

Charakterbau

Basiswerte

Alle Spielercharaktere sind Mitglieder der Garde, und Mitglieder der Garde haben folgende Basiswerte:

- Ausdauer-Maximum: 2
- Schmerzgrenze: 2
- Traglast: 10kg
- Zähigkeit: 2
- Heimlichkeit: 0
- Wachsamkeit: 2

Attribute

Attribute haben einen Wert von 0 bis 3, wobei 0 ein durchschnittlicher Mensch ist und 3 das menschenmögliche Maximum. Attribute werden unterteilt in natürliche Attribute und Magieattribute.

Natürliche Attribute

Stärke

- +1 Schaden für alle Angriffe
- +1 Parade mit allen Nahkampfwaffen
- +5kg Traglast

Agilität

- +1 Geschwindigkeit für alle Nahkampf-Aktionen
- +1 Heimlichkeit

Vitalität

- +1 Ausdauer-Maximum
- +1 Schmerzgrenze
- +1 Zähigkeit

Willenskraft

- +1 Schmerzgrenze
- **ToDo:** ...Dieses Attribut ist momentan allgemein ein bisschen ein Placeholder, bis ich weitere Teile des Systems fertig habe....

Wahrnehmung

- +1 maximale Zielen-Stacks
- +2 Wachsamkeit
- Haupt-Attribut für das Investigativ-System

Magieattribute

Ethos

- **ToDo:** Priester magie.

Gnosis

- **ToDo:** Hermetik.

Anima

- **ToDo:** Druidische Magie.

Pathos

- **ToDo:** Elementarmagie.

Ego

- **ToDo:** Die dunklen Künste.

Skills

Skills können entweder gelernt sein oder nicht, und haben einen Effekt, wenn man sie gelernt hat. Manche haben auch Voraussetzungen, um sie zu lernen oder anzuwenden. Einige Skills schalten auch einfach neue Kampfaktionen frei. Sofern diese Aktionen eine bestimmte Waffen-Spezialisierung oder Kampf-Form (Zweihänder-Kampf, Schildkampf, Kampf mit 2 Waffen) aus Voraussetzung haben, können sie nur mit dem entsprechenden Waffentyp beziehungsweise der entsprechenden Kampf-Form eingesetzt werden.

Allgemeine Kampfskills

Nahkampf-Spezialisierung (Handgemenge, Schwerter, Stangenwaffen oder Hieb Waffen)

Wenn du mit einer Nahkampfwaffe der passenden Kategorie kämpfst, erhältst du +1 Schaden, +1 Parade und +1 Geschwindigkeit.

Zweihänder-Kampf

Wenn du mit einer zweihändigen Waffe kämpfst, erhält deine starke Attacke +1 Schaden und deine volle Attacke +2 Schaden. Falls du die heftige Attacke beherrscht, erhält sie +1 Schaden.

Schildkampf

Wenn du mit einem Schild kämpfst, hast du +2 Parade und +1 Deckung durch den Schild.

Kampf mit zwei Waffen

Angriffe mit der Nebenhand erleiden keine Abzüge mehr. Wenn du mit zwei identischen Einhandwaffen kämpfst, erhalten alle deine Nahkampf-Angriffe +1 Initiative.

Fernkampf-Spezialisierung (Bögen oder Wurf Waffen)

Wenn du mit einer Fernkampfwaffe der passenden Kategorie kämpfst, erhältst du +1 Schaden und +1 Reichweite.

Allgemeine Aktionen

Rundum-Attacke (Nahkampf-Aktion)

Geschwindigkeit: 10

Du verursachst Waffenschaden -1 an allen Gegnern in der selben Zone.

Schnelle Attacke (Nahkampf-Aktion)

Kosten: 1 Ausdauer

Geschwindigkeit: 12

Du verursachst deinen Waffenschaden am Ziel.

Heftige Attacke (Nahkampf-Aktion)

Kosten: 1 Ausdauer

Geschwindigkeit: 10

Du verursachst deinen Waffenschaden +2 am Ziel.

Schnellziehen (Nahkampf-Aktion)

Kosten: 1 Ausdauer

Geschwindigkeit: 10

Du kannst deine Waffen wechseln, und verursachst dann deinen Waffenschaden am Ziel.

Defensive Bewegung (Defensiv/Sonstige Aktion)

Kosten: 1 Ausdauer

Wie Bewegung, aber deine aktive Verteidigung gilt von Beginn der Runde an.

Sprint (Sonstige Aktion)

Kosten: 1 Ausdauer

Wie Bewegung, aber du kannst dich 2 Zonen weit bewegen, solange in der ersten Zone keine Gegner stehen.

Handgemenge Skills**Sichere Schläge**

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Handgemenge)

Du nimmst keinen Schaden mehr, wenn deine waffenlose Angriffe bewaffnet pariert werden.

Waffenloser Block

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Handgemenge)

Wenn du waffenlos kämpfst, erhältst du +1 Parade.

Schwerter Skills**Ausgefeilte Angriffe**

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Schwerter)

Deine Attacken erhalten +1 Initiative.

Binden

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Schwerter), Schnelle Attacke

Wenn deine schnelle Attacke geblockt wird, erhält das Ziel nächste Runde keinen Initiative-Bonus, auch wenn du keine Wunde verursachst.

Riposte (Defensiv-Aktion)

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Schwerter)

Kosten: 1 Ausdauer

Du bekommst +3 Parade. Wenn der erste Nahkampf-Angriff gegen dich diese Runde durch deine Parade auf 0 Schaden reduziert wird, verursachst du deinen Waffenschaden am Angreifer. Die Parade des Angreifers zählt dagegen nicht, es sei denn sie war schon vor diesem Angriff aktiv.

Hieb Waffen Skills

Berserkerangriffe

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Hieb Waffen)

Deine Starke Attacke und Heftige Attacke (falls gelernt) werden erst durch mittlere Wunden unterbrochen, nicht durch leichte Wunden.

Dosenöffner

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Hieb Waffen)

Deine Starke Attacke und Heftige Attacke (falls gelernt) zählen als Rüstungsbrechend.

Wuchtige Angriffe

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Hieb Waffen)

Gegen deine Attacken zählt die Parade des Gegners als um 1 niedriger. Bei deiner starken Attacke zählt sie stattdessen als um 2 niedriger, und bei deiner vollen Attacke als um 3 niedriger.

Stangen Waffen Skills

Pfählen

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Stangen Waffen)

+2 Schaden gegen Gegner, die erst letzte Runde in Nahkampf-Reichweite gekommen sind.

Auf Abstand halten

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Stangen Waffen)

Wenn du letzte Runde nicht unterbrochen wurdest, erhältst du die Reichweite deiner Waffe als Bonus auf deine Parade.

Starke Stangenangriffe

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Stangen Waffen)

Deine starke Attacke erhält die doppelte Reichweite deiner Waffe als Initiative-Bonus.

Zweihänder Skills

Wirbel-Attacke (Nahkampf-Aktion)

Voraussetzung: Zweihänder-Kampf, Rundum-Attacke, Heftige Attacke

Kosten: 1 Ausdauer

Du verursachst Waffenschaden +2 an allen Gegnern in der selben Zone. Boni, die für die Heftige Attacke gelten, gelten auch für die Wirbel-Attacke (der Schadens-Bonus durch Zweihänder-Kampf ist bereits eingerechnet).

Vollere Attacke (Nahkampf-Aktion)

Voraussetzung: Zweihänder-Kampf

Kosten: 1 Ausdauer

Wie eine volle Attacke (auch mit den selben Boni), aber mit zusätzlich +3 Schaden.

Schildkampf Skills

Defensiver Angriff (Nahkampf/Defensiv-Aktion)

Voraussetzung: Schildkampf

Kosten: 1 Ausdauer

Geschwindigkeit: 10

Deine aktive Verteidigung gilt von Beginn der Runde an, und in der Nahkampf-Phase verursachst du deinen Waffenschaden am Ziel.

