

Regeln – Pathfinder

Inhaltsverzeichnis

Sprachen	3	Berittener Kampf	10
Waffentypen	3	Waffe mit Flächenwirkung werfen . . .	10
Monsterarten	3	Kampf mit zwei Waffen	10
Kampf	4	Kampfmanöver	11
Kampf-Ablauf	4	Ansturm	11
Kampfrunde	4	Entwaffnen	11
Auf dem falschen Fuß	4	Gegenstand zerschmettern	11
Angriffswurf	4	Ringkampf	11
Angriffsbonus	4	Überrennen	12
Rüstungsklasse	4	Zu Fall bringen	12
Automatische Treffer und Fehlschläge	5	Finte	12
Angriffsarten	5	Initiative-Aktionen	12
Waffenlose Angriffe	5	Abwarten	12
Fernkampfangriffe	5	Vorbereiten	13
Mehrfachangriffe	5	Verletzung und Tod	13
In den Nahkampf schießen oder werfen	5	Kampfuntfähig (0 Trefferpunkte)	13
Berührungsangriffe	5	Sterbend (negative Trefferpunkte)	13
Schaden	5	Tod	13
Minimaler Schaden	5	Stabile Charaktere und Erholung	13
Stärkebonus	5	Erholung mit Hilfe	14
Schaden multiplizieren	6	Erholung ohne Hilfe	14
Nichttödlicher Schaden	6	Heilung	14
Gelegenheitsangriffe	6	Natürliche Heilung	14
Bedrohte Felder	6	Magische Heilung	14
Gelegenheitsangriff provozieren	6	Heilung von Attributsschaden	14
Kritische Treffer	6	Temporäre Trefferpunkte	14
Aktionen im Kampf	6	Deckung	14
Standard-Aktion	6	Weiche Deckung	14
Bewegungsaktion	7	Teilweise Deckung	15
Volle Aktion	7	Vollständige Deckung	15
Freie Aktion	7	Tarnung	15
Schnelle Aktion	7	Fehlschlagchance	15
Augenblickliche Aktion	7	Vollständige Tarnung	15
Keine Aktion	7	Zauber	15
Kampfmodifikatoren	8	Gegenzauber	15
In die Zange nehmen	8	<i>Magie bannen</i>	15
Hilflose Verteidiger	9	Kombination von magischen Effekten	15
Coup de Grace	9	Konzentration	15
Modifikatoren auf den Angriffswurf	9	Zauberstufe	16
Modifikatoren auf die Rüstungsklasse	9	Zauberpatzer	16
Besondere Angriffe	9	Komponenten	16
Jemand anderen helfen	9	Verbal (V)	16
Sturmangriff	10	Gesten (G)	16
		Materialkomponente (M)	16

Fokus (F) 16
 Göttlicher Fokus (GF) 16
 Wirkungsbereiche 17
 Ausbreitung, Explosion oder Ausstrahlung 17
 Kegel, Zylinder, Line, Kugel 17
 Wirkungsdauer 17
 Berührungsauber 17
 Rettungswurf 17
 Zauberresistenz 17
 Auffrischen von Zaubern 17

Tabellenverzeichnis

1 Größenmodifikatoren 5
 2 Aktionen im Kampf – Bewegungsaktion 7
 3 Aktionen im Kampf – Freie Aktion . . 7
 4 Aktionen im Kampf – Keine Aktion . 7
 5 Aktionen im Kampf – Standard-Aktion 8
 6 Aktionen im Kampf – Unterschiedliche Aktionsarten 8
 7 Aktionen im Kampf – Schnelle Aktion 8
 8 Aktionen im Kampf – Augenblickliche Aktion 8
 9 Aktionen im Kampf – Volle Aktion . . 8
 10 Modifikatoren auf den Angriffswurf . . 9
 11 Modifikatoren auf den Rüstungsklasse 9
 12 Mali für den Kampf mit zwei Waffen . 11
 13 SG für Konzentrationswürfe 16

Sprachen

- **Abyssisch:** Dämonen und andere chaotisch böse Externare
- **Aklo:** Derro, nicht-menschliche und andersweltliche Monster, böse Feen
- **Aqual:** aquatische Kreaturen, auf Wasser basierende Kreaturen
- **Celestisch:** Engel und andere gute Externare
- **Drakonisch:** Drachen, reptilienartige Humanoide
- **Druidisch:** nur Druiden
- **Elfisch:** Elfen, Halbelfen
- **Finsterländisch:** Duergar, Drow, Morlocks, Swirfneblin
- **Gemeinsprache:** Menschen und die sieben Basisvölker aus Kapitel 2 des Grundregelwerks
- **Gnoll:** Gnolle
- **Gnomisch:** Gnome
- **Goblinisch:** Goblins, Grottenschräte, Hobgoblins
- **Halblingisch:** Halblinge
- **Ignal:** auf Feuer basierende Kreaturen
- **Infernalisch:** Teufel und andere rechtschaffenen böse Externare
- **Orkisch:** Halborks, Orks
- **Riesisch:** Ettin, Oger, Riesen, Trolle, Zyklopen
- **Sylvanisch:** Einhörner, Feenwesen, Pflanzenkreaturen, Zentrauren
- **Terral:** auf Erde basierende Kreaturen
- **Zwergisch:** Zwerge

Waffentypen

- **Äxte:** Beil, Streitaxt, Streithammer (leicht), Streithammer (schwer), Orkische Doppelaxt, Wurfaxt, Zweihändige Axt, Zwergische Streitaxt
- **Armbrüste:** Armbrust (leicht), Armbrust (schwer), Handarmbrust, Repetierarmbrust (leicht), Repetierarmbrust (schwer)
- **Bögen:** Kurzbogen, Kompositbogen (kurz), Kompositbogen (lang), Langbogen
- **Doppelwaffen:** Gnomischer Hakenhammer, Kampfstab, Orkische Doppelaxt, Schreckensflegel, Doppelklingenschwert, Zwergische Urgrosch
- **Flegel:** Morgenstern, Nunchaku, Peitsche, Schreckensflegel, Streitflegel (schwer), Stackelkette, Streitflegel
- **Hämmer:** Knüppel, Kriegshammer, Hammer (leicht), Streitkolben (leicht), Streitkolben (schwer), Zweihändige Keule
- **Klingen, Leichte:** Dolch, Kama, Kukri, Kurzschwert, Rapier, Sichel, Sternmesser
- **Klingen, Schwere:** Bastardschwert, Elfisches Krummschwert, Krummsäbel, Krummschwert, Langschwert, Sense, Zweihänder, Doppelklingenschwert

- **Mönchswaffen:** Kama, Kampfstab, Nanchaku, Sai, Shuriken, Siangham, Waffenloser Schlag
- **Nahbereich Waffen:** Panzerhandschuh, Schild (leicht), Schild (schwer), Stachelhandschuh, Stachelschild, Stoßdolch, Totschläger, Waffenloser Schlag
- **Natürliche Waffen:** Waffenloser Schlag und alle natürlichen Waffen wie Biss, Durchbohren, Flügel, Klaue, Schwanz
- **Stangenwaffen:** Glege, Guisarme, Hellebarde, Ranseur
- **Speere:** Dreizack, Kurzspeer, Lanze, Langspeer, Speer, Wurfspeer
- **Wurfwaffen:** Blasrohr, Bolas, Dolch, Dreizack, Halbblingsschleuderstab, Keule, Kurzspeer, Hammer (leicht), Netz, Schleuder, Shuriken, Speer, Sternmesser, Wurfaxt, Wurfpeil, Wurfspeer

Monsterarten

- **Aberration:** Kreaturen mit bizarrer Anatomie, seltsamen Fähigkeiten, fremdartiger Mentalität
- **Drachen:** reptilienartige Kreaturen mit Flügeln
- **Externare:** bestehen zum Teil aus der Essenz einer anderen als der Materiellen Ebene
 - **Böse:** Von einer Äußeren Ebene mit böser Gesinnung
 - **Chaotisch:** Von einer Äußeren Ebene mit chaotischer Gesinnung
 - **Erde:** Elementare Ebene der Erde
 - **Einheimisch**
 - **Feuer:** Elementare Ebene des Feuers
 - **Gut:** Von einer Äußeren Ebene mit guter Gesinnung
 - **Luft:** Elementare Ebene der Luft
 - **Rechtschaffen:** Von einer Äußeren Ebene mit rechtschaffener Gesinnung
 - **Wasser:** Elementare Ebene des Wassers
- **Feen:** Kreaturen mit übernatürlichen Fähigkeiten und Verbindungen zur Natur
- **Humanoider:** haben für gewöhnlich einen menschenähnlichen Körper
 - **Elf:** Elfen und verwandte Wesen
 - **Halbling:** Halblinge und verwandte Wesen
 - **Goblinoid:** hinterlistige Humanoide, die von Jagd und Raubzug leben
 - **Gnoll:** Gnolle und verwandte Wesen
 - **Gnom:** Gnome und verwandte Wesen
 - **Mensch:** Menschen und verwandte Wesen
 - **Ork:** Orks und verwandte Wesen
 - **Reptil:** gewöhnlich Kaltblüter mit Schuppenhaut, Humanoide, keine Tiere oder Monster
 - **Riesen:** mindestens große Kreaturen, mit größerer Stärke
 - **Zwerg:** Zwerge und verwandte Wesen

- Konstrukte: belebte Objekte oder künstlich hergestellte Kreaturen
- Magische Bestien: ähneln Tieren, können aber Intelligenzwerte über 2 haben
- Monströse Humanoide: ähneln Humanoiden haben aber monströse oder tierhafte Besonderheiten
- Pflanzen: pflanzliche Kreaturen. Normale Pflanzen zählen als Gegenstände und nicht als Kreaturen
- Schlicke: amorphe, veränderliche und meist geistlose Kreaturen
- Tiere: lebende, nichthumanoide Kreaturen, meist Wirbeltiere ohne magische Fähigkeiten
- Ungeziefer: Insekten, Arachnoiden, andere Arthropoden, Würmer und ähnliche wirbellose Tiere
- Untote: einst lebendige Wesen, durch spirituelle oder übernatürliche Energie wiederbelebt

Kampf

Der Kampf ist in Runden aufgeteilt, die jeweils *6 Sekunden* lang sind.

