Willenskraft
- Erholung **Normale Wunden** = Widerstand

LANGFRISTIGE VERSORGUNG

Wenn sich ein Charakter in einer angenehmen Umgebung ausruhen kann und dabei von einer fähigen Person medizinisch versorgt wird, dann profitiert er von folgenden Effekten:

- Schwierigkeitsgrad bei **Robustheits-Wurf** um 1 Stufe niedriger.
- Erholt sich von \heartsuit x normale Wunden oder -erholt sich von einer 2ten kritischen Wunde kleiner/gleich \heartsuit
- Erhält \heartsuit auf **Robustheits-Wurf** wenn die Person Medizin trainiert hat.

RELEVANTE ZUSTÄNDE

Erschöpft: Erschöpfungsmarker mehr als irgendein körperlicher Eigenschaftswert
Gestresst: Stressmarker mehr als irgendein geistiger Eigenschaftswert
Überbeansprucht: Erschöpft & gestresst zugleich

MEDIZIN

Anwendbar bei Nacht Durchschlafen, Langfristige Versorgung oder spezielle Ereignisse.

- Unterstützt Robustheits-Wurf:

- Erfolg bringt dem Ziel: \heartsuit für Robustheits-Wurf
- + \heartsuit wenn beim Wurf \heartsuit

ERSTE HILFE

- Verwundungsgrad = Schwierigkeitsgrad

- Wunden heilen:

- 1 normale Wunde**/ \heartsuit bis max. WI des Ziels
- **Kritische Wunde vorübergehend ignorieren**: Benötigte Erfolge = Schweregrad der kritischen Wunde. Gilt für den Rest des Tages.
- **Erste Hilfe fehlschlag**: Wenn Resultat zusätzlich \heartsuit , dann erhält Ziel 1 **Stress** + 1 **Erchöpfung**, und wenn kritische Wunde behandelt wurde, dann erleidet das Ziel zusätzlich 1 **normale Wunde**!
- **Robustheits-Wurf unterstützen**: Bei Erfolg erhält das Ziel: \heartsuit pro \heartsuit + \heartsuit wenn beim Wurf \heartsuit

Kräuter & Arznei:

Spielleiter-Handbuch S.70/71



Wahnsinn



Überprüfe für Wahnsinn jedesmal wenn:

- wenn die Willenskraft des Charakters gestresst ist und 1 Stress erleidet -oder-
- wenn der Charakter Überbeansprucht ist und Stress oder Erschöpfung erleidet.

GESTRESSTE WILLENSKRAFT

Wenn der SC bereits eine vorübergehende Geisteskrankheit bei der aktuellen Begegnung erhalten hat, so legt er 1 Universalmarker darauf. Ansonsten zieht er 1 Wahnsinnskarte und überprüft die Merkmale. Wenn ein Merkmal zu der Situation passt, so legt der SC die Karte offen vor sich.

ÜBERBEANSPRUCHTER CHARAKTER

Der Charakter zieht automatisch so lange eine Wahnsinnskarte, bis ein Merkmal zu der Situation passt. Danach legt er eine Anzahl Universalmarker auf dieser Karte, die der Anzahl an soeben erhaltenen Stress und Erschöpfung entspricht.

Krankheiten



KRANKHEITS-WURF & INFektion

Robustheit (xW)

$x =$ Virulenz/Ansteckungsrisiko (SL legt fest). Bei Scheitern erkrankt der Charakter (wird zur "Aktiven Krankheit" und legt die Krankheitskarte an einer Talentanlegestelle seines Charakterbogens an).

- Zwerge & Elfen erhalten \heartsuit zu allen Krankheits-Würfen
- Würfe mit einem \heartsuit erhalten ein weiteres Symptom.

SYMPTOME & TOD

Symptome werden unter die Aktive Krankheit gelegt. Wenn der Schweregrad aller Krankheitskarten in einem Stapel (Aktive Krankheit + Symptome) das Wundenlimit des SCs übersteigt, stirbt er.