Standhaftigkeit

Voraussetzung: Schildkampf

Wenn deine aktive Verteidigung gilt, wirst du erst durch mittlere Wunden unterbrochen statt durch leichte Wunden.

Kampf mit 2 Waffen Skills

Doppelangriff (Nahkampf-Aktion)

Voraussetzung: Kampf mit zwei Waffen

Kosten: 1 Ausdauer

Geschwindigkeit: 10

Du verursachst den Waffenscheiden deiner beiden Waffen am Ziel. Es sind zwei separate Treffer. Es zählt der niedrigere Initiative-Bonus der beiden Waffen, zusätzlich zu einem eventuellen Reichweiten-Bonus.

Ausfall

Voraussetzung: Kampf mit zwei Waffen sowie Schnelle Attacke oder Heftige Attacke

Wenn du mit einer deiner Waffen eine schnelle Attacke oder heftige Attacke machst, haben alle deine Aktionen mit deiner jeweils anderen Waffe nächste Runde +6/4/2 Geschwindigkeit (je nach Belastung), sofern du nicht unterbrochen wirst. Deine Doppelangriffe erhalten stattdessen die Hälfte dieses Geschwindigkeits-Bonus.

Bögen Skills

Gezielte Schüsse

Voraussetzung: Fernkampf-Spezialisierung (Bögen)

Deine Angriffe haben nur mehr -1 damage pro *zwei* Zonen Abstand zum Ziel über der ersten. Also kein Abzug bei 0, 1 oder 2 Zonen, -1 damage bei 3 oder 4 Zonen, -2 damage bei 5 oder 6 Zonen, und so weiter.

Schnellschuss (Fernkampf-Aktion)

Voraussetzung: Fernkampf-Spezialisierung (Bögen)

Kosten: 1 Ausdauer

Wie Fernkampfangriff, aber es ist kein Laden erforderlich.

Wurfwaffen Skills

Plänkler

Voraussetzung: Fernkampf-Spezialisierung (Wurfwaffen)

Solange du auf leichter Belastung bist, kannst du dich nach einem Fernkampf-Angriff in der Bewegungs-Phase noch bewegen sowie deine Waffe wechseln (wie zum Beispiel eine neue Wurfwaffe ziehen). Wenn du

durch den Waffen-Wechsel Gegenstände aufhebst und dann auf mindestens mittlerer Belastung bist, kannst du dich danach nicht mehr bewegen.

Starker Wurf (Fernkampf-Aktion)

Voraussetzung: Fernkampf-Spezialisierung (Wurfaffen)

Kosten: 1 Ausdauer

Wie Fernkampfangriff, aber +2 Schaden falls das Ziel höchstens 2 Zonen entfernt ist. Ansonsten +1 Schaden.

Investigativ-Skills

Anatomie

Voraussetzung: Heilkunde

Du kannst durch Untersuchung mehr Informationen über den Gesundheitszustand einer Person oder die Todesursache und -Umstände einer Leiche herausfinden.

Finanzen

Du kannst durch Untersuchung von geschäftlichen Aufzeichnungen und Marktkonditionen mehr Informationen über die Bewegungen von Gütern und die Tätigkeit von Händlern herausfinden.

Kryptographie

Du kannst auf verschiedene Arten Texte verschlüsseln, und bist auch besser darin, die verschlüsselten Texte von anderen zu entschlüsseln.

Spuren Lesen

Du kannst durch Untersuchung mehr Informationen aus auf dem Boden zurückgelassen Spuren herauslesen. Es fällt dir auch leichter, diese Spuren zu verfolgen.

Gassenwissen

Es fällt dir deutlich leichter, auf der Straße Informationen über die lokale Gegend zu sammeln.

Menschenkenntnis

Du kannst die Motive und den emotionalen Zustand von anderen deutlich besser einschätzen.

Sonstige Skills

Heilkunde

Du kannst nach dem Kampf eine weitere Person medizinisch versorgen, und reduzierst den Blutverlust zusätzlich um 2. Solange dein eigener Basis-Blutverlust weniger als deine doppelte Zähigkeit ist, kannst du dich auch selbst versorgen. Alle Charaktere, die du im Laufe eines Tages behandeln kannst, erhalten außerdem +1 Würfel auf ihre Wundheilung.

Täuschung

Voraussetzung: Menschenkenntnis, Willenskraft 1

Es ist für andere deutlich schwerer, dich durch Menschenkenntnis korrekt einzuschätzen.

Heimlichkeit

Du bekommst +2 auf Heimlichkeit.

Fallen Stellen

Von dir gestellte Fallen bekommen +2 Heimlichkeit.

Wachsamkeit

Du bekommst +2 auf Wachsamkeit.

Neue Charaktere

Um einen neuen Charakter zu erstellen macht man folgendes:

- Wähle ein Attribut, das auf 1 startet. Der Rest startet auf 0.
- Wähle eine Nahkampf-Spezialisierung, nicht Handgemenge.
- Wähle Schildkampf, Zweihänder, Kampf mit 2 Waffen oder eine Fernkampf-Spezialisierung.
- Wähle Heilkunde, Heimlichkeit oder Wachsamkeit.
- Wähle einen beliebigen Investigativ-Skill, für den du die Voraussetzungen erfüllst.
- Starte mit 2 Erfahrungspunkten, die beliebig verteilbar sind oder für später aufgehoben werden können.

Steigerung

Charaktere erhalten mit der Zeit Erfahrungspunkte (üblicherweise einer pro Session). Damit kann man folgendes steigern:

- Ein neuer Skill kostet einen Erfahrungspunkt.
- Ein Attribut zu erhöhen kostet die neue Summe aller Attribute in Erfahrungspunkten, plus 2 wenn das Attribut auf 2 gesteigert werden soll, oder plus 6 wenn das Attribut auf 3 gesteigert werden soll.

Retraining

Charaktere können am Ende jeder Session beschließen, einen Skill zu verlernen oder ein Attribut um 1 zu senken. In diesem Fall werden die investierten XP sofort wieder verfügbar. Wenn ein Attribut gesenkt wird, bekommt man die XP zurück, die man zahlen müsste, um das Attribut wieder auf den alten Wert zu steigern, nicht die XP, die man ursprünglich für die Steigerung ausgegeben hat. Ein Skill oder Attribut kann nur dann verlern/gesenkt werden, wenn es nicht die Voraussetzung für einen anderen gelernten Skill ist.

Kampfsystem

Grundlegender Kampfablauf

Das Kampfsystem basiert auf Stein/Schere/Papier, das heißt Aktionen werden zu Beginn einer Kampfrunde zuerst verdeckt festgelegt, und sobald alle Kämpfer ihre Aktionen ausgewählt haben, ohne dabei zu wissen, was ihre Gegner machen werden, werden alle angesagten Aktionen aufgedeckt.

Anschließend werden die Aktionen in folgender Reihenfolge abgearbeitet:

- Defensiv-Aktionen
- Nahkampf-Aktionen (Aktionen mit höherer Geschwindigkeit zuerst)
- Fernkampf-Aktionen
- Sonstige Aktionen

Aktionen in der selben Kategorie, sowie Nahkampf-Aktionen mit der selben Geschwindigkeit, werden gleichzeitig abgearbeitet. Bei Aktionen mit einem bestimmten Ziel wird dieses Ziel nachdem alle Aktionen verdeckt angesagt wurden aber *vor* dem Aufdecken festgelegt. Wenn die Reihenfolge relevant sein sollte, wird ausgewürfelt, wer das Ziel zuerst festlegen muss. Wenn eine Aktion Ausdauer kostet, werden diese Kosten sofort beim Aufdecken bezahlt, nicht erst wenn die Aktion dran kommt.