Kampf-Ablauf

1. Initiative-Würfe
2. Charaktere, die sich ihrer Gegner bewusst sind (Wahrnehmungswürfe), können in der Überraschungsrunde handeln.
3. Nach der Überraschungsrunde (wenn es eine gegeben hat), sind alle Kampfteilnehmer für die erste Kampfrunde bereit.
4. Teilnehmer handeln in Initiative-Reihenfolge (von höchsten zum niedrigsten).
5. Wenn alle an der Reihe waren, beginnt die nächsten Runde mit dem höchsten Initiativ-Wert, danach wiederholen sich die Schritte 3 bis 4 bis zum Ende des Kampfes.

Kampfrunde

Eine „Volle Runde“ meint i.d.R. die Zeitspanne von einem beliebigen Initiativ-Wert, in einer Runde, bis zu demselben Wert in der Folgerunde. Effekte, die eine gewisse Anzahl von Runden andauern, enden genau vor dem Initiativ-Wert, bei dem sie begannen.

Auf dem falschen Fuß

Zu Beginn eines Kampfes ist jeder, mit Ausnahme derer, die grundsätzlich nicht auf dem falschen Fuß erwischt werden können, erst einmal auf dem falschen Fuß erwischt, bis er das erste Mal, gemäß der Initiative-Reihenfolge, an der Reihe ist und handeln kann.

Bis dahin darf er seinen Geschicklichkeitsbonus (falls vorhanden) nicht auf die RK anrechnen und ist damit anfällig für Hinterhältige Angriffe von z.B. Schurken.

Ein auf dem falschen Fuß erwischter Charakter kann keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Angriffswurf

Beim Angriffswurf wird 1W20 gewürfelt und der Angriffsbonus addiert. Erreicht oder übertrifft das Ergebnis die Rüstungsklasse des Ziel trifft der Angriff und fügt Schaden zu.

Angriffsbonus

Der Angriffsbonus für eine Nahkampfwaffe ist:

Grund-Angriffsbonus (GAB) + Stärkemonifikator + Größenmodifikator

Bei einer Fernkampfwaffe beträgt der Angriffsbonus:

Grund-Angriffsbonus + Geschicklichkeitsmodifikator + Größenmodifikator + Entfernungsmalus

Rüstungsklasse

Die Rüstungsklasse gibt an, wie schwer es ist einen Gegner zu treffen.

Die RK setzt sich so zusammen:

10 + Rüstungsbonus + Schildbonus + Geschicklichkeitsmodifikator + andere Modifikatoren

Andere Modifikatoren können sein:

- *Verbesseurngsboni*: Verbesserungseffekte verbessern den Rüstungsbonus.
- *Ablenkungsboni*: Magische Ablenkungseffekte wehren Angriffe ab und verbessern die RK.
- *Natürliche Rüstung*: Ein dickes Fell, Schuppen oder eine dicke Haut, verleihen einen Bonus auf die RK.
- *Ausweichboni*: Ausweichboni repräsentieren die Fähigkeit, aktiv Schlägen auszuweichen. Darf der Geschicklichkeitsbonus nicht auf die RK angewendet werden, gehen auch Ausweichboni verloren. Rüstungen schränken diese aber nicht ein.
- *Größe*: Je nach Größe wird ein entsprechender Modifikator (s. Tabelle 1) auf die RK gerechnet.

Tabelle 1: Größenmodifikatoren

Größe	Größenmodifikator
kolossal	-8
gigantisch	-4
riesig	-2
groß	-1
mittelgroß	+0
klein	+1
sehr klein	+2
winzig	+4
mini	+8

Automatische Treffer und Fehlschläge

Eine natürliche 1 (W20 zeigt eine 1) wird immer als Fehlschlag gewertet, dagegen ist eine natürliche W20 immer ein Treffer (unabhängig von eigenen Angriffsbonus und der Rüstungsklasse des Gegners).

Außerdem stellt eine natürliche 20 immer eine Bedrohung dar, der ein kritischer Treffer folgen kann.

Angriffsarten

Es gibt verschiedene Angriffsarten, die ausgeübt werden können.

Waffenlose Angriffe

I.d.R. verursachen waffenlose Angriffe nichttödlichen Schaden und provozieren nur von dem angegriffenen Ziel, wenn dieses bewaffnet ist, einen Gelegenheitsangriff.

Der Waffenlose Angriff eines mittelgroßen Charakters verursacht 1W3 + Stärkemodifikator Schaden.

Wenn der Waffenlose Schlag tödlichen Schaden verursachen soll, muss für dem Angriffswurf ein Malus von -4 in Kauf genommen werden.

Fernkampfangriffe

Fernkampfangriffe können auf jedes Ziel innerhalb der Maximalreichweite der Waffe ausgeführt werden, zu dem eine freie Sichtlinie besteht.

Für eine Wurfwaffe entspricht die Maximalreichweite der fünffachen Grundreichweite, während sie bei einer Projektilwaffe der zehnfachen Grundreichweite entspricht.

Jedes Mal, wenn die Grundreichweite um ein volles Maß oder einen Teil davon überschritten wird, wird ein kumulativer Malus von -2 (Entfernungsmalus) auf den Angriffswurf gerechnet.

Mehrfachangriffe

Ein Charakter, der mehrere Angriffe ausführen kann, muss dafür einen Vollen Angriff (eine Volle Aktion) verwenden.

In den Nahkampf schießen oder werfen

Wird mit einer Fernkampfangriffe ein Ziel angegriffen, das mit einem verbündeten Charakter im Nahkampf verwickelt ist, erhält der Angriff einen Malus von -4.

Zwei Charakter sind in einen Nahkampf verwickelt, wenn sie Feinde sind und sich gegenseitig bedrohen.

Wenn das Ziel (oder ein großer Teil) mindestens 3 m vom nächsten verbündeten Charakter entfernt ist, entfällt der Malus, auch wenn beide miteinander im Nahkampf sind.

Ist das Ziel zwei Größenkategorien größer als der Verbündete, reduziert sich der Malus auf -2. Ist der Gegner drei Größenkategorien größer, entfällt er komplett.

Berührungsangriffe

Berührungsangriffe (Nahkampf oder auf Entfernung) ignorieren Rüstungen, Schilde und natürliche Rüstungen. Andere Modifikatoren wie ein Größenmodifikator, der Geschicklichkeitsmodifikator und Boni durch Krafteffekte (wie z.B. Magierrüstung) bleiben erhalten.

Berührungsangriffe können, bei einer natürlichen 20, einen kritische Treffer erzielen, der nach der Bestätigung den doppelten Schaden (x2) verursacht.

Schaden

Bei einem erfolgreichen Angriffswurf verursachst du Schaden. Die Art hängt von der verwendeten Waffe ab.

Minimaler Schaden

Wenn Mali den Schaden eines auf weniger als 1 verringern würde, verursacht der Treffer dennoch 1 Punkt nichttödlichen Schaden.

Stärkebonus

Bei einem Treffer mit einer Nahkampf- oder Wurfwaffe (auch Schleudern) wird der Stärkebonus auf den Waffenschaden addiert. Ein Stärkemalus wird auf alle Schadenswürfe mit einem Bogen angerechnet, der kein Kompositbogen ist. Stärkeboni werden in diesem Fall nicht angerechnet.

Zweithandwaffe: Auf Schaden mit der Zweithandwaffe wird nur der halbe Stärkebonus addiert. Ein Stärkemalus dagegen wird komplett mit eingerechnet.

Eine Waffe zweihändig führen: Wird eine Waffe zweihändig geführt, wird der Anderthalbfache Stärkebonus auf den Schaden addiert. Stärkemali werden so nicht vervielfacht. Dieser Bonus gilt nicht, wenn eine leichte Waffe zweihändig geführt wird.

Schaden multiplizieren

Wenn der Schaden mit einem bestimmten Faktor multipliziert wird, weil z.B. ein kritischer Treffer gelandet wurde, wird der Schaden (inkl. aller Modifikatoren) mehrfach ausgewürfelt und addiert.

Zusätzlicher Schaden in Form weiterer Würfel (z.B. hinterhältiger Angriff), der über den normalen Waffenschaden hinausgeht, wird nicht vervielfacht.

Nichttödlicher Schaden

Nichttödlicher Schaden wird nicht von den Trefferpunkten abgezogen, trotzdem muss er mitgehalten werden.

Solange der nichttödliche Schaden unter den aktuellen Trefferpunkten liegt, hat er keinen Effekt. Entspricht er den aktuellen Trefferpunkten gilt der Charakter als wankend. Überschreitet der nichttödliche die aktuellen Trefferpunkten, wird der Charakter bewusstlos.

Entspricht der nichttödliche Schaden den maximalen Trefferpunkten eines Charakter, wird jeder weitere nichttödliche Schaden als tödlicher Schaden behandelt.

In jeder Stunde wird ein Punkt nichttödlicher Schaden geheilt. Heilungseffekte und -zauber heilen neben dem tödlichen Schaden auch die gleiche Menge an nichttödlichen Schaden.

Gelegenheitsangriffe

Ein Gelegenheitsangriff ist ein einzelner Nahkampfangriff, der durch eine bestimmte Aktion eines Gegners, der in einem bedrohten Feld steht, provoziert wird. Jeder Charakter kann einen Gelegenheitsangriff pro Runde ausführen.

Der Gelegenheitsangriff wird vor der Aktion des Gegners, die diesen provoziert hat, ausgeführt.

Bedrohte Felder

Auch wenn ein Charakter nicht an der Reihe ist, bedroht er alle Felder, die er mit einem Nahkampfangriff erreichen kann. Das sind i.d.R. alle Felder, die an das Feld, auf dem der Charakter steht, angrenzen (auch die diagonalen Felder).