SPEZIFISCHE KRANKHEITSAUSWIRKUNGEN

Virulent: ahmt die Auswirkungen aller anderen Symptome nach (Es verdoppelt die Effekte aller Symptome)

Infektios: 1 Talentanlegestelle des Gruppenbogens weniger

Tödlich: Alle anderen Karten im Stapel erhalten +1 Schweregrad

PERMANENTER WAHNSINNS-WURF

Am Ende des aktuellen Akts, **Willenskraft** (0W)

Wurf für jede vorübergehende Geisteskrankheit: - muss größer/gleich \heartsuit erzielen wie Universalmarker auf der Karte liegen, sonst wird sie permanent!

ERHOLUNG/BEHANDLUNG VON WAHNSINN

Der SC kann 1 **Disziplin** (0W) Wurf/Monat & muss so viele Würfe auf Disziplin bestehen bestehen wie der Schweregrad der Geisteskrankheit beträgt. Wenn der Disziplin-Wurf scheitert: \heartsuit hebt 1 vorhergehenden Erfolg auf.

WAHNSINNEFFEKT UNTERDRÜCKEN

Ein SC kann SCHIP aufwenden und auf die Karte legen. Wenn die # von SCHIP = Schweregrad, wird der Effekt für den Rest der aktuellen Begegnung ignoriert.

ÜBERGESCHNAPPT

Wenn die # der permanenten Geisteskrankheiten > WK, dann ist der Charakter unrettbar übergeschnappt.

GENESUNGSWÜRFE

Bei jeder Nacht oder wenn Ziel eines Heilungsversuchs, wird ein Genesungswurf gemacht.

- **Durchschnittlich** (2W) **Robustheit** nur 1 Krankheit
- **Schwer** (3W) **Robustheit** bei 2+ Krankheiten

Modifikatoren für Genesung:

- + \heartsuit für jedes Symptom
- + \heartsuit Behandlung durch jemanden der **Medizin** trainiert hat
- + \heartsuit / \heartsuit sauberer/sicherer Ort, **Medizin** genommen usw.
- + \heartsuit war besonders aktiv, Ort wo Krankheiten lauern usw.

Resultat: Kann sich von einem beliebigen Symptom erholen dessen Schweregrad = \heartsuit entspricht.

Die oberste Karte des Stapels (die Aktive Krankheit), muss immer zuletzt entfernt werden.

Scheitert der Wurf und erzielt \heartsuit muss der SC ein neues Symptom ziehen.

