

Das große Regelwerk

In diesem Almanach werdet ihr eine komplette und ungekürzte Fassung unseres gesamten Regelwerkes für Kämpfe und Events finden, welche ihr auf unserer Seite anwenden könnt. Bislang waren alle einzelnen Teile auf verschiedenen Forenseiten verlinkt, manche davon schwer zu erreichen, oder intransparent einzusehen. Dies soll hiermit ein Ende finden. Ebenso werden hier auch ein paar neue Regeländerungen bzw. -modifizierungen in Kraft treten, welche unsere Seite hoffentlich in neue Sphären der Immersion treten lässt.

Inhaltsverzeichnis

1. Die Basics des Kampfsystems – Was man unbedingt wissen sollte.....	5
1.1 Typen von Aktionen.....	5
1.1.1 Ganze Aktionen.....	5
1.1.2 Halbe Aktionen	5
1.2 Evaluierung der Trefferchancen	5
1.2.1 Der Potentialwurf	5
1.2.2 Der Schadenswurf.....	6
1.2.3 kritische Treffer und kritische Misserfolge	6
1.2.4 Unterstützen/Buffern	6
1.3 Schaden für Waffen- und Magienutzer.....	6
1.3.1. Effektivität und Resistenz.....	7
1.3.2 Schadensverrechnung von nicht aufgeführten Waffen oder Materialien.....	7
1.3.3 Limits der Materialselteneit der Erstellung:.....	7
1.3.4 Schaden von Tieren bzw. Tierwandlern.....	7
1.3.5 Schaden für den waffenlosen Nahkampf	8
1.4 Berechnung der Trefferpunkte:.....	10
1.4.1 Der Rassenkoeffizient.....	10
1.4.2 Der Alterskoeffizient.....	11
1.5 Die Gegnerrunde.....	11
1.5.1 Kritischer Erfolg und Misserfolg des Gegners	12
1.5.2 Beeinflussende Effekte der Gegner.....	12
1.6 Das Umgehen von Schutzkonstellationen	13
2. Heilung, Verletzung und Tod	14
2.1 Das Heilen mittels Wiederherstellungsmagie	14
2.1.1 Wahrscheinlichkeit und Intensität.....	14
2.1.2 Ermittelte Erfahrung aus Heilung.....	14
2.1.3 Die Schwere der Verletzung	15
2.1.4 Die Quantität der Heilung	15
2.2 Das Heilen mittels Schulmedizin	16

2.3 Bewusstlosigkeit und Stabilisation:	17
2.3.1 Rettungswürfe	17
2.4 Natürliche Trefferpunkt-Regeneration	18
3 Das Wirken von Unterstützungen	18
3.1 Das Wirken von Barrieren	18
3.1.1 Klassische Barrieren - Schutzkuppeln	18
3.1.2 Zweite-Haut Barrieren	19
3.1.3 Schaden-Über-Zeit Barrieren.....	20
3.2 Das Erhöhen von Trefferchancen und Verstärken von Angriffen	20
3.2.1 Das Verstärken von Angriffen	20
3.2.2 Die Erhöhung der Trefferchance	21
4 Regeln des erweiterten Kampfsystems	22
4.1 Grundlegendes Prinzip	22
4.1.1 Traglastpotential (TLP)	22
4.1.2 Traglast (TL).....	22
4.1.3 Boni/Mali:	23
4.1.4 Erschöpfung	23
4.2 Ausrüstung und Gewicht	24
4.2.1 Nahkampfwaffen	24
4.2.2 Fernkampfwaffen	26
4.2.1 Rüstungen	27
4.3 Modifikatoren für Metalle und andere Veränderungen:.....	29
4.4 Sonstige Gegenstände	29
4.4.1 Alchemie und Medizin	29
4.4.2 Überleben	30
4.4.3 Sonstiges	32
4.5 Charakterbezogene Boni/Mali (CBM).....	33
4.5.1 Körperlicher Zustand	33
4.5.2 Körperliche Bedürfnisse	33
4.5.3 Übernachten/Rasten/Komfort.....	34
4.5.4 Individuelle Effekte.....	34
4.6 Gruppenbezogene Boni/Mali (CBM).....	35
4.6.1 Tageszeit	35
4.6.2 Umgebung.....	35
4.6.3 Temperatur	35
4.6.4 Wetter	35

4.7 Das Verletzungssystem	36
4.7.1 Kritischer Treffer eines Gegners	36
4.7.2 Ausreichender Schaden eines Gegners	37
4.7.3 Spezifische Monstertalente	37
4.7.4 Praktische Anwendung im Beispiel	37
4.8 Die neuen Aufgaben des Heilers	38
4.8.1 Körperschild	39
4.8.2 Schmerzlinderung	39
4.8.4 Ausnutzen	40
4.8.3 Heilen von Verletzungen	40
4.9 Zeitmanagement	40
4.9.1 Allgemeines Prinzip	40
4.9.2 Erholung	41
4.9.3 Allgemeine Formel	41
4.9.4 Erholung für Magier	42
4.9.5 Passive TP-Heilung	42
4.10 Versorgung	43
4.10.1 Negative Versorgungsmodifikatoren	44
4.11 Mögliche Aktionen	45
4.12 Der Reiz des Reisens	46
4.12.1 Zufallsbedingtes Wetter	46
4.12.2 Zufallsbedingte Kämpfe	47
5 Begleiter in Kämpfen	47
5.1 Begleiter durch Anima-Magie	47
5.2 Begleiter durch Beschwörungsmagie	49
5.3 Begleiter mittels Nekromantie	49
5.4 Begleiter durch besondere Erlaubnisse	49
6 Talentproben	50
7 Besondere Anwendung von Magien	50
7.1 Besonderheiten der Illusionsmagie	51
7.1.1 Schreckensillusionen (Ab Rang II)	51
7.1.2 Schlafillusionen (Ab Rang IV)	52
7.1.2.1 Vertiefung des Schlafes (Ab Rang IV)	53
7.1.2.2 Nachtmahr (Ab Rang VII)	53
7.1.2.3 Verstärkter Nachtmahr (Ab Rang IX)	54
7.1.2.4 Schlafwandler (Ab Rang XI)	54