Ein unbewaffneter Charakter bedroht keine Felder und kann auch keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Große und größere Kreaturen haben eine höhere Reichweite und bedrohen demnach mehr Felder. Auch mit einer Waffe mit Reichweite können mehr Felder bedroht werden.

Gelegenheitsangriff provozieren

Zwei Arten von Aktionen können Gelegenheitsangriffe provozieren:

- Sich aus einem bedrohten Feld herausbewegen (hineinbewegen löst keinen Gelegenheitsangriff aus)
- In einem bedrohten Feld bestimmte Aktionen, die vom Kampfgeschehen ablenken, ausführen

Mit einem 1,50 m-Schritt, einem Wurf auf Akrobatik und der Aktion Rückzug kann ein durch Bewegung ausgelöster Gelegenheitsangriff verhindert werden.

Kritische Treffer

Bei einer natürlichen 20 (oder einer anderen natürlichen Zahl, bei der die Waffe eine Bedrohungschance hat), könnte der Angriff ein Kritischer Treffer sein. Um die Bedrohung zu bestätigen, wird erneut ein Angriffswurf mit denselben Modifikatoren ausgeführt. Trifft dieser auch (es muss keine natürliche 20 erreicht werden), wird ein kritischer Treffer erzielt. Misslingt der zweite Wurf, handelt es sich um einen ganz normalen Treffer.

Bei einem kritischen Treffer wird der Waffenschaden mehrfach ausgewürfelt.

Präzisionsschaden (wie durch einen hinterhältigen Angriff) oder Schaden durch spezielle Waffeneigenschaften werden nicht vervielfacht.

Jeder Zauber, der einen Angriffswurf erfordert, kann einen kritischen Treffer erzielen. Wenn der Zauber Attributsschaden verursacht, wird dieser Schaden bei einem kritischen Treffer verdoppelt.

Aktionen im Kampf

In einer normalen Runde kann entweder eine Standard-Aktion und eine Bewegungsaktion oder eine Volle Aktion ausgeführt werden. Außerdem kann noch eine Schnelle und eine oder mehrere Freie Aktionen ausgeführt werden. Anstelle einer Standard-Aktion darf auch eine Bewegungsaktion ausgeführt werden.

Standard-Aktion

Eine Handlung, meistens ein einzelner Angriff oder das Wirken eines Zaubers. Siehe Tabelle 5 für weitere Standard-Aktionen.

Defensiv kämpfen: Beim defensiven Kämpfen wird ein Malus von -4 auf alle Angriffe, gegen einen Ausweichbonus von +2, bis zum Beginn des nächsten Zuges getauscht.

Volle Verteidigung: Eine Runde lang einen Ausweichbonus von +4 auf die RK. Das darf nicht mit defensivem Kämpfen oder dem Talent Defensive Kampfweise kombiniert werden. Während der Vollen Verteidigung können keine Gelegenheitsangriffe ausgeführt werden.

Bewegungsaktion

Die Bewegungsaktion ermöglicht eine Bewegung, die maximal der einfachen Grundbewegungsrate entspricht oder eine Aktion mit ähnlichem Zeitaufwand. Siehe Tabelle 2 für weitere Bewegungsaktionen.

Wenn in der Runde keine echte Distanz überwunden wurde, weil die Bewegungsaktion durch andere zeitentsprechende Aktionen ersetzt wurde, darf vor, während oder nach deiner Aktion ein 1,50 m-Schritt gemacht werden, der keinen Gelegenheitsangriff provoziert.

Volle Aktion

Eine Volle Aktion verbraucht die gesamte Zeit einer Runde. Die einzige Bewegung, die noch gemacht werden darf, ist ein 1,50 m-Schritt. Auch freie und Schnelle Aktionen können noch ausgeführt werden. Eine Übersicht der Vollen Aktionen ist in Tabelle 9 zu finden.

Einige Volle Aktionen verbieten einen 1,50 m-Schritt.

Einige Volle Aktionen können auch als Standard-Aktion ausgeführt werden. Das geht aber nur, wenn der Charakter auf eine Standard-Aktion in der Runde beschränkt ist.

Voller Angriff: Für mehrere Angriffe pro Runde (durch hohen Grund-Angriffsbonus, Kampf mit zwei Waffen, Doppelwaffe etc.) muss eine Volle Aktion verwendet werden.

Defensiv kämpfen: Beim defensiven Kämpfen wird ein Malus von -4 auf alle Angriffe gegen einen Ausweichbonus von +2, bis zum Beginn des nächsten Zuges getauscht.

Freie Aktion

Freie Aktionen erfordern nur sehr wenig Zeit und Anstrengung. Es können mehrere Freie Aktionen neben den anderen Aktionen ausgeführt werden. Die Vernunft setzt der freien Ausführbarkeit von Aktionen Grenzen, die im Ermessensspielraum des Spielleiters liegen. Tabelle 3

Schnelle Aktion

Eine Schnelle Aktion hat nur einen sehr geringen Zeitverbrauch, stellt aber eine größere Anstrengung als eine Freie Aktion dar. Pro Runde kann nur eine Schnelle Aktion (einen schnellen Zauber ohne Gelegenheitsangriff) gewirkt werden.

Augenblickliche Aktion

Eine Augenblickliche Aktion ist einer Schnellen Aktion sehr ähnlich, kann aber jeder Zeit ausgeführt werden, auch wenn der Charakter nicht an der Reihe ist

(z.B. Zauber *Federfall*, ohne Gelegenheitsangriff, wirken).

Keine Aktion

Manche Handlungen sind so geringfügig, dass sie nicht mal als Freie Aktion angesehen werden müssen. Sie verbrauchen keine Zeit bei der Ausführung und sind Teil einer anderen Handlung. So ist z.B. das Einlegen eines Pfeils, ein Teil des Angriffs mit einem Bogen und keine eigene Aktion. Tabelle 4

Tabelle 2: Aktionen im Kampf – Bewegungsaktion

Bewegungsaktion	Gelegenheitsangriff
Aktiven Zauber lenken	Nein
Auf ein Pferd steigen oder absteigen	Nein
Aufstehen	Ja
Bewegung	Ja
Gegenstand aufheben	Ja
Hand- oder leichte Armbrust laden	Ja
Schild bereitmachen oder lösen ¹	Nein
Schweres Objekt bewegen	Ja
Tür öffnen oder schließen	Nein
Verängstigtes Reittier kontrollieren	Ja
Verstauten Gegenstand herausholen	Ja
Waffe verstauen	Ja
Waffe ziehen ¹	Nein

¹Bei einem Grund-Angriffsbonus von +1 oder höher kann eine der Aktionen mit einer regulären Bewegung kombiniert werden.

Tabelle 3: Aktionen im Kampf – Freie Aktion

Freie Aktion	Gelegenheitsangriff
Aufhören, sich auf einen Zauber zu konzentrieren	Nein
Gegenstand fallen lassen	Nein
Sich zu Boden fallen lassen	Nein
Sprechen	Nein
Zauberkomponenten vorbereiten, um einen Zauber zu wirken ¹	Nein

¹Solange die Komponente kein extrem großer oder unhandlicher Gegenstand ist.

Tabelle 4: Aktionen im Kampf – Keine Aktion

Keine Aktion	Gelegenheitsangriff
Abwarten	Nein
1,50 m-Schritt	Nein

Tabelle 5: Aktionen im Kampf – Standard-Aktion

Standard-Aktion	Gelegenheitsangriff
Aktiven Zauber mittels Konzentration aufrechterhalten	Nein
Aktivierung eines magischen Gegenstandes (außer Tränken und Ölen)	Nein
Angriff (Fernkampf)	Ja
Angriff (Nahkampf)	Nein
Angriff (Waffenlos)	Ja
Außergewöhnliche Fähigkeit einsetzen	Nein
Energie fokussieren	Nein
Fackel mit einem Zündholz entzünden	Ja
Fertigkeit einsetzen, die eine Aktion erfordert	Meistens
Finte	Nein
Jemanden anderen helfen	Vielleicht ¹
Schriftrolle lesen	Ja
Sich vorbereiten (um eine Standard-Aktion auszulösen)	Nein
Sterbenden Freund stabilisieren (siehe die Fertigkeit Heilkunde)	Ja
Trank zu sich nehmen oder ein Öl benutzen	Ja
Übernatürliche Fähigkeit einsetzen	Nein
Umklammerung entkommen	Nein
Verborgene Waffe ziehen (siehe Fingerfertigkeit)	Nein
Volle Verteidigung	Nein
Zauber beenden	Nein
Zauber wirken (Zeitaufwand: 1 Standard-Aktion)	Ja
Zauberähnliche Fähigkeit einsetzen	Ja
Zauberresistenz senken	Nein

¹Löst die Aktion, bei der geholfen wird, einen Gelegenheitsangriff aus, gilt das auch für unterstützende Handlung

Tabelle 6: Aktionen im Kampf – Unterschiedliche Aktionsarten

Verschiedene Aktionen	Gelegenheitsangriff
Kampfmanöver ausführen ¹	Ja
Talent einsetzen ²	verschieden

¹Manche Kampfmanöver ersetzen einen Nahkampfangriff, nicht eine Aktion. Als solche können sie während einem Angriff, Sturmangriff, Vollen Angriffs oder Gelegenheitsangriff eingesetzt werden.

²Die Talentbeschreibung legt die Wirkung fest.