Zustände

DAUER DER ZUSTÄNDE

BEDINGT: beschrieben auf der Zustandskarte

BLEIBEND: bleibt bis zur nächsten längeren Pause

VORÜBERGEHEND: Standart 3 Auflademarker

Ausgebrannt	<i>Bleibend</i>	Hebt Erkältet auf. Am Ende des Zuges, erleide 1 \heartsuit . Wenn Erschöpft, erleide stattdessen 1 normale Wunde.
Ausgelaugt	<i>Vorübergehend</i>	Hebt Energiegeladen auf. +1 \heartsuit für jedes Manöver
Angeschlagen	<i>Vorübergehend</i>	Haltung 1 zu neutral; Bei Nutzung Aktiver Verteidigung +1 Auflademarker.
Belebt	<i>Bleibend</i>	Entferne +1 Auflademarker von einer Aktion am Ende deines Zuges.
Berauscht	<i>Bleibend</i>	Füge allen Würfeln \heartsuit / \heartsuit hinzu
Beschädigt	<i>Bleibend / Bedingt</i>	Waffen: SW-2 Rüstungen: -2 Verteidigung Andere Gegenstände: \heartsuit / \heartsuit
Demoralisiert	<i>Bleibend</i>	Hebt Inspiriert auf. Alle Fertigkeit-Würfe: \heartsuit / \heartsuit
Eingeschüchtert	<i>Vorübergehend</i>	Keine \heartsuit möglich
Energiegeladen	<i>Vorübergehend</i>	Hebt Ausgelaugt auf. +1 freies Manöver
Erkältet	<i>Vorübergehend</i>	Zählt als 1 Erschöpfung Manöver kosten +1
Geblenet	<i>Bleibend</i>	Sicht Würfe erhalten \heartsuit
Geschwächt	<i>Vorübergehend</i>	Füge allen ST-Würfeln \heartsuit / \heartsuit hinzu. -2 Schaden.
Inspiriert	<i>Bleibend</i>	Hebt Demoralisiert auf. Alle Fertigkeit-Würfe erhalten \heartsuit
Kopfweh	<i>Bleibend</i>	Wenn du Stress erleidest, erleide auch 1 n. Wunde.
Rasend	<i>Vorübergehend</i>	Hebt Eingeschüchtert auf. Alle Haltungswürfel sind \heartsuit . Nahkampf erhält: \heartsuit = +2 Schaden.
Schock	<i>Bleibend</i>	Alle geistigen Würfe erhalten \heartsuit . Kann sich nicht von Stress erholen.
Schutzlos	<i>Vorübergehend</i>	Angreifer die dich als Ziel haben, erhalten \heartsuit
Traumatisiert	<i>Bleibend</i>	\heartsuit zu Initiative-Würfe
Unglücklich	<i>Vorübergehend</i>	Nicht die erste Initiative benutzen! Sobald du 1+ Wunden erleidest, erleide zusätzlich 1 Stress.
Verblüfft	<i>Vorübergehend</i>	\heartsuit zu alle geistigen Würfe
Vom Donner gerührt	<i>Bleibend</i>	Entferne \heartsuit von allen Würfeln. Wenn Schaden erlitten, erleide +1 Schaden.
Verstrickt	<i>Bleibend</i>	Körperliche Aktion +2 \heartsuit . Manöver +1 \heartsuit
Verunsichert	<i>Vorübergehend</i>	Keine \heartsuit möglich
Verängstigt	<i>Bedingt</i>	Wenn in Kontakt mit Feind der Angst/Entsetzen hat: 1 Haltungswürfel weniger. Erhalte 1 Stress zu Beginn deines Zuges.
Wettergeplagt	<i>Bleibend</i>	Wenn du 1 Erschöpfung erleiden würdest, erhalte stattdessen 2. Füge \heartsuit zu allen Würfeln hinzu.
Übelkeit	<i>Bedingt</i>	Erholung -1 Erschöpfung, Stress und Wunde bei Ruhepausen.
Überwältigt	<i>Vorübergehend</i>	\heartsuit zu alle körperlichen Würfe

Verderbnis & Mutation



VERDERBNIS-WÜRFE

Wurf **Robustheit** (xW). Scheitern = x Verderbnis.

$x =$ legt SL fest

Wenn SC \heartsuit wirft, erhält er 1 Verderbnis. Egal ob Erfolg oder Misserfolg.

SL kann 1 Verderbnis von SC nehmen um bei einem Wurf \heartsuit hinzuzufügen.

VERDERBNISLIMIT

Wenn Verderbnis höher als Limit, dann erhalten "Menschen, Oger & Halblinge" eine Mutation und "Elfen & Zwerge" eine Geisteskrankheit.

Mensch: 5 + Widerstand

Zwerg: 10 + Widerstand

Hoch-/Waldelf: 10 + Widerstand

Halbling: 15 + Widerstand

Oger: 10 + Widerstand



MUTATION & WAHNSINN

Wenn SC eine Mutationskarte zieht, reduziert er sein Verderbnis = Schweregrad. (Wiederholen bis Verderbnis kleiner/gleich Verderbnislimit).

Wenn die # von Mutationen > WI, SC wird zur Chaosbrut. Wenn SC eine Geisteskrankheit zieht, zieht er bis Merkmal = Übernatürlich, Chaos oder Rasse. Er reduziert sein Verderbnis = Schweregrad. (Wiederholen bis Verderbnis kleiner/gleich Verderbnislimit).