Der Kampfbereich wird in abstrakte "Zonen" eingeteilt, die jeweils etwa 5m Durchmesser haben. Es wird davon ausgegangen, dass alle Kämpfer in der selben Zone in Nahkampf-Reichweite zueinander sind. Wenn in einer Zone von beiden Seiten mehr als ein Kämpfer beteiligt ist, wird die Zone für Zwecke der Nahkampf-Reichweite in mehrere "Sub-Zonen" aufgeteilt, bis das nicht mehr der Fall ist.

Bewegungen werden immer in der Phase der sonstigen Aktionen durchgeführt. Falls ein Kämpfer vor der eigenen Bewegung abwarten will, wohin sich ein anderer Kämpfer bewegt, wird ausgewürfelt, wer sich zuerst bewegen muss.

Schaden und Wunden

Jeder Angriff hat einen Schadenswert, von dem die Verteidigung des Ziels abgezogen wird, und das Ergebnis wird dann mit folgender Tabelle verglichen:

Schaden	Effekt
0-	Kein Effekt
1	1 Ausdauer
2	2 Ausdauer
3	Leichte Wunde
4	1 Ausdauer und leichte Wunde
5	1 Ausdauer und leichte Wunde und -1 Initiative
6	2 Ausdauer und leichte Wunde

Schaden	Effekt
7	2 Ausdauer und leichte Wunde und -1 Initiative
8	Mittlere Wunde
9	Mittlere Wunde und -1 Initiative
10	1 Ausdauer und mittlere Wunde
11	1 Ausdauer und mittlere Wunde und -1 Initiative
12	1 Ausdauer und mittlere Wunde und -2 Initiative
13	2 Ausdauer und mittlere Wunde
14	2 Ausdauer und mittlere Wunde und -1 Initiative
15	2 Ausdauer und mittlere Wunde und -2 Initiative
16+	Schwere Wunde

Falls das Ziel nicht genug Ausdauer hat, wird stattdessen der nächsthöhere Effekt ohne Ausdauer-Schaden verwendet. Also 1 Schaden bedeutet normalerweise den Verlust von 1 Ausdauer, aber wenn das Ziel 0 Ausdauer hat, nimmt es stattdessen eine leichte Wunde. 7 Schaden bedeutet normalerweise den Verlust von 2 Ausdauer und eine leichte Wunde, aber wenn das Ziel nur mehr 0 oder 1 Ausdauer hat, nimmst es stattdessen eine mittlere Wunde.

Verteidigung

Jeder erlittene Schaden wird durch passive Verteidigung reduziert, wobei jeder Punkt passiver Verteidigung eine 50%-Chance (zum Beispiel 4-6 auf d6) hat, den erlittenen Schaden um 1 zu reduzieren.

Aktive Verteidigung gilt nur dann, wenn ein Kämpfer in der aktuellen Runde bereits dran war. Wenn zwei Attacken gleichzeitig dran sind, zählt die aktive Verteidigung für keine von beiden.

Gegen Nahkampf-Angriffe wird der höchste Parade-Wert der geführten Waffen 1:1 vom erlittenen Schaden abgezogen, aber nur bei aktiver Verteidigung.

Gegen Fernkampf-Angriffe wird die höchste verfügbare Deckung zur passiven Verteidigung addiert und gewürfelt. Bei aktiver Verteidigung reduziert sie stattdessen 1:1 den erlittenen Schaden. Hier einige Beispiel-Werte für Umgebungs-Deckung:

- Gebüsch: 2
- Baum, hüfthohe Mauer, herumstehende Kisten: 4
- Brusthohe Mauer, offene Tür oder großes Fenster: 6
- Kleines Fenster, angelehnte Tür: 8
- Schießscharte: 10

Unterbrechungen

Wenn ein Kämpfer mindestens eine leichte Wunde nimmt, wird er unterbrochen. Das bedeutet, dass eine Aktion, die erst später in der Runde ausgeführt werden würde, stattdessen nicht ausgeführt wird, und ein

eventueller Initiative-Bonus für die nächste Runde verloren geht. Ausdauer-Kosten für unterbrochene Aktionen bekommt man *nicht* zurück.

Wundeffekte

Wunden verursachen Schmerz, wobei eine leichte Wunde 1 Schmerz verursacht und eine mittlere Wunde 2. Wenn ein Kämpfer mehr Schmerz als die Schmerzgrenze hat, ist dieser Kämpfer kampfunfähig. Eine schwere Wunde macht einen Kämpfer immer kampfunfähig. Sonstige Effekte von Wunden sowie Heilung davon werden im Wundsystem-Kapitel beschrieben.

Schlüsselwörter

Initiative X

Wenn du diese Runde nicht unterbrochen wirst, hat deine Aktion nächste Runde +X Geschwindigkeit. Stacked additiv.

Rüstungsbrechend

Dieser Angriff ignoriert die Hälfte der passiven Verteidigung durch Rüstung des Ziels.

Überwältigend

Gegen diesen Angriff muss auch die Parade des Ziels gewürfelt werden. Jeder Punkt Parade hat also nur eine 50%-Chance, tatsächlich zu wirken.

Aktionen

Defensiv-Aktionen

Block

Du regenerierst 1 Ausdauer und bekommst +6 Initiative.

Ausweichen

Kosten: 1 Ausdauer

Du bist diese Runde komplett immun gegen Attacken und bekommst +3 Initiative. Du kannst außerdem deine Waffe wechseln für -2 Initiative.

Nahkampf-Aktionen

Normale Attacke

Geschwindigkeit: 10

Du verursachst deinen Waffenschaden am Ziel. Wenn du die Waffe nicht gezogen hast, kannst du sie mit dieser Aktion ziehen, machst aber keinen Schaden.

Starke Attacke

Geschwindigkeit: 5

Du verursachst deinen Waffenschaden +2 am Ziel.

Volle Attacke

Geschwindigkeit: 0

Du verursachst deinen Waffenschaden +3 am Ziel. Dieser Angriff ist Überwältigend und Rüstungsbrechend.

Fernkampf-Aktionen

Laden/Schießen

Wenn deine Fernkampf-Waffe schussbereit ist, verursachst du deinen Waffenschaden. Andernfalls machst du deine Fernkampf-Waffe schussbereit. Verursacht -1 Schaden pro Zone Distanz zum Ziel über der ersten. Maximalreichweite hängt von der Waffe ab. Wenn sich in der Zone des Ziels mehr als ein Kämpfer aufhält, wird zufällig bestimmt, welcher davon getroffen wird, außer wenn sich jemand freiwillig meldet.

Sonstige Aktionen

Bewegung

Du kannst dich in eine angrenzende Zone bewegen. Du kannst außerdem eine beliebige Kombination an Waffen oder sonstigen Gegenständen bereit machen. Den Waffenwechsel kannst du auch dann machen, wenn du unterbrochen wurdest.

Zielen

Wenn du nächste Runde eine Schießen-Aktion oder einen Nahkampf-Angriff auf das gewählte Ziel machst, verursachst du +2 Schaden. Wenn du nächste Runde eine weitere Zielen-Aktion machst, verbessert sich der Bonus dieser Aktion noch einmal um +2 Schaden. Stackt bis zu zwei mal für +4 Schaden. Du bekommst außerdem +6 Initiative. Du kannst auch auf Gegner zielen, die noch außer Reichweite sind, auch mit Nahkampf-Waffen.

Wundsystem

Blutverlust

Im Kampfsystem-Kapitel wird beschrieben, wie Kämpfer Wunden nehmen. *Nach* dem Kampf verursachen Wunden Blutverlust, wobei eine leichte Wunde 1 Blutverlust verursacht, und mittlere und schwere Wunden so viel wie bei der konkreten Wunde angegeben. Nach einem Kampf wird der gesamte Blutverlust eines Kämpfers mit seiner Zähigkeit verglichen:

- Bei maximal der einfachen Zähigkeit gibt es keinen Effekt.
- Bei maximal der doppelten Zähigkeit erleidet der Kämpfer leichte Blutarmut.
- Bei maximal der dreifachen Zähigkeit erleidet der Kämpfer schwere Blutarmut.
- Bei mehr als der dreifachen Zähigkeit verblutet der Kämpfer und ist tot.