Tabelle 7: Aktionen im Kampf – Schnelle Aktion

Schnelle Aktion	Gelegenheitsangriff
Einen schnellen Zauber wirken	Nein

Tabelle 8: Aktionen im Kampf – Augenblickliche Aktion

Augenblickliche Aktion	Gelegenheitsangriff
Zauber <i>Federfall</i> wirken	Nein

Tabelle 9: Aktionen im Kampf – Volle Aktion

Volle Aktion	Gelegenheitsangriff
Berührungszauber auf bis zu 6 Verbündete anwenden	Ja
Coup de Grace	Ja
Fackel entzünden	
Fertigkeit mit der Dauer 1 Runde anwenden	meistens
Flammen ersticken	Nein
Rennen	Ja
Rückzug ¹	Nein
Schwere oder Repetierarmbrust laden	Ja
Sich aus einem Netz befreien	Ja
Sturmangriff ¹	Nein
Voller Angriff	Nein
Waffe in einem beriemten Panzerhandschuh befestigen oder herauslösen	Ja
Wurf einer Waffe mit Flächenwirkung vorbereiten	Ja

¹Kann als Standard-Aktion eingesetzt werden, wenn nur eine Handlung in der Runde ausgeführt werden kann.

Kampfmodifikatoren

Verschiedene Umstände gewähren einem Charakter Modifikatoren auf den Angriffswurf oder die Rüstungsklasse.

In die Zange nehmen

Wenn zwei verbündete Charaktere einen Gegner in die Zange nehmen, erhalten beide einen Zangenbonus von +2 auf Nahkampfangriffswürfe.

Um einen Gegner in die Zange zu nehmen, müssen beide Charaktere ihn bedrohen und eine Line, zwischen den Mittelpunkten ihrer beiden Felder, muss durch gegenüberliegende Seiten des gegnerischen Feldes führen.

Hilflose Verteidiger

Ein Charakter der gefesselt ist, schläft, gelähmt oder bewusstlos ist, ist hilflos.

Ein hilfloser Charakter erhält gegen alle Nahkampfangriffe einen Malus von -4 auf die RK. Außerdem wird er so behandelt, als ob er eine Geschwindigkeit von 0 hätte. Dadurch erhält er gegen Nah- und Fernkampfangriffe zusätzlich einen Malus von -5 auf die RK und ist auf dem falschen Fuß erwischt.

Coup de Grace

Mit einer vollen Aktion und einer Nahkampfwaffe, kann ein Coup de Grace gegen einen hilflosen Verteidiger ausgeführt werden. Ist das Opfer in einem benachbarten Feld, darf auch ein Bogen oder eine Armbrust verwendet werden.

Dieser Angriff ist automatisch ein kritischer Treffer. Überlebt das Opfer den Schaden, muss es einen erfolgreich Zähigkeitswurf (SG 10 + erlittener Schaden) bestehen oder er stirbt augenblicklich. Schurken können zusätzlich den Zusatzschaden des Hinterhältigen Angriffs dazurechnen.

Ein Coup de Grace provoziert Gelegenheitsangriffe von Gegner, die den Ausführenden bedrohen.

Kreaturen, die immun gegen kritische Treffer sind, können nicht Opfer eines Coup de Grace werden.

Ein Coup de Grace gegen eine vollständig getarnte Kreatur, bedarf zwei volle Aktionen (eine um den Gegner zu finden und eine um den Angriff auszuführen).

Modifikatoren auf den Angriffswurf

Die Situationen in Tabelle 10 gewähren einen Bonus oder Malus auf den Angriffswurf.

Tabelle 10: Modifikatoren auf den Angriffswurf

Der Angreifer...	Nahkampf	Fernkampf
ist geblendet	-1	-1
ist verstrickt	-2 ¹	-2 ¹
nimmt den Angreifer in die Zange	+2	-
ist unsichtbar	+2 ²	+2 ²
steht höher	+1	+0
liegt	-4	- ³
ist erschüttert oder verängstigt	-2	-2
zwängt sich durch einen Bereich	-4	-4

¹Ein verstrickter Charakter erleidet noch einen Malus von -4 auf seine Geschwindigkeit, was den Angriffswurf auch verändern kann.

²Der Verteidiger den seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK

³Die meisten Fernkampfwaffen können nicht eingesetzt werden, wenn der Angreifer liegt. Man kann allerdings eine Armbrust oder Shuriken in liegender Position ohne Mali einsetzen.

Modifikatoren auf die Rüstungsklasse

Die Situationen in Tabelle 11 gewähren einen Bonus oder Malus auf den Angriffswurf.

Tabelle 11: Modifikatoren auf den Rüstungsklasse

Der Verteidiger...	Nahkampf	Fernkampf
hat Deckung	+4	+4
ist blind	-2 ²	-2 ²
ist getarnt oder unsichtbar	siehe Tarnung	
ist kauernnd	-2 ²	+2 ²
ist verstrickt	+0 ¹	+0 ¹
wird auf dem falschen Fuß erwischt	+0 ²	+0 ²
befindet sich im Ringkampf (der Angreifer jedoch nicht)	+0	+0
ist hilflos	-4 ²	+0 ²
kniet oder sitzt	-2	+2
ist in einem Haltegriff	-4 ²	+0 ²
liegt	-4	+4
ist betäubt	-2 ²	-2 ²
zwängt sich durch einen Bereich	-4	-4

¹Ein verstrickter Charakter erhält einen Malus von -4 auf seine Geschicklichkeit.

Besondere Angriffe

Neben klassischen Angriffen, Zaubern und dem Einsatz von Klassenfertigkeiten, gibt es noch weitere Standardmanöver, die in einem Kampf eingesetzt werden können.

Jemand anderen helfen

Im Nahkampf kann der Angriff oder die Verteidigung eines Verbündeten unterstützt werden, indem der Gegner abgelenkt oder behindert wird.

Ein Charakter, der einen Nahkampfangriff gegen einen Gegner, der sich mit einem Verbündeten im Nahkampf befindet, ausführen kann, kann versuchen diesem mit einer Standard-Aktion zu helfen. Dazu wird ein Angriffswurf gegen RK 10 gemacht. Bei einem Erfolg erhält der Verbündete einen Bonus von +2 auf seinen nächsten Angriffswurf oder die RK gegen den nächsten Angriff des Gegners, solange dieser innerhalb der aktuellen Runde stattfindet. Wenn mehrere Verbündete einem Charakter helfen, sind die Boni kumulativ.

Diese Aktion kann auch verwendet werden um einem Verbündeten auf andere Weise zu helfen, z.B. wenn dieser von einem Zauber betroffen ist oder bei einem Fertigkeitwurf.

Sturmangriff

Ein Sturmangriff ist eine Volle Aktion, die eine Bewegung mit der doppelten Bewegungsrate und einen Angriff währenddessen erlaubt.

Vor dem Angriff muss der Charakter sich mindestens 3 m weit bewegt haben. Wenn sich der Charakter nur mit der einfachen Bewegungsrate bewegt und einen Grund-Angriffsbonus von mindestens +1 hat, kann während dieser Bewegung auch eine Waffe gezogen werden.

Der Charakter muss freie Bahn auf den Gegner haben, nichts darf die Bewegung behindern (wie z.B. schwieriges Gelände, Hindernisse). Die Bewegung muss in dem nächsten Feld enden, von dem aus der Gegner erreicht werden kann. Ist diese Feld besetzt (auch von einem Verbündeten, nicht aber von einer hilflosen Kreatur) oder blockiert, kann gegen diesen Gegner kein Sturmangriff ausgeführt werden. Wenn zu Beginn der Runde keine Sichtlinie auf den Gegner existiert, kann auch kein Sturmangriff durchgeführt werden.

Wenn der Sturmangriff ausgeführt wird, kann in dergleichen Runde kein 1,50 m-Schritt ausgeführt werden.

Ist ein Charakter auf eine Standard-Aktion in der Runde beschränkt, kann trotzdem ein Sturmangriff ausgeführt werden, aber nur mit der einfachen Bewegungsrate. Außerdem darf dann keine Waffe gezogen werden.

Auf den Angriff am Ende der Bewegung, wird ein Bonus von +2 gerechnet, dafür kommt, bis zum Beginn der nächsten Runde, ein Malus von -2 auf die RK.

Berittener Kampf

Reittiere ohne Kampftraining reagieren im Kampf verängstigt. Um weiter zu reiten, muss in jeder Runde, als Bewegungsaktion, ein Wurf auf Reiten (SG 20) abgelegt werden, um die Kontrolle über das Tier zu behalten. Misslingt der Wurf, kann in der Runde keine weitere Aktion ausgeführt werden.

Das Reittier handelt mit der Initiative des Reiters und bewegt sich mit dessen Bewegungsrate, aber mit seiner eigenen Aktion.

Ein Charakter nimmt im Kampf den gleichen Raum ein wie sein Reittier (Pferde z.B. sind große Kreaturen und brauchen 2 Felder Raum).

Bei einem Nahkampfangriff auf eine Kreatur, die kleiner als das Reittier ist, erhält der Angriff einen Bonus von +1. Wenn sich das Reittier mehr als 1,50 m bewegt, kann nur noch ein einzelner Nahkampfangriff ausgeführt werden.

Ein berittener Sturmangriff macht mit einer Lanze doppelten Schaden.

Der Einsatz von Fernkampfwaffen, wenn das Tier eine doppelte Bewegungsaktion macht, erhält einen

Malus von -4. Rennt das Reittier (vierfache Bewegungsrate), erhöht sich der Malus auf -8. Bei beiden Bewegungen wird der Angriffswurf nach der halben Bewegung gemacht. Ein Voller Angriff mit Fernkampfwaffen und Bewegungsaktionen sind ganz normal möglich, während sich das Tier bewegt.

Bei einer normalen Bewegung des Tieres, kann ganz normal, vor oder nach der Bewegung, gezaubert werden. Bewegt sich das Tier vor und nach dem Zauber, wird während der Bewegung gezaubert und ein Konzentrationswurf (SG 10 + Grad des Zaubers) ist notwendig. Wenn das Reittier rennt, erhöht sich der SG auf 15 + Grad des Zaubers.

Stürzt das Tier, muss ein Wurf auf Reiten (SG 15) gelingen, um ohne Schaden zu fallen. Misslingt der Wurf, erhält der Reiter 1W6 Schadenspunkte.