VERDERBLICHE EINFLÜSSE

Minder schwerer Kontakt: **Durchschnittlich** (2W)

- Längerer Kontakt mit Skaven, Tiernischen oder Örtlichkeiten bzw. Paraphernalien eines Chaoskults.
- Augenzeuge dämonischer Aktivitäten oder Riten werden.
- Kontakt mit einem Reisenden aus der Chaoswüste.
- Kurzer Kontakt mit einem kleinen Stück Warpstein.

Mittelschwerer Kontakt: **Schwer** (3W)

- Längerer Kontakt mit einem Chaoskrieger, dämonischen Kult od. chaosbefleckten Örtlichkeiten bzw. Paraphernalien.
- Kontakt mit verfluchter Waffe, unheiligen Artefakt oder einer dämonischen Wesenheit.
- Kontakt mit großen Mengen Warpsteins.

Schwerer Kontakt: **Sehr schwer** (4W)

- Verwundet von einer verfluchten Waffe, einem unheiligen Artefakt oder einer dämonischen Wesenheit.
- Kontakt mit der barbarischen Chaoswüste und ihren Umwelteinflüssen.
- Verzehr von Warpsteinpulver.
- Direkter Kontakt mit großen Mengen Warpsteins oder Verwendung von Warpstein als Energielieferant für Zauberei.

Erholungsphase

ZU BEGINN DER ERHOLUNGSPHASE

- Haltungsmarker 1 Feld in Richtung Neutral
- 1 Auflademarker von alle sich aufladenden Karten entfernen
- Erholung von 1 Stress und 1 Erschöpfung
- Gunst oder Macht anpassen
- Gegner regenerieren A/T/K

ERHOLUNGSPHASENAKTIONEN

- Nur eine Aktion wählen (Optional):**
- 1 Manöver durchführen
 - Erste-Hilfe Wurf auf sich selbst od. Ziel
 - **Einfach (1W)** Robustheitswurf um Stress od. Erschöpfung abzulegen 1/
 - Initiative würfeln für den niedrigsten Marker
 - Aktion ausführen mit Merkmal *Erholung*

Wirtschaft

EINKOMMEN IN REIKLAND

Beruf	Tagwerk	Monats-lohn	Jahres-einkommen
Bauer	12 M	12 S	1 G, 25 S
Arbeiter	1 S	24 S	3 G
Schankwirt	4 S	1 G	12 G
Ausgebildeter Handwerker	5 S	1 G, 25 S	15 G
Händler	10 S	2 G, 50 S	30 G
Erfolgreicher Händler	1 G	25 G	300 G
Adliger mit Landbesitz	4 G	100 G	1200 G

QUALITÄTSMODIFIKATOREN

Qualität	Kosten	Verfüg-barkeit	Effekt
Hervorragend	x10	+1 Grad	1 G, 25 S
Normal	x1	Liste	3 G
Gering	1/2 Preis	-1 Grad	12 G

KUNDENBELIEBTHEIT (STANDART)

Kunden-beliebttheit	Preis-nachlass	Erreicht durch
Stammkunde	50%	██████
Freund	75%	███-███
Normal	-	██
Fremder	125%	0 Erfolge, keine Hemnisse
Unerwünscht	150%	0 Erfolge, ☠☠

VERFÜGBARKEIT

Verfügbarkeit	Schwierigkeitsgrad
sehr selten	sehr schwer (4W)
selten	schwer (3W)
durchschnittlich	durchschnittlich (2W)
verbreitet	einfach (1W)
in Hülle und Fülle	sehr einfach (0W)



1 = 100 = 2500
 1 = 25

*Spezialisten gesucht für Wiederbeschaffungs-Arbeit!
 Nur für eine Nacht, Bewältigung von Gefahren,
 gutes Geld. Militärischer Hintergrund hilfreich.
 Keine Spaßvögel!*

Reisen & Kartenerstellungs Markierungen

SIEDLUNGSGRÖßEN

- Bauernhöfe 1 – 30
- Dörfer 40 – 90
- Ortschaften 100 – 900 (1d10 – 1 x 100)
- Gemeinden 1k – 9k (1d10 – 1 x 1000)
- Städte 10,000 +