Wenn ein Kämpfer sofort nach dem Kampf medizinische Versorgung erhält, werden 4 50%-Chancen geworfen, und jeder Erfolg senkt den erlittenen Blutverlust um 1, bevor der Blutverlust mit der Zähigkeit verglichen wird. Standardmäßig kann jeder Kämpfer nach einem Kampf einen andern Kämpfer medizinisch versorgen (nicht sich selbst), aber nur wenn der Basis-Blutverlust des heilenden Kämpfers maximal der doppelten Zähigkeit entspricht.

Wundkarten

Der konkrete Effekt einer mittleren Wunde wird aus einem Kartendeck gezogen, das folgende Karten beinhaltet:

- 6 mal "2 Blutverlust".
- 6 mal "3 Blutverlust".
- 6 mal "4 Blutverlust".
- 4 mal "5 Blutverlust".
- 2 mal "6 Blutverlust".

Der konkrete Effekt einer schweren Wunde wird aus einem Kartendeck gezogen, das folgende Karten beinhaltet:

- 6 Blutverlust, Linkes Bein unbrauchbar
- 6 Blutverlust, Rechtes Bein unbrauchbar
- 6 Blutverlust, Linker Arm unbrauchbar
- 6 Blutverlust, Rechter Arm unbrauchbar
- 8 Blutverlust, beschädigte Wirbelsäule
- 8 Blutverlust, tiefe Bauchwunde
- 8 Blutverlust, tiefe Halswunde
- 8 Blutverlust, beschädigter Schädel
- 10 Blutverlust, beschädigte Lunge
- 10 Blutverlust, beschädigte innere Organe
- 13 Blutverlust, beschädigtes Herz
- Kritischer Treffer, sofortiger Tod

Blutarmut

Leichte Blutarmut verringert die Schmerzgrenze sowie das Ausdauer-Maximum eines Kämpfers um 1, und reduziert die Traglast auf $\frac{3}{5}$ des Maximums. Schwere Blutarmut verringert die Schmerzgrenze sowie das Ausdauer-Maximum eines Kämpfers auf $\frac{1}{3}$ des Maximums (abrunden), und reduziert die Traglast auf $\frac{1}{5}$ des Maximums. Wenn ein Kämpfer erneut leichte Blutarmut erleidet, während er bereits leichte Blutarmut hat, erleidet er stattdessen schwere Blutarmut. Wenn ein Kämpfer schwere Blutarmut erleidet, während er bereits leichte Blutarmut hat, oder leichte Blutarmut erleidet, während er schon schwere Blutarmut hat, stirbt er.

Heilung

Jeden Tag, an dem ein Charakter eine volle Nacht schlafen kann, wird eine Anzahl Würfel gleich der Zähigkeit geworfen. Falls der Charakter den kompletten Tag lang keine physischen Anstrengungen unternommen hat +1 Würfel. Jeder Erfolg wird für Heilung angesammelt, in folgender Reihenfolge:

- 1 Erfolg für die Heilung einer leichten Wunde
- 3 Erfolge, um eine mittlere Wunde auf eine leichte Wunde zu reduzieren.
- 6 Erfolge für die Heilung von leichter Blutarmut
- 18 Erfolge, um schwere Blutarmut auf leichte Blutarmut zu reduzieren.
- 30 Erfolge, um eine schwere Wunde auf eine mittlere Wunde zu reduzieren

Ausrüstung

Nahkampfwaffen

DMG = Waffenschaden, PA = Parade.

Schlüsselwörter

Waffenlos

Wenn dein waffenloser Angriff durch die bewaffnete Parade des Gegners auf 0 Schaden reduziert wird, erleidest du den Waffenschaden des Gegners.

Wurftauglich

Diese Waffe kann auch als Wurfwaffe verwendet werden.

Schild X

Du hast gegen Fernkampf-Angriffe immer mindestens Deckung X. Die Parade von Schilden steigt nicht mit dem Handgemenge-Skill.

Zweihändig

Du brauchst beide Hände, um diese Waffe zu führen.

Reichweite X

Alle deine Aktionen haben Initiative +X, solange du diese Waffe führst. Es zählt immer nur die höchste Reichweite aller geführten Waffen.

Handgemengewaffen

In dieser Kategorie sind waffenloser Kampf und kleine Waffen vertreten, aber auch Schilde.

Waffe	DMG	PA	Besonderheiten	Gewicht
Waffenlos	2	2	Waffenlos	-
Dolch	4	4	Wurftauglich	0.5kg
Faustschild	3	6	Schild 0	1kg
Rundschild	3	8	Schild 3	3kg
Turmschild	3	10	Schild 5	7kg

Schwerter

Lange Klingengewaffen.

Waffe	DMG	PA	Besonderheiten	Gewicht
Schwert	5	6	-	2kg
Zweihänder	6	7	Zweihändig	3kg

Hieb Waffen

Waffen mit Wucht.

Waffe	DMG	PA	Besonderheiten	Gewicht
Wurfaxt	5	5	Wurftauglich	1kg
Streitaxt	6	5	-	2kg
Zweihandaxt	7	6	Zweihändig	3kg

Stangenwaffen

Waffen mit Reichweite. RW-Spalte = Reichweite X.

Waffe	DMG	PA	RW	Besonderheiten	Gewicht
Wurfspeer	5	5	1	Wurftauglich	1kg
Langspeer	5	5	2	-	2kg
Glefe	6	6	2	Zweihändig	3kg

Kampf mit 2 Waffen

Wenn du mit zwei verschiedenen Waffen kämpfst, musst du bei der Ansage spezifizieren, mit welcher Waffe du angreifst. Angriffe mit der Nebenhand erleiden standardmäßig einen Abzug von -1 Schaden und -1 Geschwindigkeit. Es zählt immer die höhere Parade der beiden Waffen.

Fernkampf Waffen

DMG = Waffenschaden, RW = Reichweite von Fernkampf-Angriffen in Zonen.

Schlüsselwörter

Laden

Diese Fernkampf Waffe muss erst mit einer Laden-Aktion schussbereit gemacht werden, bevor sie abgefeuert werden kann. Wenn man sich mit einer schussbereiten Fernkampf Waffe bewegt, verliert sie ihre Schussbereitschaft.

Nahkampftauglich

Diese Waffe kann auch als Nahkampf Waffe verwendet werden.

Bögen

Schießen Pfeile. Alle Bögen haben die "Laden"-Besonderheit.

Waffe	DMG	RW	Gewicht
Bogen	4	4	1kg + 1kg pro 20 Pfeile

Wurf Waffen

Werden auf den Gegner geworfen. Alle Wurfaffen haben die "Nahkampftauglich"-Besonderheit.

Waffe	DMG	RW	Gewicht
Dolch	4	1	0.5kg
Wurfaxt	5	1	1kg
Wurfspeer	5	2	1kg

Rüstungen

Rüstung	Passive Verteidigung	Gewicht
Leichte Rüstung	2	4kg
Mittlere Rüstung	4	12kg
Schwere Rüstung	6	20kg

Traglast

Charaktere können Ausrüstung im Gesamtgewicht ihrer Traglast ohne Abzüge mit sich herumschleppen.

Es gibt folgende Belastungs-Kategorien, abhängig vom getragenen Gesamtgewicht:

- Leichte Belastung: Bis zu einfacher Traglast.
- Mittlere Belastung: Bis zu doppelter Traglast.
- Schwere Belastung: Bis zu dreifacher Traglast.
- Extreme Belastung: Bis zu fünffacher Traglast.