Wird der Reiter bewusstlos, hat er eine Chance von 50 % im Sattel zu bleiben (75 % bei einem Militärsattel). Stürzt der Reiter, erleidet er 1W6 Schadenspunkte und das Reittier meidet den Kampf, ohne Reiter.

Waffe mit Flächenwirkung werfen

Eine Waffe mit Flächenwirkung ist eine Fernkampfwaffe, die beim Aufprall zerplatzt und ihren Inhalt über das Ziel und Kreaturen oder Objekte in der Nähe verspritzt. Diese Waffen können ohne Malus von jedem verwendet werden.

Ein Treffer verursacht direkten Trefferschaden beim Ziel und Spritzschaden bei allen Kreaturen im Umkreis von 1,50 m. Ist die Zielkreatur große oder größer, wird eins ihrer Felder ausgewählt, von dem Spritzschaden ausgeht. Diese Waffen verursachen keinen Präzisionsschaden.

Anstatt einer Kreatur kann auch ein Knotenpunkt auf dem Bodenplan anvisiert werden. Dieser Fernkampfangriff geht gegen eine RK von 5. Allerdings fällt dabei der Trefferschaden weg und es gibt nur den Spritzschaden, für umstehende Kreaturen.

Wird das Ziel verfehlt, bestimmt 1W8 die Abweichung des Wurfs. 1 bedeutet, dass der Wurf zu kurz geraten ist (direkte Line von Ziel zum Werfer), 2 bis 8 rotieren, davon ausgehend im Uhrzeigersinn um das Ziel. Dann wird eine der Grundreichweite entsprechende Anzahl an Feldern in die angezeigte Richtung abgezählt. In diesem Feld landet die Waffe und alle umstehenden Kreaturen erleiden den Spritzschaden.

Kampf mit zwei Waffen

Wird in der Zweithand eine zweite Waffe geführt, kann mit dieser Waffe ein zusätzlicher Angriff, im Rahmen eines Vollen Angriffs, ausgeführt werden.

Allerdings haben dann beide Angriffe Mali (s. Tabelle 12).

Tabelle 12: Mali für den Kampf mit zwei Waffen

Umständen...	Haupt-hand	Zweit-hand
Normale Mali	-6	-10
Leichte Waffe in Zweithand	-4	-8
Talent Kampf mit zwei Waffen	-4	-4
Talent Kampf mit zwei Waffen und Leichte Waffe in Zweithand	-2	-2

Kampfmanöver

Im Kampf können verschiedene Manöver eingesetzt werden, mit denen der Feind behindert oder sogar verkrüppelt werden kann.

Für diese Manöver wird der Kampfmanöverbonus (KMB) auf die Angriffswürfe gerechnet, die die Kampfmanöververteidigung (KMV) erreichen oder übertreffen müssen.

$$\begin{aligned} \text{KMB} &= \text{Grund-Angriffsbonus} + \text{Stärkemedifikator} \\ &\quad + \text{spezieller Größenmodifikator} \\ \text{KMV} &= 10 + \text{Grund-Angriffsbonus} + \\ &\quad \text{Stärkemedifikator} + \text{Geschicklichkeitsmodifikator} + \\ &\quad \text{spezieller Größenmodifikator} \end{aligned}$$

Der spezieller Größenmodifikator ist: Mini -8, Winzig -4, Sehr klein -2, Klein -1, Mittelgroß 0, Groß +1, Riesig +2, Gigantisch +4, Kolossal -8. Sehr kleine oder kleinere Kreaturen verwenden ihren Geschicklichkeitsmodifikator anstatt des Stärkemedifikators für den Kampfmanöverbonus.

Der Kampfmanöverwurf gegen eine unbewegliche, bewusste oder anderweitig kampfunfähige Kreatur gelingt automatisch (so als wäre eine natürliche 20 gewürfelt worden). Ist das Ziel betäubt, erhält der Angriffswurf einen Bonus von +4.

Auf die Kampfmanöververteidigung dürfen auch alle Ablenkungs-, Ausweich-, Glücks-, Heilige, Moral-, Situations-, Unheilige und Verständnis-Boni auf die RK angerechnet werden. Kreaturen, die auf dem falschen Fuß sind, dürfen ihren Geschicklichkeitsbonus auch nicht auf die KMV addieren.

Grundsätzlich provozieren Kampfmanöver einen Gelegenheitsangriff durch das Ziel des Manövers.

Ansturm

Ein Ansturm kann als Standard-Aktion oder als Teil eines Sturmangriffs anstelle des Nahkampfangriffs, gegen Gegner, die maximal eine Größenkategorie größer sind, ausgeführt werden.

Ist der Ansturm erfolgreich, wird das Ziel 1,50 m +1,50 m pro 5 Punkte über der KMV, weit zurückgedrängt. Der anstürmende Charakter kann sich mit dem Ziel mitbewegen, wenn seine Bewegungsrate das

zulässt und er das möchte. Misslingt der Ansturm, endet die Bewegung genau vor dem Gegner.

Die Bewegung des Feindes, durch den Ansturm, provoziert keine Gelegenheitsangriffe. Außerdem kann eine Kreaturen nicht in ein Feld gedrängt werden, das von einem Hindernis besetzt ist. Wenn sich aber eine andere Kreatur, in diesem Feld befindet, wird automatisch ein Wurf auf Kampfmanöver, für den Ansturm gegen diese Kreatur gemacht. Für jede weitere Kreatur erhält dieser Wurf aber eine Malus von -4. Bei einem Erfolg werden alle Kreaturen insgesamt so weit getrieben, wie es dem geringsten Wurf entspricht.

Entwaffnen

Anstatt eines Nahkampfangriffs kann versucht werden, den Gegner zu entwaffnen. Wird der Entwaffnen-Versuch unbewaffnet unternommen, erhält der Wurf einen Malus von -4.

Ist der Angriff erfolgreich, wird ein festgelegter, tragbarer Gegenstand fallen gelassen. Übertrifft der Wurf die KMV um mehr als 10, werden alle Gegenstände fallen gelassen. Misslingt der Wurf aber um mehr als 10, lässt der angreifende Charakter die Waffe fallen, mit der angegriffen wurde.

Bei einem unbewaffneten Entwaffnen, darf der fallen gelassene Gegenstand automatisch aufgehoben werden.

Gegenstand zerschmettern

Anstatt eines Nahkampfangriffs kann, als Angriffsaktion, versucht werden, einen Gegenstand zu beschädigen, den der Gegner trägt.

Bei einem erfolgreichen Angriff, wird der normale Schaden an dem Gegenstand verursacht. Der Schaden, der die Härte des Gegenstands übersteigt, wird von den Trefferpunkten abgezogen. Hat der Gegenstand nur noch die Hälfte der Trefferpunkte, erhält dieser den Zustand beschädigt. Übersteigt der Schaden sowohl die Härte als auch die Trefferpunkte, besteht die Wahl den Gegenstand zu zerstören. Wird der Gegenstand nicht zerstört, verbleibt er beschädigt und mit einem Trefferpunkt.

Ringkampf

Als Standard-Aktion kann versucht werden, den Gegner zu umklammern, um dessen Kampfoptionen einzuschränken. Humanoide Kreaturen ohne freie Hände erhalten einen Malus von -4 auf den Wurf. Bei einem Erfolg befinden sich beide Kreaturen in Zustand Ringend. Wird dieses Kampfmanöver erfolgreich auf eine Kreatur angewendet, die nicht in einem benachbarten Feld steht, wird die Kreatur damit auf ein freies, benachbartes Feld bewegt. Der Charakter, der den Ringkampf begonnen hat, kann sich mit einer freien Aktion aus diesem lösen, was beide aus dem Zustand Ringend befreit. Wird der Ringkampf nicht beendet, muss

in jeder folgenden Runde ein weiterer Wurf gemacht werden, um den Ringkampf als Standard-Aktion aufrechtzuerhalten. Auf diesen Wurf gibt es einen Situationsbonus von +5. Ist der Wurf erfolgreich kann, neben dem Aufrechterhalten der Umklammerung, eine der folgenden Aktionen ausgeführt werden:

- *Bewegung*: Das Ziel kann mit halber Bewegungsrate an einen anderen Ort gezogen werden und endet in einem freien, angrenzenden Feld. Wird versucht das Ziel an einem gefährlichen Ort zu ziehen, hat dieses einen weiteren Versuch mit einem Bonus von +4, um sich aus der Umklammerung zu lösen.
- *Schaden zufügen*: Dem Ziel kann Schaden in Höhe eines unbewaffneten Schlags, eines natürlichen Angriffs, eines Rüstungsstachel oder mit einer leichten oder einhändig geführten Waffe ausgeführten Angriffs zugefügt werden. Dieser kann tödlich und nichttödlich sein.
- *Haltegriff*: Der Gegner kann in einen Haltegriff genommen werden. Der Ausführende behält den Zustand Ringend, verliert aber den Geschicklichkeitsbonus auf die RK.
- *Fesseln*: Befindet sich das Opfer im Haltegriff oder ist anderweitig bewegungsunfähig oder bewusstlos, kann es mit Seilen gefesselt werden. Die Wirkung entspricht dem Haltegriff, nur mit einem höheren SG, um den Fesseln zu entkommen (20 + KMB anstatt KMV). Außerdem wird der Haltegriff automatisch aufrechtgehalten. Wird das Ziel nur umklammert, kann es trotzdem gefesselt werden, dann muss aber ein neuer Kampfmanöverwurf mit einem Malus von -10 abgelegt werden. Übersteigt der SG, der Fesseln, 20 + KMB des Ziels, kann dieses nicht einmal mit einer natürlichen 20 entkommen.

Um sich aus der Umklammerung zu befreien, muss, als Standard-Aktion, entweder ein Kampfmanöverwurf oder ein Wurf auf Entfesselungskunst gemacht werden. Der SG entspricht der KMV des Gegners.