REISEENTFERNUNGEN (ungefähr in Meilen)

Art	Strasse	Gelände
Gehen	15-20	10-15
Wagen	15	8
Kutsche	25-30	-
Pferd	40	20-25
Schiff	flussaufwärts: 8-10 / flussabwärts: 25-30	

VERPFLEGUNGSKOSTEN (pro/Tag)

- 3 Messing/Tag zum überleben
- 5 Messing/Tag für schwere Tätigkeiten
- 10 Silber/Tag für Oberklasse
- 1 Gold/Tag für Adlige
- Proviand & Konservierte Nahrung = Kosten x2



Adel hat seine Privilegien

ADEL-RÄNGE

1 Rang pro Karrierefähigkeitskarte mit Adel Merkmal.
-1 pro Karrierefähigkeitskarte mit Lakai Merkmal.
Neue Charaktere können als Adliger beginnen wenn die Karriere das Merkmal Adel besitzt & sie mit Wohlhabenden Reichtum beginnen.

Rang 1 Landlose Adelige, Erben kleinerer Familien, jüngerer Sohn von mächtigeren Familien mit wenig Land/Macht, frisch aufgestiegen in Adel.

Rang 2 Erben wichtiger Familien, Oberhaupt kleinerer Familien mit kleinen Schlössern oder Dörfern zu ihrem Namen.

Rang 3 Bedeutende Adelige mit nennenswerten Besitztümern einschließlich Städte und/oder bemerkenswerte Burg. Oberhaupt von Familien mit großem Reichtum, machte niedrigere Adelige durch besondere Leistungen und Prestige berühmter.

Rang 4 Wichtige Adlige direkt durch einen Kurfürsten geschworen, mit vielen Vasallen der eigenen, und eindrucksvollen Besitztümern. Ahnentafel, oder ein angesehenere Rekord von Dienstleistungen. Bedeutender Adel verbunden durch Heirat oder Blut zu einem großen Adeligen oder königlichen Familie. Verehrt durch Hochmagister und Patriarch.

Rang 5 Die Kurfürsten, die Großtheogonisten, ihre unmittelbaren Familien und die höchsten und angesehensten Rang 4 Adelige die für ihre Taten und Adel erhaben sind.

Rang 6 Der Imperator

ADEL - VORTEILE & REGELN

- Erleide 1 zusätzlichen Stress wenn ein Sozial überlegender Stress verursacht.
- Erleide 1+ Stress wenn du dein Gesicht vor Gleichgestellten oder niederen verlierst.
- Du erhaltest ein Stipendium in Höhe von 1 G / Monat / Rang
- Zu Beginn einer Gesellschaftlichen Begegnung, kannst du deinen Adel-Rang für Initiative-Wurf benutzen statt des üblichen Initiative-Wurfs.
- Wenn du jemals deinen sozialen und/oder politischen Verpflichtungen nicht nachgehen solltest, verlierst du vorübergehend eine Karrierefähigkeitskarte mit dem Merkmal **Adel**. (Bis du deinen Aufgaben nachgegangen bist).

Steigerungen

Kauf von Aktionen über den eigenen Rang kosten +1 Steigerung pro Rang über des eigenen Ranges.

Spezialisierung nur möglich wenn Fertigkeit trainiert.

Karriereabschluss: Karrierewechsel kostet 1 Steigerung weniger.

Eigenschaft erhöhen = Steigerungen in Höhe gleich des neuen Wertes.

NICHT-KARRIERE STEIGERUNGEN

Nicht-Karriere Fertigkeit erlernen = 2 Steigerungen

Nicht-Karriere Talent erlernen = 2 Steigerungen

Nicht-Karriere Ausbaufertigkeit erlernen = 4 Steigerungen

Nicht-Karriere Ausbaufertigkeit trainieren = 4 Steigerungen

Nicht-Karriere Eigenschaft erhöhen = Steigerungen = neuer Wert +1

Übliche Reitkunststücke

Kunststücke

Einfach (1W) über niedrigen Zaun oder schmalen Graben springen, reiten im Wasser bis zur Brusthöhe, über Kies reiten.