Charaktere können nicht mehr als ihre fünffache Traglast schleppen. Die Abzüge für Traglast-Stufen über leichter Belastung:

Mittlere Belastung

- Block- und Zielen-Aktionen geben nur noch +4 Initiative statt +6.
- Ausweichen-Aktionen geben keinen Initiative-Bonus mehr.
- -3 auf Heimlichkeit

Schwere Belastung

- Block- und Zielen-Aktionen geben nur noch +2 Initiative statt +6.
- Ausweichen-Aktionen geben jetzt einen Abzug von -3 Initiative.
- Alle Aktionen, die normalerweise Ausdauer kosten würden (inklusive Ausweichen) kosten jetzt die doppelte Ausdauer.
- Die Bewegungs-Aktion kostet jetzt 1 Ausdauer.
- -6 auf Heimlichkeit

Extreme Belastung

- Block- und Zielen-Aktionen geben keinen Initiative-Bonus mehr.

- Alle Aktionen, die normalerweise Ausdauer kosten würden (inklusive Ausweichen) sind unmöglich.
- Die Bewegungs-Aktion kostet jetzt 2 Ausdauer.
- Nahkampf- und Fernkampf-Angriffe kosten jetzt 1 Ausdauer, sofern sie nicht normalerweise schon Ausdauer kosten würden und damit unmöglich sind.
- -12 auf Heimlichkeit

Investigation

Grundlegende Informationsbeschaffung

Wenn Charaktere etwas untersuchen wollen, um Informationen darüber zu erhalten, hängt es von ihrem Wahrnehmungs-Attribut sowie von ihren investigativen Skills ab, welche Fragen sie beantworten können. Die Listen an Fragen bei den Skills sind grundsätzlich eher als Vorschläge zu verstehen. Je nach konkreter Situation und Offensichtlichkeit der Informationen kann für entsprechende Hinweise auch mehr oder weniger Wahrnehmung nötig sein als angegeben.

Wenn mehrere Charaktere bei einer Untersuchung zusammenarbeiten, zählt das höchste Wahrnehmungs-Attribut zusammen mit allen in der Gruppe vorhandenen Skills.

Skills

Anatomie

Du hast die Struktur des menschlichen Körpers studiert. Damit können Autopsien durchgeführt werden.

Wahrnehmung 0:

- Ist diese Person tot oder lebendig?
- Hat diese Person externe Verletzungen, und wenn ja wo und wie schwer?

Wahrnehmung 1 ODER Anatomie Skill:

- Wie lange ist diese Person ungefähr schon tot? Stunden? Tage? Wochen?
- Ist die Person an einer externen Verletzung gestorben? Wenn ja: An welcher?
- Von welchem groben Typ Waffe wurde diese Verletzung verursacht?

Wahrnehmung 2 ODER Anatomie Skill:

- Wie schwer war der Blutverlust, den diese Person erlitten hat? Passt das zusammen mit dem, was wir am Tatort sehen?
- Von welchem spezifischen Typ Waffe wurde diese Verletzung verursacht?

Anatomie Skill:

- Wenn eine Person weniger als 2 Tage lang tot ist: Seit wie vielen Stunden, plusminus 4?
- Wenn die Todesursache keine externe Verletzung war: Was war die Todesursache? Gift? Krankheit? Hunger? Dehydration? Erfrieren? Ersticken?
- Wurde diese konkrete Wunde von dieser konkreten Waffe verursacht?

Wahrnehmung 1 UND Anatomie Skill:

- Wenn eine Person weniger als 3 Tage lang tot ist: Seit wie vielen Stunden, plusminus 2?
- Gibt es nicht-offensichtliche Anzeichen für einen Kampf, bevor diese Person gestorben ist?
- Wie müsste eine Waffe vermutlich geführt worden sein, um diese Wunde zu hinterlassen? Das könnte eventuell einen Rückschluss darauf zulassen, ob der Täter Links- oder Rechtshänder war.

Wahrnehmung 2 UND Anatomie Skill:

- Wenn eine Person weniger als 4 Tage lang tot ist: Seit wie vielen Stunden, plusminus 1?
- Hatte die Person zum Todeszeitpunkt irgendwelche anderen nicht-offensichtlichen Gesundheitsprobleme?
- Ist diese Wunde vor oder nach dem Tod der Person verursacht worden?
- Falls es kurz vor dem Tod einen Kampf gegeben hat: Wie ist das grob abgelaufen aus Sicht dieses Körpers?

Wahrnehmung 3 UND Anatomie Skill:

- Wenn eine Person weniger als 5 Tage lang tot ist: Seit wie vielen Stunden, exakt?
- Wie alt sind einzelne Wunden jeweils, falls sie unterschiedlich alt sind?
- Wie lange war die Person nach Erleiden einer fatalen Wunde vermutlich noch am Leben?
- Gibt es Anzeichen, dass die Leiche nach dem Tod noch bewegt wurde?

Finanzen

Du hast Buchhaltung, Handelswesen und entsprechendes Recht studiert. Damit können Fragen beantwortet werden, die mit der Geschäftsführung von Handelsunternehmen zusammenhängen.

Wahrnehmung 0:

- Aus Geschäftsaufzeichnungen herauslesen: Wie lange gehen sie zurück? Wie viel Geld ist ungefähr involviert? Um was geht es bei diesem Geschäft grob?
- Am Marktplatz: Wie teuer sind bestimmte Waren aktuell? Bei was beschwerten sich Leute, dass es teurer/billiger als bisher ist?

Wahrnehmung 1 ODER Finanzen Skill:

- Aus Geschäftsaufzeichnungen herauslesen: Was sind die wichtigsten Geschäftspartner? Läuft das Geschäft derzeit besser oder schlechter als bisher?
- Am Marktplatz: Welche Händler sehen momentan erfolgreicher aus und welche weniger?

Wahrnehmung 2 ODER Finanzen Skill:

- Aus Geschäftsaufzeichnungen herauslesen: Gibt es bestimmte Geschäftspartner aus der Vergangenheit, die jetzt nicht mehr erwähnt werden, und wenn ja wie lange ist das her und durch wen wurden sie ersetzt?
- Am Marktplatz: Werde ich gerade über den Tisch gezogen, oder ist dieser Preis fair?

Finanzen Skill:

- Aus Geschäftsaufzeichnungen herauslesen: Ist das auch alles legal? Wurden alle Steuern und Zölle korrekt bezahlt? Gibt es Einträge, die auf Bestechungsgelder hindeuten?
- Am Marktplatz: Welche Handels-Aktivitäten sind hier üblicherweise zu erwarten? Gibt es derzeit Abweichungen davon?

Wahrnehmung 1 UND Finanzen Skill:

- Aus Geschäftsaufzeichnungen herauslesen: Macht die Geschäftsführung einen kompetenten Eindruck? Wirken einzelne Geschäfts-Entscheidungen wenig rational?

- Am Marktplatz: Wenn ich durch Handel auf diesem Markt Geld verdienen wollte, wie würde ich vorgehen? Gibt es Händler, deren Geschichte was sie hier handeln unglaublich weil irrational wirkt?

Wahrnehmung 2 UND Finanzen Skill:

- Aus Geschäftsaufzeichnungen herauslesen: Machen die Einträge in ihrer Gesamtheit Sinn, oder wurden bestimmte Einträge scheinbar bewusst weggelassen?
- Am Marktplatz: Wird hier Hehlerware verkauft, und wenn ja von wem? Gibt es Hinweise auf Schmuggel?