Bei einem Erfolg kann alternativ auch der Gegner in die Umklammerung genommen werden, sodass diese sich nicht mehr frei aus dem Ringkampf lösen kann.

Anstelle des Versuchs die Umklammerung zu brechen, kann jede Aktion ausgeführt werden, die keine zwei Hände erfordert (z.B. Zauber, Angriffe). Im Haltegriff sind die Handlungsoptionen stärker eingeschränkt.

Mehrere Kreaturen können zusammen jemanden in den Ringkampf verwickeln (Aktion „Jemand anderem helfen“).

Überrennen

Während einer Bewegung, als Standard-Aktion oder als Teil des Sturmangriffs, kann versucht werden, jemanden zu überrennen, indem sich durch das von diesem besetzte Feld bewegt wird. Das geht nur ge-

gen Gegner, die maximal eine Größenkategorie größer sind. Misslingt der Versuch, endet die Bewegung in dem Feld direkt vor dem Feind, bzw. im nächsten freien Feld.

Das Ziel hat die Möglichkeit auszuweichen, sodass es keinen Angriff gibt. Weicht es nicht aus, muss ein Kampfmanöverwurf gemacht werden. Ist dieser erfolgreich, bewegt sich der Angreifer durch das Feld des Ziels. Übertrifft der Wurf die KMV des Gegners um mindestens 5 Punkte, wird das Ziel automatisch zu Boden geworfen und gilt als liegend. Hat das Ziel mehr als zwei Beine, erhöht sich der SG für das Manöver für jedes weitere Bein um +2.

Zu Fall bringen

Anstelle eines Nahkampfangriffs kann versucht werden, einen maximal eine Größenkategorie größeren Gegner zu Fall zu bringen.

Ist der Wurf erfolgreich, wird das Ziel zu Boden geworfen und gilt als liegend. Misslingt der Angriff aber um mindestens 10 Punkte, fällt der Angreifer selbst zu Boden und gilt als liegend. Hat das Ziel mehr als zwei Beine, steigt der SG für jedes weitere Bein um +2. Kreaturen ohne Beine oder fliegende Kreaturen können nicht zu Fall gebracht werden.

Finte

Der Wurf auf Bluffen, um jemanden mit einer Finte zu irritieren, ist eine Standard-Aktion. Der SG beträgt 10 + Grund-Angriffsbonus des Gegners + Weisheitsmodifikator des Gegners. Wenn der Gegner in Motiv erkennen geübt und dieser Bonus höher ist, wird stattdessen dieser auf 10 addiert.

Bei einem Erfolg verliert das Ziel gegen den nächsten Angriff des gleichen Angreifers, in der nächsten Runde, den Geschicklichkeitsbonus auf die RK.

Eine Finte gegen nichthumanoide Kreaturen hat einen Malus von -4. Gegen einen Gegner mit einer Intelligenz von 1 oder 2, einen von -8. Gegen Kreaturen ohne Intelligenzwert kann keine Finte ausgeführt werden.

Im Kampf provoziert eine Finte keinen Gelegenheitsangriff.

Initiative-Aktionen

Mit bestimmten Aktionen kann der Zeitpunkt des Handelns verschoben werden, in dem der Platz in der Initiative-Reihenfolge geändert wird.

Abwarten

Wartet ein Charakter ab, führt er keine Aktion aus und handelt dann zu einem neuen, bestimmten Initiative-Zeitpunkt ganz normal. Damit wird die Initiative für den Rest des Kampfes geändert. Anstatt

den Zeitpunkt festzulegen, kann auch einfach zu einem späteren Zeitpunkt in der Runde gehandelt werden und die Initiative entspricht dem Zeitpunkt des Handelns. Wird der Initiative-Wert erhöht, darfst du in der nächsten Runde nicht handeln, sondern erst in der folgenden. Wird sie aber verkleinert, darfst du in der selben Runde zu diesem Initiative-Wert gehandelt werden.

Vorbereiten

Vorbereiten ermöglicht es einem Charakter, als Standard-Aktion, eine Aktion vorzubereiten, die zu einem späteren Zeitpunkt ausgeführt wird. Das Vorbereiten selbst provoziert keinen Gelegenheitsangriff, die vorbereitete Aktion aber evtl. schon.

Es kann eine Schnelle, Freie, Bewegungsaktion oder Standard-Aktion vorbereitet werden. Dazu wird die Handlung und ein Auslöser festgelegt. Damit wird die Aktion, in der nächsten Runde, ausgeführt wenn die auslösende Handlung ausgeführt wird. Die vorbereitete Aktion wird vor der auslösenden Handlung ausgeführt. Damit wird ggf. die Handlung eines Charakters unterbrochen. Nach der Aktion, wenn er noch dazu in der Lage ist, wird die Handlung des anderen Charakter fortgesetzt. Der Initiative-Wert ändert sich für den Rest des Kampfes auf den Zeitpunkt, an dem die vorbereitete Aktion ausgeführt wurde. Unmittelbar vor dem Charakter, dessen Handlungen unterbrochen wurde.

Wenn keine Bewegung ausgeführt worden ist, kann während der vorbereiteten Aktion ein 1,50m-Schritt gemacht werden.

Wurde der Auslöser nicht innerhalb einer Runde ausgelöst, ist die vorbereitete Aktion verloren, kann aber neu vorbereitet werden. Erhöht sich der Initiative-Wert durch die vorbereitete Aktion, darf erst in der dann folgenden Runde, gehandelt werden.

Verletzung und Tod

Die Trefferpunkte eines Charakter geben an, wie schwer es ist einen Charakter zu töten und wie lange dieser mit Verletzungen kämpfen kann.

Ein Verlust an Trefferpunkten schränkt einen Charakter in keiner Weise ein, solange diese nicht auf oder unter 0 fallen.

Kampfunfähig (0 Trefferpunkte)

Wenn die Trefferpunkte genau auf 0 fallen, gilt der Charakter als wankend und darf pro Runde nur eine einzelne Bewegungs- oder Standard-Aktion ausführen (nicht beides und auch keine Volle Aktion). Die Bewegungsaktion verletzt den Charakter nicht weiter, eine Standard-Aktion (oder eine andere anstrengende Handlung) fügt dem Charakter nach Abschluss der Handlung einen Schadenspunkt zu. Wenn die Aktion

die aktuellen Trefferpunkte nicht erhöht, hat der Charakter jetzt -1 Trefferpunkte und liegt im Sterben.

Jede Form der Heilung, die die Trefferpunkte auf über 0 erhöht, macht den Charakter wieder voll funktionsfähig, als wären die Trefferpunkte nie auf 0 oder weniger gesunken.

Sterbend (negative Trefferpunkte)

Wenn die Trefferpunkte eines Charakters auf unter 0 sinken, wird dieser bewusstlos und gilt als sterbend.

In jeder Runde verliert ein sterbender Charakter 1 Trefferpunkt, bis er entweder stirbt oder sich stabilisiert.

Tod

Wenn die Trefferpunkte eines Charakters auf dessen negativen Konstitutionswert sinken, ist er tot. Ein Charakter kann auch durch Attributsschaden sterben, wenn dieser seinen Konstitutionswert auf 0 reduziert.

Mächtige Zauber, wie z.B. *Tote erwecken* können einen toten Charakter zu neuem Leben erwecken.

Stabile Charaktere und Erholung

Nachdem die Trefferpunkte eines Charakters auf einen negativen Wert gesunken sind, dieser aber noch nicht tot ist, muss er in der nächsten und allen folgenden Runden einen Konstitutionswurf gegen SG 10 bestehen, um sich zu stabilisieren. Bei dem Wurf erhält er einen Malus in Höhe der aktuellen, negativen Trefferpunkte. Ein stabiler Charakter muss diesen Wurf nicht machen. Eine natürliche 20 ist ein automatischer Erfolg. Misslingt der Wurf, verliert der Charakter einen Trefferpunkt.

Charakteren, die fortlaufenden Schaden erleiden, misslingen automatisch alle Konstitutionswürfe und sie verlieren, zusätzliche zu dem fortlaufenden Schaden, einen weiteren Trefferpunkt.

Mit einem Fertigkeitwurf auf Heilkunde (SG 15) kann ein sterbender Charakter stabilisiert werden, sodass dieser keine Trefferpunkte mehr verliert.

Jede Heilung, die mindestens einen Trefferpunkt wiederherstellt, stoppt automatisch den Verlust weiterer Trefferpunkte und stabilisiert den Charakter.

Steigert Heilung die Trefferpunkte auf 0, kommt der Charakter zu Bewusstsein und ist nur noch kampfunfähig. Werden die Trefferpunkte auf über 0 gesteigert, ist der Charakter wieder voll funktionsfähig, als hätte er nie im Sterben gelegen. Zauberkundige behalten die Zauberfähigkeiten, die sie vor hatten, bevor die Trefferpunkte unter 0 gesunken sind.

Ein stabiler Charakter, der von einem Heiler gepflegt wird oder mit Magie geheilt wird, erlangt schließlich sein Bewusstsein zurück und gewinnt auf natürliche Weise seine Trefferpunkte zurück. Gibt es keinen, der einen Charakter pflegt, ist sein Leben immer noch in Gefahr.

Erholung mit Hilfe

Eine Stunde nachdem sich ein versorgter Charakter stabilisiert hat, kann er, mit einem Konstitutionswurf (SG 10), sein Bewusstsein zurückerlangen. Auch für diesen Wurf gilt ein Malus in Höhe der aktuellen, negativen Trefferpunkte. Charakter mit negativen Trefferpunkten, die bei Bewusstsein sind, sind kampfunfähig. Misslingt der Wurf, hat der Charakter in jede folgende Stunde eine neue Chance. Eine natürliche 20 gilt als automatischer Erfolg. Selbst bewusstlos erlangt der Charakter seine Trefferpunkte auf natürlichem Weg zurück. Steigen die Trefferpunkte auf über 0, erlangt er auch sein Bewusstsein zurück.