Durchschnittlich (2W) In eine feindliche Menge reiten, über einen hüfthohen (Mensch) Zaun springen, reiten im Wasser bis über der Brusthöhe, schnell über rutschigen Boden reiten.

Schwer (3W) Über einen Brusthohen (Mensch) Zaun springen, ein Objekt aus dem Boden schnappen während im vollen Galopp, auf ein stehendes Pferd springen, schnell über unebenen Boden reiten.

Sehr schwer (4W) Über einen Zaun springen der größer als ein Mensch ist, auf ein sich bewegendes Pferd springen.

Traglast / Überladen

Limit: 5x Stärke, +1 für jeden Glückswürfel verbunden mit Stärke. Zwerge addieren +5 zum Limit.

Überladen sein: / Punkt über Limit zu allen körperlichen Würfeln. Wenn Überladen-Punkte \geq ST dann verlierst du dein freies Manöver.

Reiten & berittener Kampf

Pferde sind **Flink** (2 Manöver/Runde) & benötigen 1 Manöver/Runde zum Führen (nur wenn man nicht still steht oder geradeaus reitet). Ein durchschnittliches Pferd hat **Wind** = ST.

ANSTRENGENDE SITUATIONEN

Sobald man in eine anstrengende Situation gelangt, muss der Reiter einen Kontrollwurf ablegen (**Reiten durchschnittlich (2W)**). **Umgang mit Tieren** passt eventuell eher, Situationsabhängig. Ein Wurf ist genug für die gesamte Begegnung, bis zur nächsten Erholungsphase oder zur nächsten Szene.

- füge zur nächsten Aktion hinzu

- füge für den Rest der Begegnung hinzu

- Charakter kann nur um Kontrolle kämpfen, absteigen, oder das Pferd erlauben zu fliehen. Keine anderen Aktionen sind erlaubt.

- bei einem fehlschlag: Bedeutet das Pferd versucht nicht zu fliehen, aber weigert sich zu bewegen.

- bei einem fehlschlag: Bedeutet der Reiter wurde abgeworfen!

KONTROLLE HALTEN

Wurf auf **Reiten** in jeder Runde.

- füge kumulativ hinzu, für den Rest der Begegnung

Angst/Entsetzen Würfe erfordern einen Kontrollwurf des Reiters, mit einem Schweregrad = dem Angst/Entsetzen Wert. Wenn gescheitert, verliert das Pferd/Reitler 1 Wind.

VORTEILE

Charaktere trainiert in Reiten erhalten:

+ zu allen Nahkampftackten

+ für Gegner die den Reiter im Nahkampf attackieren. Es sei denn sie benutzen eine Hellebarde, Lanze, Speer oder ähnliche Waffe.

+ zu allen Beidhändigen Fernkampf-Attacken (Wenn man nicht still steht)

+ zu allen Zauberhandlungen

GEGNER ZUM ABSTEIGEN/ABWURF ZWINGEN

Jeder Versuch ist ein Oppositionswurf auf Reiten, und erleidet zusätzlich je nach Größe des Pferdes, Qualität des Sattels, usw. Solche Würfe basieren meist auf **Athletik (ST)** vs. **Reiten (GE)** mit + um darzustellen wie schwer es ist den Reiter zu erreichen.

NIEDERGESCHLAGENES PFERD

Sobald ein Pferd 0 Wind erreicht, muss das Pferd einen **Durchschnittlichen Stärke (2W)** Wurf ablegen. Reiter kann **Reiten** oder **Umgang mit Tieren** anwenden. Bei fehlschlag stirbt das Reitler



Grundlegende Magieregeln

MAGIEREGELN

Magieanwender generieren Macht über **Kanalisieren (WK)** und verwenden diese **Macht** um **Zauber** zu sprechen. Um einen Zauber zu sprechen, muss ein **Zauberkunde-Wurf (IN)** durchgeführt werden.