Wahrnehmung 3 UND Finanzen Skill:

- Aus Geschäftsaufzeichnungen herauslesen: Hatte die Geschäftsführung scheinbar Zugriff auf Informationen, auf die sie logisch keinen Zugriff hätte haben dürfen?
- Am Marktplatz: Wie wird sich der Preis von bestimmten Waren vermutlich in Zukunft entwickeln? Wirkt irgendetwas anderer so, als ob sie das jetzt schon wüssten?

Kryptographie

Mit diesem Skill hat ein Charakter die Ver- und Entschlüsselung von Texten studiert.

Wahrnehmung 0:

- Ja, dieser Text ist verschlüsselt.

Wahrnehmung 1 ODER Kryptographie Skill:

- Mit welcher Methode ist dieser Text vermutlich verschlüsselt worden?

Wahrnehmung 2 ODER Kryptographie Skill:

- Gibt es Hinweise darauf, dass Geheimtinte verwendet wurde?

Kryptographie Skill:

- Du kannst selbst Texte verschlüsseln.
- Du kannst Texte entschlüsseln, sofern die Verschlüsselung nicht von einem Charakter mit höherer Wahrnehmung vorgenommen wurde. Für Referenz-Verschlüsselungen ist der Referenz-Text erforderlich.

Spuren Lesen

Du hast gelernt, Informationen aus den Spuren herauszulesen, die Menschen oder Tiere am Boden hinterlassen.

Wahrnehmung 0:

- Du kannst absolut offensichtliche Spuren finden und verfolgen.
- Du kannst zwischen menschlichen und tierischen Spuren unterscheiden.

Wahrnehmung 1 ODER Spuren Lesen Skill:

- Du kannst bis zu 2 Tage alte Spuren auf Sand oder Erdboden finden und verfolgen.
- Du kannst tierische Spuren einer groben Tier-Kategorie zuordnen, und bei menschlichen Spuren zwischen schweren und leichten Abdrücken unterscheiden.

Wahrnehmung 2 ODER Spuren Lesen Skill:

- Du kannst bis zu 3 Tage alte Spuren auf Sand oder Erdboden sowie bis zu einen Tag alte Spuren auf Gras oder in staubigen Kellern finden und verfolgen.
- Du kannst bei Spuren ungefähr abschätzen, wie viele Tage sie alt sind.

Spuren Lesen Skill:

- Du kannst bis zu 5 Tage alte Spuren auf Sand oder Erdboden sowie bis zu 2 Tage alte Spuren auf Gras oder in staubigen Kellern finden und verfolgen.
- Du kannst Menschen anhand ihrer Spuren identifizieren, sofern sie das selbe Schuhwerk tragen, aber nicht zwischen Menschen mit identischem Schuhwerk unterscheiden. Du kannst tierische Spuren einer konkreten Tierart zuordnen.

Wahrnehmung 1 UND Spuren Lesen Skill:

- Du kannst beliebig alte Spuren auf Sand oder Erdboden finden und verfolgen, sowie bis zu 3 Tage alte Spuren auf Gras oder in staubigen Kellern und bis zu einen Tag alte Spuren auf festgetretenen Wegen.
- Du kannst grundlegend nachvollziehen, was vermutlich ungefähr passiert ist, um bestimmte Spuren zu hinterlassen.
- Du kannst Hinweise darauf finden, dass Spuren bewusst verwischt wurden. Du kannst ihnen aber nicht besonders weit folgen.

Wahrnehmung 2 UND Spuren Lesen Skill:

- Du kannst bis zu 5 Tage alte Spuren auf Gras oder in staubigen Kellern und bis zu zwei Tage alte Spuren auf festgetretenen Wegen finden und verfolgen.
- Du kannst anhand der Spuren beurteilen, wie schnell jemand ungefähr unterwegs war, und wie lange sich jemand an einem bestimmten Ort aufgehalten hat.

Wahrnehmung 3 UND Spuren Lesen Skill:

- Du kannst bis zu 3 Tage alte Spuren auf festgetretenen Wegen finden, sowie bis zu einen Tag alte Spuren auf leicht staubigem Steinboden.
- Du kannst die Spuren von zwei Menschen mit identischem Schuhwerk anhand ihrer Schrittbewegungen unterscheiden.
- Du kannst Spuren finden und verfolgen, obwohl sie bewusst verwischt wurden.

Gassenwissen

Du hast gelernt, dich sicher in urbanen Umgebungen zu bewegen, und dort Informationen zu sammeln, ohne aufzufallen.

Wahrnehmung 0:

- Jup, das ist eine große Stadt...

Wahrnehmung 1 ODER Gassenwissen Skill:

- Wie wahrscheinlich wäre es üblicherweise, dass die Garde in dieser Gegend auf Patrouille ist?
- Wo ist hier der beste Ort, um für die Nacht unterzukommen, ohne dass jemand Fragen stellt?

Wahrnehmung 2 ODER Gassenwissen Skill:

- Sieht dieses Gebiet so aus, als ob hier Taschendiebe aktiv sind?
- Wer hat den besten Überblick, was hier allgemein in letzter Zeit so passiert ist?

Gassenwissen Skill:

- Wo ist der nächste Eingang zur Kanalisation?
- Wer hat hier in der Gegend das Sagen?
- Wie viel Bestechungsgeld wäre in dieser Situation hier angemessen/erwartet?

Wahrnehmung 1 UND Gassenwissen Skill:

- Mit wem müsste ich am ehesten reden, um Kontakt zu einem Dieb, Hehler oder Schmuggler aufzunehmen?
- Wer ist am ehesten bereit und geeignet, für mich eine bestimmte Person oder ein bestimmtes Gebäude zu beschatten?

Wahrnehmung 2 UND Gassenwissen Skill:

- Was wäre der unauffälligste Pfad von A nach B, unter Berücksichtigung mit welchen Pfaden andere Leute aktuell vermutlich rechnen, dass sie für maximale Unauffälligkeit genommen werden?
- Wo finde ich am schnellsten genau die gefälschten Dokumente, die ich gerade brauche?
- An wen wurde diese spezifische gestohlene Ware vermutlich verkauft?

Wahrnehmung 3 UND Gassenwissen Skill:

- Habe ich gerade das Gefühl, dass irgendjemand hier etwas gegen mich hat und mir schaden will? Oder gegen jemand anderen?
- Wo hält sich eine bestimmte Person jetzt vermutlich auf, wenn sie in der Stadt ist?

Menschenkenntnis

Du hast gelernt, die unbewusste Körpersprache von Menschen zu lesen, um zu beurteilen, wie sie sich gerade fühlen und ob sie dir die Wahrheit sagen.

Sowohl du als auch dein Ziel werfen jeweils zwei Würfel, wobei dein Ziel die Würfel verdeckt wirft. Du addierst deine Erfolge zu deiner Wahrnehmung, und addierst nochmal +2 für den Menschenkenntnis-Skill. Das Ziel addiert die Erfolge zur Willenskraft, und addiert +2 für den Täuschen-Skill. Die Differenz zwischen deinem Ergebnis und dem Ergebnis des Ziels bestimmt die Informationen, die du erhältst.

Der Spielleiter sagt dir üblicherweise nicht, wie hoch Willenskraft plus eventueller Täuschen-Skill des Ziels ist.

-2 oder weniger:

- Wahrheit: Wenn das Ziel als ehrlich wahrgenommen werden möchte, dann siehst du keinen Grund zum Zweifel, dass das Ziel die Wahrheit sagt. Wenn das Ziel den Eindruck erwecken möchte, dass es

lügt, dann siehst du keinen Grund zum Zweifel, dass das Ziel lügt. Was tatsächlich stimmt, ist dabei irrelevant.

- Emotion: Du hast exakt den Eindruck, den das Ziel bei dir erwecken möchte.
- Das Ziel kann auch freiwillig die Effekte von -1 oder 0 verwenden, wenn es möchte.