Erholung ohne Hilfe

Ohne Hilfe hat ein Charakter nur eine kleine Chance zu überleben. Er kann die gleichen Würfe machen, wie ein Charakter mit Hilfe. Misslingt der Konstitutionswurf aber erleidet der Charakter einen Punkt Schaden. Außerdem erlangt ein Charakter ohne Hilfe keine Trefferpunkte auf natürlichem Weg zurück.

Erlangt der Charakter sein Bewusstsein zurück, kann er einmal am Tag, nach 8 Stunden Ruhe, einen Konstitutionswurf (SG 10) ablegen, um auf diese Weise damit zu beginnen, seine Trefferpunkte auf natürliche Weise zurück zu gelangen. Auch dieser Wurf hat den Malus in Höhe der aktuellen, negativen Trefferpunkte. Misslingt der Wurf, verliert der Charakter einen Trefferpunkt, bleibt aber bei Bewusstsein. Gelingt der Wurf, heilt der Charakter auf natürliche Weise und ist nicht mehr in der Gefahr, Trefferpunkte zu verlieren.

Heilung

Trefferpunkte können durch natürliche oder magische Heilung wiederhergestellt werden. Ein Charakter kann nicht mehr Trefferpunkte erhalten, als es seiner maximalen Anzahl entspricht.

Natürliche Heilung

Für eine Nacht Rast (8 Stunden Schlaf), gewinnt ein Charakter einen Trefferpunkt pro Stufe zurück. Jede Störung der Nachtruhe verhindert die Heilung.

Durch einen kompletten Tag Bettruhe, erhält der Charakter die doppelte Charakterstufe an Trefferpunkten zurück.

Magische Heilung

Zauber und Fähigkeiten können Trefferpunkte wiederherstellen.

Heilung von Attributsschaden

Temporärer Attributsschaden heilt mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Nacht Ruhe (8 Stun-

den) und betroffenem Attributswert. Komplette Bettruhe heilt 2 Punkte pro Tag (24 Stunden) und Attributswert.

Temporäre Trefferpunkte

Temporäre Trefferpunkte gehen als erstes verloren und können auch nicht durch Magie wiederhergestellt werden.

Zusätzliche Trefferpunkte durch eine (temporäre) Erhöhung des Konstitutionswerts gelten nicht als temporäre Trefferpunkte, gehen also nicht als erstes verloren und können geheilt werden.

Deckung

Deckung gibt an, wie gut ein Gegner z.B. hinter einer Ecke versteckt ist und nicht oder nur schwer getroffen werden kann.

Zur Ermittlung der Deckung gegen Fernkampfangriffe, wird ein Eckpunkt des Feldes, auf dem der Schütze steht, ausgewählt. Führt eine Linie zwischen diesem Punkt und einem beliebigen Eckpunkt des gegnerischen Feldes durch ein Feld oder eine Seite eines Feldes, dass die Schusslinie bedroht, hat das Ziel Deckung (+4 auf die RK).

Bei einem Nahkampfangriff hat ein Ziel Deckung, wenn eine Linie zwischen einem beliebigen Eckpunktes des Angreifers und des gegnerischen Feldes, durch eine Mauer verläuft. Für Ziele, die nicht direkt neben dem Angreifer stehen (z.B. bei Wurfaffen oder Waffen mit Reichweite) gelten die Regeln für den Fernkampf. Niedrige Hindernisse (z.B. Mauern, die nur die Hälfte der Körpergröße groß sind) bieten nur Deckung gegen Angreifer innerhalb von 9 m. Steht der Angreifer aber näher an der Deckung als der Verteidiger, kann die Deckung ignoriert werden.

Gegen einen Gegner, der Deckung vor einem Charakter hat, kann dieser keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Neben dem RK-Bonus erhält ein Charakter mit Deckung auch einen Bonus von +2 auf Reflexwürfe gegen Angriffe, die auf der anderen Seite der Deckung entstehen. Flächenwirkungen können sich aber um Ecken ausbreiten und so die Deckung negieren.

Außerdem kann Deckung genutzt werden um Würfe auf Heimlichkeit auszuführen. Sonst wird Tarnung benötigt.

Weiche Deckung

Kreaturen, egal ob Verbündete oder Feinde, bieten Deckung gegen Fernkampfangriffe und gewähren einen Bonus von +4 auf die RK. Diese Art der Deckung erlaubt aber keine Würfe auf Heimlichkeit und gewährt auch keinen Bonus auf Reflexwürfe.

Teilweise Deckung

Wenn mehr als die Hälfte, der in Deckung befindenden Kreatur, zu sehen ist, verringert sich der Bonus auf die RK auf +2 und der auf die Reflexwürfe auf +1.

Vollständige Deckung

Gibt es keine freie Schusslinie auf das Ziel, hat dieses volle Deckung und kann nicht angegriffen werden.

Tarnung

Tarnung wird ähnlich bestimmt wie Deckung. Wenn eine der Linien durch ein Feld oder eine Feldgrenze das Tarnung gewährt (z.B. Nebel), hat das Ziel Tarnung.

Bei einem Nahkampfangriff hat das Ziel Tarnung, wenn die von ihm eingenommene Angriffsfläche komplett innerhalb eines Effektes liegt, der Tarnung verleiht.

Bestimmte Charaktere können mit bestimmten Fähigkeiten, die Tarnung umgehen (z.B. hat eine Tarnung aufgrund von Dunkelheit keine Wirkung gegen eine Charakter mit Dunkelsicht)

Fehlschlagchance

Tarnung gewährt einem Opfer eines erfolgreichen Angriffs eine 20 %-Chance, dass der Angreifer ihm verfehlt. Wenn der Angriffswurf erfolgreich ist, muss der Angegriffene einen W% würfeln, um zu vermeiden, getroffen zu werden.

Mehrere Tarnungseffekte sind nicht kumulativ.

Vollständige Tarnung

Gibt es auf ein Ziel zwar eine freie Schuss-, aber keine Sichtlinie (z.B. wegen Dunkelheit), besitzt das Ziel vollständige Tarnung.

Ein Ziel mit vollständiger Tarnung kann nicht angegriffen werden, allerdings kann ein Feld angegriffen werden, von dem der Angreifer glaubt, das Ziel stünde dort. Wenn das Ziel dort steht und der Angriff erfolgreich ist, hat das Ziel immer noch eine 50 %-Chance auf einen Fehlschlag.

Gegen ein Ziel mit vollständiger Tarnung können keine Gelegenheitsangriffe ausgeführt werden.

Zauber

Verschiedene Klassen sind in der Lage Zauber zu wirken. Barden und Hexenmeister können jeden Zauber, den sie kennen, spontan wirken, während alle anderen Zauberkundigen ihre Zauber für jeden Tag vorbereiten und vorauswählen müssen.

Alle Klassen haben aber eine Obergrenze an Zaubern, die sie maximal an einem Tag wirken. Erst nach

einer Nachtruhe von 8 Stunden, können neue Zauber gewirkt werden.

Um einen Zauber mit verbalen Komponenten zu wirken, muss der Zauberkundige sprechen können, für Gesten-Komponenten mindestens eine Hand, für die Gesten frei haben und alle evtl. notwendigen Materialkomponenten und Foki besitzen.

Gegenzauber

Jeder Zauber kann auch als Gegenzauber wirken. Dadurch wird die Energie eines anderen Zaubers neutralisiert. Das geht auch dann, wenn einer der Zauber arkanisch und der andere göttlich ist.

Damit ein Gegenzauber verwendet werden kann, muss über die Aktion „Vorbereiten“ ein Gegner ausgewählt werden. Dadurch wird gewartet, bis dieser einen Zauber wirkt, um die Aktion abzuschließen.

Wenn der Gegner einen Zauber wirkt, wird mit einem Wurf auf Zauberkunde (SG 15 + Grad des Zaubers), als freie Aktion, versucht diesen zu identifiziert. Gelingt der Wurf, wurde der Zauber identifiziert und es kann versucht werden, ihm entgegenzuwirken. Misslingt der Wurf aber, kann nichts getan werden.

Um die Aktion vollständig zu beenden, muss noch der korrekte Zauber gewirkt werden. I.d.R. können Zauber nur mit sich selbst entgegengewirkt werden. Ist der Zauberkundige in der Lage, den Zauber zu wirken, und hat in vorbereitet (oder noch einen entsprechenden Zauberplatz frei), wird er als Gegenzauber gewirkt. Ist das Ziel innerhalb der Reichweite haben sich die beiden Zauber auf.

Metamagische Effekte haben keinen Einfluss darauf, ob einem Zauber entgegengewirkt werden kann.

Einige Zauber können als Gegenzauber gegen bestimmte Zauber eingesetzt werden. Beide Zauber haben dann schon vorher entgegengesetzte Effekte.

Magie bannen

Magie bannen kann i.d.R. genutzt werden, um einem Zauber entgegenzuwirken. Dabei muss der Zauber auch nicht identifiziert werden, allerdings funktioniert *Magie bannen* nicht immer als Gegenzauber.

Kombination von magischen Effekten

Wenn mehrere magische Effekte sich auf einem Ziel überlagern, sind die Effekte i.d.R. nicht kumulativ und es gilt der höchste.

Konzentration

Um einen Zauber zu wirken, muss der Zauberkundige sich konzentrieren. Wird diese Konzentration durch etwas gestört wird, muss ein Konzentrationswurf gemacht werden. Dieser entspricht 1W20 + Zauberstufe + Modifikator des Attributes, von dem die Bonuszauber abhängen. Für Kleriker, Druiden und Waldläufer

ist das Weisheit, für Barden, Paladine und Hexenmeister Charisma und für Magier Intelligenz.

Für den SG siehe Tabelle 13.