Wenn ein ✨ gewürfelt wurde bei dem **Zauberkunde-Wurf**, führe zuerst die Effekte des Zauber aus, erst dann ziehe eine Zauberpatzerkarte bis alle ✨ aufgebraucht sind.



ZAUBERN MODIFIKATOREN

- **Schnelles Zaubern** füge ✨ zu **Zauberkunde-Wurf** hinzu
- Unverbrauchte ✨: ziehe **Zauberpatzerkarten** bis alle ✨ verbraucht.
- **Waghalsiges Zaubern**: ✨ erhöht Gruppenanspannung um 1
- **Zauber einer höheren Stufe sprechen** addiere ✨ pro Rang über den Rang des Magieanwenders + Zauberpatzer werden behandelt als Generierung zusätzlicher ✨ pro Differenz in Rang.

Arkane Trickserei

TRIVIAL

Eine Kerze in einer Armlänge Entfernung anzünden, münzgroßen Gegenstand verschwinden lassen, Augen- oder Haarfarbe des Magieanwenders verändern, Licht beschwören, süß duftende Brise erzeugen, Glas Wein einschenken, Buch aufschlagen.

✨ Jede Kerze im Raum entzünden oder auslöschten, Gegenstand in Größe eines Buchs verschwinden lassen, Wind heraufbeschwören der Papier herumwirbelt, Flasche mit vergiftetem Wein bersten lassen, den Ausgang eines Münzwurfs voraussagen.

✨✨ Ein Feuer entzünden und nähren, Hasen aus Hut zaubern, Wind heraufbeschwören um kleines Boot mit geblähten Segeln anzutreiben, kleinen Gegenstand in die Hand fliegen lassen, Wetter vorhersagen.

Magieblick

- ✨: Farbe einer magischen Aura erkennen, einzige Aura in einem Raum lokalisieren.
- ✨✨: magische Aura identifizieren mit mehr als einer Farbe, zwischen 2 unterschiedlichen Auren an einem Ort unterscheiden, Stärke eines magischen Effekts oder einer Aura bestimmen, Zauber den der Charakter kennt während er gewirkt wird identifizieren.
- ✨✨✨: Natur oder den Zweck einer Verzauberung oder eines magischen Gegenstandes bestimmen, bestimmte magische Aura in einem Gebiet lokalisieren in dem es vor magischen Auren wimmelt, Zauber den der Charakter nicht kennt während er gewirkt wird identifizieren, abschätzen wie viel Macht ein Magieanwender momentan in seinem Körper hält.
- ✨✨✨✨: Anwesenheit von Magie durch ein körperliches Hindernis erkennen, Zauber oder Effekt zu seiner Quelle zurückzuverfolgen nachdem dieser gewirkt wurde, Überreste einer Aura wahrnehmen, die nicht mehr anwesend ist.

Magische Gegenstände

ZAUBERZEPTER & EINGESTIMMTE GEGENSTÄNDE

Magieanwender die einen **Eingestimmten** Gegenstand benutzen erhalten in Höhe des *Eingestimmt* Wertes. Gilt nur für Kanalisenen-Würfe.

Zauberzepter Kann 1 Macht je Stufe des SC als Magier speichern. Macht wird gespeichert indem der Magier ein Manöver aufwendet.

Kanalisieren Die generierte Macht kann durch 1 Manöver gespeichert werden.

SCHRIFTROLLEN

Um von einer Schriftrolle zu zaubern, ist ein Wurf auf **Bildung (xW)** nötig, x = Stufe des Zaubers.

- + ✨ wenn der Zauber von einem anderen Orden stammt.
- + ✨ wenn Schriftrolle hastig erstellt wurde.

Wenn der Charakter kein Magier ist, füge ✨✨ hinzu. Jeder Zauberpatzer wird behandelt als +1 ✨ pro Stufe des Zaubers.

WARPSTEINE

Nach **Kanalisieren** muss ein **sehr schwerer (4W) Disziplin-Wurf** abgelegt werden. Bei Misserfolg erhält der SC 1 **Verderbnis**.

Größe einer Silbermünze
So groß wie ein Kohlebrocken

Jeder ➔ erzeugt zusätzlich 1 Macht neben den normalen Auswirkungen.