-1:

- Wahrheit: Wenn das Ziel als ehrlich wahrgenommen werden möchte, dann glaubst du, dass das Ziel die Wahrheit sagt. Wenn das Ziel den Eindruck erwecken möchte, dass es lügt, dann glaubst du, dass das Ziel lügt. Was tatsächlich stimmt, ist dabei irrelevant.
- Emotion: Du bist dir nicht ganz sicher, aber du glaubst, dass das Ziel sich so fühlt, wie das Ziel möchte, dass du das glaubst. Wie das Ziel sich tatsächlich fühlt, ist dabei irrelevant.
- Das Ziel kann auch freiwillig die Effekte von 0 verwenden, wenn es möchte.

0:

- Wahrheit: Du weißt nicht, ob das Ziel die Wahrheit sagt.
- Emotion: Du bist dir nicht sicher, was das Ziel fühlt.

+1:

- Wahrheit: Wenn das Ziel die Wahrheit sagt, dann glaubst du, dass das Ziel die Wahrheit sagt. Wenn das Ziel lügt, dann glaubst du, dass das Ziel lügt. Wenn das Ziel sich selbst nicht sicher ist, dann weißt du nicht, ob das Ziel die Wahrheit sagt.
- Emotion: Du bist dir nicht ganz sicher, aber du glaubst, dass das Ziel sich so fühlt, wie es sich tatsächlich fühlt.

+2:

- Wahrheit: Wenn das Ziel die Wahrheit sagt, dann siehst du keinen Grund zum Zweifel, dass das Ziel die Wahrheit sagt. Wenn das Ziel lügt, dann siehst du keinen Grund zum Zweifel, dass das Ziel lügt.
- Emotion: Du kannst den emotionalen Zustand des Ziels richtig einschätzen.

+3 oder mehr:

- Selbe Effekte wie bei +2, aber du bekommst außerdem alle Informationen darüber, welchen Eindruck das Ziel bei dir erwecken wollte.

Heimlichkeit

Grundlegendes

Wenn du schlicht und einfach keine Sichtlinie hast, dann kannst du niemanden bemerken, der dort herumschleicht, egal wie gut deine Wachsamkeit ist. Wenn du auf der anderen Seite eine komplett freie Sichtlinie hast, dann bemerkst du Leute auf jeden Fall, egal wie gut ihre Heimlichkeit ist. Dieses System kommt nur zur Anwendung, wenn es eine theoretische Sichtlinie geben würde, die aber durch nicht ganz perfekte Sicht-Deckung unterbrochen ist.

Normale Gehgeschwindigkeit wird als eine Zone pro 5 Sekunden angenommen, und Schleich-Geschwindigkeit als eine Zone pro 15 Sekunden.

Wachsamkeit vs. Heimlichkeit

Jedes Mal, wenn sich ein herumschleichendes Wesen in eine neue Zone schleicht, von der aus es theoretisch gesehen werden könnte, wird Heimlichkeit gegen Wachsamkeit gewürfelt.

Bei Heimlichkeit vergleichst du deinen Heimlichkeits-Wert mit der Deckung der Zone, in die du dich schleichen oder in der du dich verstecken willst. Der niedrigere der beiden Werte wird als Auto-Erfolge angenommen, und der höhere der beiden Werte wird gewürfelt. Du bekommst außerdem einen Auto-Erfolg für jede Zone Distanz zu eventuellen Wachen. Wenn deine Heimlichkeit kleiner als 0 ist, zum Beispiel aufgrund deiner Belastung, wird die negative Heimlichkeit von der Deckung der Zone abgezogen beim Wurf. Wenn dadurch die Anzahl deiner Würfel unter 0 sinkt, wirst du für jeden Würfel unter 0 von einer Zone weiter weg schon automatisch bemerkt.

Bei Wachsamkeit würfelst du einfach (verdeckt) deinen Wert, und vergleichst das Ergebnis mit den Heimlichkeits-Erfolgen des Schleichers, inklusive denen durch Abstand in Zonen. Wenn du mindestens halb so viele Erfolge hast wie der Schleicher, bemerkst du, dass da irgendwas ist, aber nicht wo genau. Wenn der Schleicher dann *sofort* angreift, bist du noch überrascht, ansonsten nicht mehr. Der Schleicher muss diese Entscheidung aber treffen, bevor du dein Ergebnis offenlegst. Wenn du mindestens gleich viele Erfolge hast wie der Schleicher, dann weißt du, wo er ist. Wachsamkeit wird üblicherweise nur einmal gewürfelt, bis jemand oder etwas entdeckt wird (oder auch nicht).

Bei schlechten Sichtverhältnissen wie finstere Nacht, Regen, oder Nebel kann der Schleichter auch die doppelte Distanz in Zonen als Auto-Erfolge bekommen, und bei *sehr* schlechten Sichtverhältnissen die dreifache Distanz.

Stillstehen und Sich Zeit lassen

Wenn du dich als Schleicher nicht mehr fortbewegst und nur mehr stellstehst, kannst du deine erfolglosen Heimlichkeits-Würfel einmal neu werfen. Dieses Ergebnis gilt dann, bis du dich wieder bewegst.

Wenn du dir länger Zeit nimmst, um ein gutes Versteck zu suchen, kannst du pro 5 Minuten zusätzliche Zeit-Investition einmal deine erfolglosen Würfel neu werfen. Das bedeutet allerdings, dass du aufstehst und dich offen nach einem neuen Versteck umsiehst, ist also nicht empfehlenswert, wenn gerade Gegner anwesend sind, die dich bemerken könnten.

Wenn du dir länger Zeit nimmst, um nach Fallen/Schleichern zu suchen, kannst du pro volle 5 Minuten aufmerksames Durchsuchen der Umgebung ebenfalls alle deine erfolglosen Wachsamkeits-Würfel einmal neu werfen.

Wenn du vor hast, für längere Zeit (mehr als eine Stunde) an einem Ort versteckt/wachsam zu bleiben, kannst du jeweils von deinem vollen Wert als Auto-Erfolgen ausgehen.

Überraschung

Wenn ein Kampf mit Überraschung startet, kann die überraschte Seite eine Runde lang keine Aktionen durchführen und hat dementsprechend auch keine aktive Verteidigung. Die andere Seite kann für alle ihre Angriffe ihren maximalen Zielen-Bonus nutzen.

Ein Kämpfer, der dich zwar nicht sieht, aber grundsätzlich weiß, dass da etwas ist, kann keine Aktionen spezifisch gegen dich durchführen, hat aber potentiell trotzdem aktive Verteidigung gegen deine Angriffe, und kann Aktionen wie Ausweichen ansagen.

Sobald der Kampf dementsprechend begonnen hat, aber noch nicht alle Kampfteilnehmer haben alle Gegner lokalisiert, können diese Kampfteilnehmer jede Kampfunde ihre erfolglosen Wahrnehmungs-Würfel neu werfen.

Fallen

Es kann pro Zone maximal eine Falle platziert werden, ansonsten würde es zu sehr auffallen.

Der Heimlichkeits-Wert einer Falle ist standardmäßig 2. Wenn du den Fallen Stellen Skill hast, erhöht sich die Heimlichkeit der von dir aufgestellten Fallen auf 4. Du kannst Fallen nur in Zonen mit natürlicher Deckung platzieren, sonst würden sie zu sehr auffallen. Du würfelst für diese Fallen beim Aufstellen normal ihre Heimlichkeit, und kannst wie gehabt mit zusätzlichem Zeitaufwand die erfolglosen Würfel neu werfen.

Wenn jemand sich in eine Zone mit einer Falle hinein bewegt ohne von dieser Falle zu wissen, wird sie ausgelöst. Ein Wachsamkeits-Ergebnis in Höhe der halben Heimlichkeits-Erfolge reicht aus, um es sich zweimal zu überlegen, die Zone zu betreten, aber nicht um die Falle zu lokalisieren. Wenn mindestens so viele Wachsamkeits-Erfolge wie die vollen Heimlichkeits-Erfolge erreicht werden, wird die Falle entdeckt, und die Zone kann frei betreten werden, ohne die Falle auszulösen.