Tabelle 13: SG für Konzentrationswürfe

Situation	SG für Konzentrationswurf
Defensiv zaubern	15 + doppelter Zaubergrad
Beim Zaubern verletzt werden	10 + verursachter Schaden + Zaubergrad
Andauernden Schaden während des Zauberns erleiden	10 + 0,5 des verursachten Schadens + Zaubergrad ¹
Von einem Zauber betroffen, der keinen Schaden verursacht	SG für Rettungswurf gegen den Zauber + Zaubergrad
Während des Zauberns im Ringkampf oder Haltegriff	10 + KMB desjenigen, der den Zauberer in diesen verwickelt hat + Zaubergrad
Starke Bewegung	10 + Zaubergrad
Sehr starke Bewegung	15 + Zaubergrad
Extrem heftige Bewegung	20 + Zaubergrad
Wind mit Regen oder Schnee	5 + Zaubergrad
Wind mit Hagel, Staub oder Schutt	10 + Zaubergrad
Durch einen Zauber verursachtes Wetter	siehe Zauber
Verstrickt	15 + Zaubergrad

¹Außer der zuletzt zugefügte Schaden, war der letzte, dann muss kein Wurf mehr gemacht werden.

Zauberstufe

Die Zauberstufe entscheidet, wie stark ein bestimmter Zauber ist. I.d.R. entspricht die Zauberstufe der Klassenstufe von zauberkundigen Klassen.

Ein Zauber kann auch bewusst auf einer niedrigeren Zauberstufe gewirkt werden, allerdings muss die Stufe mindestens so hoch sein, dass der Zauber gewirkt werden kann.

Eine Anpassung der Zauberstufe durch Klassenmerkmale oder andere besondere Fähigkeiten, wirkt neben den Effekten, die auf der Zauberstufe basieren, auch für Zauberstufenwürfe und die Zauberstufe bei Bannwürfen (sowohl für den Wurf als auch für den SG für den Wurf eines anderen).

Zauberpatzer

Wird versucht, einen Zauber unter Bedingungen zu wirken, bei denen die Eigenschaften des Zaubers nicht erfüllt werden, schlägt dieser fehl.

Zauberpatzer treten aber auch ein, wenn die Konzentration gestört wird und können auch beim Wirken von Gestenzaubern, während eine Rüstung getragen wird, auftreten.

Zauberpatzer treten nur bei arkanen Zauberkundigen auf.

Komponenten

Die meisten Zauber setzen verschiedene Komponenten voraus, die der Zauberkundige bereitstellen muss.

Verbal (V)

Eine verbale Komponente bedeutet, dass eine Zauberformel ausgesprochen werden muss. Dafür muss laut gesprochen werden können. Der Zauber *Stille* oder ein Knebel verhindern das Wirken eines solchen Zaubers. Ein tauber Zauberkundiger hat eine 20%-Chance auf einen Zauberpatzer.

Gesten (G)

Um die präzise Handbewegung der Gestenkomponente auszuführen, muss mindestens eine Hand frei zur Verfügung stehen.

Materialkomponente (M)

Bei einer Materialkomponente handelt es sich um stoffliche Substanzen oder Gegenstände, die während dem Zauberprozess verbraucht werden. Bei Materialkomponenten ohne Preis, ist dieser so gering, dass er vernachlässigbar ist. Solange ein Beutel für Materialkomponenten vorhanden ist, kann davon ausgegangen, dass all diese Komponenten da sind.

Haben die Komponenten allerdings einen Preis, muss auch genau diese Substanz oder dieser Gegenstand, in dem angegebenen Wert vorhanden sein.

Fokus (F)

Ein Fokus ist ein Hilfsmittel, der im Gegensatz zu einer Materialkomponente nicht verbraucht wird. Solange kein Preis angegeben ist, kann dieser vernachlässigt werden und davon ausgegangen werden, dass der Fokus im Beutel für Materialkomponenten enthalten ist.

Göttlicher Fokus (GF)

Ein göttlicher Fokus ist ein Gegenstand mit spiritueller Bedeutung. Der göttliche Fokus eines Klerikers oder Paladins ist jeweils ein heiliges Symbol seines Glaubens. Der göttliche Fokus eines Druiden oder

Waldläufers ist ein Stechpalmenzweig oder der Zweig einer anderen heiligen Pflanze.

Wenn bei den Komponenten F/GF oder M/GF steht, bedeutet das, dass die arkane Version einen Fokus oder eine Materialkomponente benötigt und die göttliche Variante einen göttlichen Fokus.

Wirkungsbereiche

Die Zauber können verschieden geformte Wirkungsbereiche haben. Bei der Bestimmung der Reichweite kann auch diagonal über ein Feld gezählt werden, dabei muss nur bedacht werden, dass jede zweite Diagonale als zwei Felder zählt. Wenn die am weitesten entfernte Ecke eines Feldes im Wirkungsbereich eines Zaubers ist, so ist das ganze Feld im Wirkungsbereich. Berührt nur die nächstliegende Ecke eines Feldes den Wirkungsbereich, wird nicht in diesem Feld von dem Zauber betroffen.

Ausbreitung, Explosion oder Ausstrahlung

Bei einem explosionsartigem Zauber, wird nur der Ausgangspunkt festgelegt und alle Kreaturen, ohne vollständige Deckung, im Wirkungsbereich betroffen.

Bei einem ausstrahlenden Zauber, geht der Zauber die ganze Wirkungsdauer weiterhin von dem Ausgangspunkt aus.

Ein ausbreitender Zauber erstreckt sich wie eine Explosion um einen Ausgangspunkt herum, kann sich aber auch um Ecken ausbreiten.

Kegel, Zylinder, Line, Kugel

Ein kegelförmiger Zauber bewegt sich in einem Viertelkreis vom Ausgangspunkt weg. Er startet an einem Eckpunkt des Ausgangsfeldes und wird dann breiter und bewegen sich i.d.R. nicht um Ecken herum.

Ein zylinderförmiger Zauber schießt in einem Kreis, um den Ausgangspunkt, in die Höhe und ignoriert alle Hindernisse im Wirkungsbereich.

Ein linienförmiger Zauber breitet sich in einer Linie in eine bestimmte Richtung aus. Er beginnt an der Ecke des Ausgangsfeldes und breitet sich bis zum Ende der Reichweite oder eine Barriere aus. Dabei werden alle Kreaturen betroffen, die auf Feldern stehen, die die Linie überquert.

Ein kugelförmiger Zauber erstreckt sich von seinem Ausgangspunkt aus und füllt einen kugelförmigen Bereich aus.

Wirkungsdauer

Zauber mit der Wirkungsdauer Konzentration, dauern so lange, die sich der Zauberkundige darauf konzentriert. Das entspricht einer Standard-Aktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Man kann sich nur auf einen Zauber gleichzeitig konzentrieren und in der Zeit keinen anderen Zauber wirken (auch nicht

einen, der einer anderen Wirkungsdauer als Konzentration hat).

Berührungszauber

Wird ein Berührungszauber nicht in einer Runde entladen, kann die Ladung gehalten werden und in der nächsten Runde entladen werden. Betrifft ein Zauber mehrere Ziele, müssen diese aber alle in einer Runde berührt werden und der Zauber kann nicht gehalten werden.

Rettungswurf

Der SG eines Rettungswurf entspricht:

$$10 + \text{Grad des Zaubers} + \text{Bonus des relevanten Attributs}$$

Das relevante Attribut ist bei Magiern Intelligenz, bei Barden, Paladinen und Hexenmeistern Charisma und bei Klerikern, Druiden und Waldläufern Weisheit.

Eine natürliche 1 ist immer ein Fehlschlag, während eine natürliche 20 immer ein Erfolg ist.

Bei einer natürlichen 1, werden allerdings auch von der Kreatur getragene Gegenstände betroffen.

Ein Charakter, auch einer mit einer speziellen Resistenz gegen Magie, kann freiwillig darauf verzichten und sich der Wirkung des Zaubers aussetzen.

Zauberresistenz

Wird eine Kreatur mit Zauberresistenz von einem Zauber betroffen, muss der Zauberwirker einen Zauberstufenwurf (1W20 + Zauberstufe) machen und mindestens den Wert der Zauberresistenz erreichen, damit der Zauber wirkt. Damit entspricht die Zauberresistenz einer Rüstungsklasse gegen magische Angriffe.

Mit einer Standard-Aktion, kann eine Kreatur freiwillig seine Zauberresistenz fallen lassen, um von einem harmlosen Zauber betroffen zu werden. Damit entfällt auch der Zauberstufenwurf.

Auffrischen von Zaubern

Um die gewirkten Zauberplätze wieder neu zur Verfügung zu haben, müssen alle Zauberkundigen 8 Stunden ruhen. Danach müssen sie sich unterschiedlich lang um ihre Zauberplätze kümmern.

Magier brauchen 1 Stunde um neue Zauber aus ihrem Zauberbuch auszuwählen.

Hexenmeister und Barden müssen sich 15 Minuten konzentrieren um die Zauberplätze wieder aufzufrischen.

Göttliche Zauberkundige bereiten ihre Magie, nicht nach einer Rastpause vor, sondern zu einer bestimmten Tageszeit, im Gebet. Können sie zur dieser Tageszeit nicht beten, muss das so bald wie möglich nachgeholt werden. Wird das nicht zum nächstmöglichen

Zeitpunkt gemacht, muss bis zum nächsten Tag gewartet werden.

Auch die göttlichen Zauberkundigen müssen eine Stunde investieren, um ihre Zauber im Gebet vorzubereiten.

Für alle Zauberkundigen gilt, dass die Anzahl der Zauber, die in den 8 Stunden, vor dem neu vorbereiten gewirkt werden, von der Gesamtzahl der vorzuberei-

tenden Zauber des entsprechenden Grads abgezogen werden.

Zauberkundige, die ihre Zauber vorbereiten können Zauberplätze frei lassen, die durch eine weitere Konzentrationszeit, bzw. Gebetszeit später vorbereitet werden. Diese neue Vorbereitungszeit dauert mindestens 15 Minuten und es können nur die freigelassenen Zauberplätze, nicht aber freigewordene (durch schon gewirkte Zauber) Zauberplätze vorbereitet werden.