GLÜCKSSTEINE

Kann einmal pro Woche einen Würfel im Rahmen eines Zauberkunde-Wurfs erneut werfen.



Verbotene Zauber

DAS LERNEN VERBOTENER ZAUBER

Verbotene Zauber sind jegliche Zauber die von einem anderen Orden stammen, oder jene *Schwarze Magie* und *Chaosmagie* Zauber (ohne dem *Schwarze Magie* Talent).

Sehr schwer (4W) Zauberkunde + je Stufe des Zaubers, der erlernt werden will. Erhält 1 **Verderbnis** bei Misserfolg, und 1 **Verderbnis** pro ✨. Bei Erfolg wurde der Zauber erfolgreich erlernt.

DER EINSATZ VERBOTENER ZAUBER

Bei Zauberkunde Misserfolg: erhält 1 **Verderbnis** und 1 **Verderbnis** pro ✨ zusätzlich zu den normalen Effekten.

Macht / Gunst < WK

Ende des Zuges erhalte
1 Macht / Gunst

Gleichgewicht

Zu Beginn der Begegnung

Macht / Gunst > WK

Muss 1 Manöver
jede Runde aufwenden
sonst verlust von 1
Macht / Gunst

Macht / Gunst > 2xWK

Muss 1 Manöver &
1 Stress aufwenden,
sonst Entladung!

Entladung Macht / Gunst

Erhalte 1 Erschöpfung pro entladenden Punkt Macht/Gunst, und würfle pro entladenden Punkt:
1 Wunde / ✨ & **1 Stress** / ☠

Verfügt der Charakter nicht über so viel Macht, wie er verlieren muss, so wird seine Macht auf 0 reduziert, und er erleidet 1 Stress.

Wenn ein Charakter bereits auf 0 Macht ist und ihn ein Effekt dazu zwingt, Macht zu verlieren, muss er sofort einen **Disziplin-Wurf (xW)** machen mit ✨ gleich der Anzahl von Macht/Gunst die der SC verlieren würde.

Erfolg: nimm 1 Stress

Misserfolg: nimm 1 Stress und ziehe eine Wahnsinnskarte bis eines der Merkmale zur Situation passt (s.u.) und lege Universalmarker = x darauf:

Magie: Chaos / Trauma

Gebete: *Mysterium* / Trauma

Grundlegende Göttliche Regeln

GÖTTLICHE REGELN

Göttliche Charaktere wählen zuerst ein Gebet und machen einen **Anrufungswurf (CH)**. Danach generieren sie Gunst durch **Gunst erbitten** mit einem Wurf auf **Frömmigkeit (WK)**.

Sobald genug Gunst vorhanden ist, wird das Gebet abgewickelt. Verfügt der SC noch nicht über genügend Gunst, so wird alle Gunst aus seinem Körper gesogen (Gunstmarker auf die Gebetskarte legen). Zu Beginn des nächsten Zuges zieht ein bereits erfolgreich gewirktes Gebet, das noch Gunst braucht, automatisch alle neu erzeugte Gunst an sich, bis genug auf der Gebetskarte vorhanden sind.

Wenn ein SC ein Gebet aufgibt, so ist all die Gunst verloren die sich bereits auf der Karte befindet.

Wenn der verlust ≤ WK, erhält er 1 Stress. Wenn > WK so erhält er 1 Stress & 1 Erschöpfung.



GÖTTLICHE MODIFIKATOREN

- **Schnelles Beten** füge ✨ zum **Anrufungswurf** hinzu.
- **Tempel** können zu **Anrufung** oder **Frömmigkeit** geben, je heiliger desto mehr Glückswürfel.
- **Heilige Stätten** können zu Angst und Entsetzen Würfe geben.
- **Kleine Relikte** können zu bestimmten Würfe geben, oder als Verteidigung.
- **Große Opfergaben** verleihen vielleicht
- **Heilige Symbole** in der Hand & fokussiert darauf können zu **Disziplin** Würfe geben.