Ausgelöste Fallen verursachen standardmäßig entweder 10 Schaden oder hindern das Ziel an der Fortbewegung oder beides.

ToDo: Konkrete Arten von Fallen festlegen, mit Tradeoffs zwischen Heimlichkeits-Wert, Effekt und Kosten/Aufwand?

Antagonisten

Menschen

Die meisten Durchschnitts-Menschen haben alle Attribute auf 0, und außerdem nur Schmerzgrenze 1 und Ausdauer-Maximum 1. Professionelle Soldaten haben Schmerzgrenze und Ausdauer-Maximum auf 2, und kampferprobte Veteranen haben vermutlich auch eine Waffen-Spezialisierung und einzelne Spezialaktionen. Alte, kranke oder schwache Menschen haben Schmerzgrenze und Ausdauer-Maximum 0, sowie nur Zähigkeit 1 statt 2.

Einzelne menschliche Charaktere können natürlich auch bessere oder schlechtere Werte haben, je nachdem, was für sie passend ist.

Borken

Borken sind etwa 1.20m große humanoide Pflanzenwesen, die ihren holzigen Körper mittels natürlicher Magie umformen können. Sie kommunizieren nicht verbal, haben aber scheinbar eine andere Methode, sich untereinander zu verständigen. Sie sind Menschen gegenüber grundsätzlich feindlich eingestellt, und es ist bisher niemandem gelungen, mit ihnen zu kommunizieren.

Borken haben üblicherweise Schmerzgrenze 1 und Ausdauer-Maximum 0, sowie natürliche mittlere Rüstung. Sie können ihre "Hände" innerhalb weniger Stunden zu Schwertern, Keulen, Speeren oder Rundschilden formen, aber nicht zu Zweihändern, Turmschilden oder Fernkampf-Waffen. Sie sind generell schwächer als Menschen, und haben daher -1 Schaden auf alle ihre Angriffe sowie -1 Parade.

Ältere Borken können auch deutlich größer werden, und haben eventuell höhere Schmerzgrenze, natürliche schwere Rüstung, sowie mehr Schaden und Ausdauer-Maximum.

Untote

Leichen von Menschen, die mittels Nekromantie animiert wurden. Untote sind meistens nicht intelligent, und wenn sie nicht von einem Nekromanten kontrolliert werden, ist ihr einziges Bedürfnis, alle lebenden Menschen zu töten. Manchmal kommt es aber auch vor, dass Untote etwas von den Erinnerungen und der Persönlichkeit ihres Lebens behalten, vor allem wenn sie unmittelbar nach ihrem Tod zu Untoten gemacht werden.

Untote fühlen keinen Schmerz und leben nicht mehr, also haben sie weder eine Schmerzgrenze noch Ausdauer. Um sie zu zerstören muss einfach eine bestimmte Menge an Schaden an ihnen angerichtet werden, üblicherweise 10. Die Aktionen von Untoten können generell nicht unterbrochen werden. Untote sind generell langsamer als die Lebenden, und haben daher -1 Geschwindigkeit auf alle ihre Angriffe.

Untote nehmen generell -3 Schaden durch Stich-Angriffe wie von Pfeilen und Speeren.

Warane

Etwa 2-3m lange fleischfressende Echsen, die Gift spucken können. Bevorzugen eine warme, sonnige Umgebung und können ausgezeichnet klettern und graben. Außerdem können sie sich kurzzeitig auf die Hinterbeine aufrichten und mit ihren Krallen oder ihrem Schwanz angreifen. Warane sind generell

territoriale Einzelgänger, und greifen Menschen nur dann an, wenn sie ihr Territorium verteidigen oder sehr hungrig sind.

Ausgewachsene Warane haben Schmerzgrenze 3 und Ausdauer-Maximum 2, sowie natürliche leichte Rüstung durch ihren Schuppenpanzer. Ihr Biss und ihre Krallen verursachen 6 Basis-Schaden, und ihr gespucktes Gift hat Reichweite 2 und verursacht 4 Schaden. Sie können mit ihrem Schwanz eine Rundum-Attacke für 5 Schaden durchführen. Ihre Parade ist 5.

Große, alte Warane haben Schmerzgrenze 5, Ausdauer-Maximum 3, natürliche mittlere Rüstung, +1 Schaden auf all ihren Angriffen, +1 Parade und können erst durch mittlere Wunden unterbrochen werden statt durch leichte Wunden.

Asseln

Etwa 1m lange gepanzerte Krestiere, die sich für die Fortbewegung zu einer Kugel zusammenrollen können. Sie bevorzugen dunkle, feuchte Umgebungen, und finden sich daher oft in dunklen, verlassenem Kellern oder alten Minen. Sie können Säure absondern, mit der sie sich in Kombination mit ihren Zangen mit der Zeit auch durch hartes Gestein graben können. Sie sind Allesfresser, und treten oft in größeren Gruppen auf.

Im Normalzustand haben Asseln Schmerzgrenze 1 und Ausdauer-Maximum 0, sowie natürliche mittlere Rüstung. Wenn sie sich bewegen, rollen sie sich ein und haben dann natürliche schwere Rüstung sowie ihre volle Parade von Beginn der Runde an. Unmittelbar nachdem sie sich bewegt haben, können sie in Kugelform ihre Gegner rammen als normale Attacke, die ebenfalls von Beginn der Runde an ihre volle Parade hat. Ihr Grundscha-den ist 5, und ihre Parade ist 6.

Gelehrte sind sich nicht sicher, wie genau die Roll-Attacke der Asseln funktioniert oder welcher Gott ihnen diese Fähigkeit geschenkt hat und warum.

Spinnen

Spinnen können mehrere Meter groß werden, und weben in ihrer Umgebung große, für das freie Auge kaum sichtbare aber trotzdem extrem stabile Netze, mit der sie ihre Beute fangen. Sobald sich etwas im Netz verfangen hat, erlegen sie es mit ihrem giftigen Biss. Große Beute wie Menschen wird oft eingesponnen als Ration für später. Spinnen haben üblicherweise ein sehr stationäres Territorium, aber es kommt durchaus vor, dass sie ihre Netze über kleine Waldwege spannen, wo ihnen auch immer wieder Menschen zum Opfer fallen. Es kommt durchaus auch vor, dass mehrere kleinere Spinnen mit dem Anlegen ihrer Netze kooperieren und sich dann die Beute teilen.

Kleinere (etwa 1m große) Spinnen haben Schmerzgrenze 1 und Ausdauer-Maximum 0, sowie natürliche leichte Rüstung. Ihr Grundscha-den und ihre Parade ist 5.

Mittlere (etwa 2m große) Spinnen haben Schmerzgrenze 2 und Ausdauer-Maximum 1, sowie natürliche mittlere Rüstung. Grundscha-den und Parade ist 6.

Größere (3m+) Spinnen haben Schmerzgrenze 4, Ausdauer-Maximum 3 sowie natürliche schwere Rüstung. Grundscha-den und Parade ist 7.

Die Netze einer Spinne sind Fallen mit Heimlichkeit 3. Wenn du hinein rennst, dann kannst du dich nicht mehr bewegen, nicht mehr ausweichen, deine Attacken haben -3 Geschwindigkeit und -3 Schaden und du

hast -3 Parade. Um zu versuchen, dich aus dem Netz zu befreien (angesagt durch Bewegungs-Aktion) würfelst du 2 Würfel plus deine Stärke. Sobald du damit mindestens 4 Erfolge angesammelt hast, ist das Netz zerstört. Andere Leute können dir auch dabei helfen, diese Erfolge anzusammeln, und bekommen dabei +1 Würfel, wenn sie nicht selber gefangen sind.