7.1.3 Befriedungsillusionen (Ab Rang V)	55
7.1.3.1 Amnestische Befriedungsillusionen (Ab Rang VIII)	56
7.1.4 Ablenkungsillusionen (Ab Rang II)	56
7.1.4.1 Ablenkungsillusionen außerhalb des Kampfes	56
7.1.4.2 Ablenkungsillusionen innerhalb des Kampfes	57

1. Die Basics des Kampfsystems – Was man unbedingt wissen sollte

1.1 Typen von Aktionen

Innerhalb von Events, welche von Moderatoren oder Administratoren der Seite geleitet werden können, kann es stets dazu kommen, dass sich eine Gruppe von Spielern mit ihren Charakteren auf einen Antagonisten einlassen, gegen den sie kämpfen müssen. Hierzu wird ein rundenbasiertes Kampfsystem verwendet. In den meisten Fällen beginnt so zuerst die Gruppe, in dem sie zum gleichen Zeitpunkt im Chat innerhalb einer „Spielerrunde“ ihren Angriff formulieren. Danach sind sie dazu angehalten im Discord erst einmal zu würfeln, ob die gewünschten Aktionen überhaupt stattfinden, und danach, welche Intensität die gewünschten Aktionen besitzen.

Hierbei werden die zwei Aktionstypen ganz elementar in **ganze Aktionen** und **halbe Aktionen** unterteilt. Eine ganze Aktion nimmt hierbei eine gesamte Runde ein und verbraucht diese. Eine Spielerrunde dauert in etwa 10 Sekunden innerhalb eines Kampfes. Eine halbe Aktion verbraucht hingegen nur die Hälfte der Spielerrunde, beispielsweise ist es so möglich eine weitere halbe Aktion innerhalb einer Runde zusätzlich zu nutzen.

1.1.1 Ganze Aktionen

- **Angreifen**
Hierbei ist es egal ob es sich um einen Angriff im Nahkampf, im Fernkampf oder mit Magie handelt
- **Heilen und magisches Buffen**
Das Heilen eines Mitspielers mittels Wiederherstellungsmagie, das Verbinden eines Spielers mittels einer Bandage – möglich über das Talent Medizin und Anatomie sowie das Wirken einer Barriere und das Verstärken von Mitspielern mittels Wiederherstellungsmagie
- **Mentales Schädigen oder Irreführen eines Gegners**
Allen voran mittels der Schule der Illusionenmagie möglich

1.1.2 Halbe Aktionen

- **Trinken eines Heil- oder Verstärkungstrankes**
Die Größe oder Art des Trankes ist in Fragen der Aktionsart irrelevant
- **Schützen eines Mitspielers**
Hierbei kann sowohl der Spieler, der hinter einen Charakter verschwinden möchte als auch jene, der aktiv vorne schützt, diese Aktion ausführen, in beiden Fällen bleibt es eine halbe Aktion
- **Werfen vor einen Angriff**
Ein Charakter kann sich vor den Angriff eines Gegners auf einen anderen Charakter zu dessen Schutz werfen. Dies geschieht in der Kampfrunde des Gegners und hat zur Folge, dass der Charakter in seiner nächsten Kampfrunde nur eine halbe Aktion übrig hat. Das Werfen vor einen Angriff ist nur möglich, wenn der Charakter nahe am zu schützenden Charakter steht und die gleiche Entfernung zum Gegner hat wie dieser.

1.2 Evaluierung der Trefferchancen

Eines der wichtigsten Themen im Kampf ist, wie man einen Gegner trifft, und wie viel Schaden dies überhaupt verursacht. Auf dies wird hier näher eingegangen.

1.2.1 Der Potentialwurf

Sollte ein Charakter versuchen, einen Gegner zu treffen, so ist dies mittels des Wurfes eines 20-seitigen Würfels (1d20 genannt) möglich. Dieser Wurf heißt **Potentialwurf** oder **Möglichkeitswurf**. Potentialwürfe versuchen immer, ihren Grenzwert einzuhalten oder zu unterbieten.

Die Formel für den Grenzwert eines Potentialwurfs lautet wie folgt:

$$10 [\text{Basiskonstante}] + [\text{Rang der eigenen Fähigkeit}] - [\text{Schwierigkeitsgrad des Gegners}]$$

In einem einfachen Beispiel finden wir unseren Charakter Paul. Dieser ist ein Schwertkämpfer mit einem Nahkampfrang von 7 und gleichzeitig auch ein Elementarmagier mit einem Rang von 5. Paul möchte seinen Gegner, der ein Derhii mit einem Schwierigkeitsgrad von 5 ist, mit seinem Einhandschwert angreifen. Nun modifizieren wir unsere Formel mit den Zahlen, die wir gerade erhalten haben. Hieraus ergibt sich eine aktualisierte Formel:

$$10 + 7 - 5 = 12$$

Dies bedeutet, dass Paul seinen Gegner, wenn er einen 1d20 würfelt, mit einem Ergebnis von 1-12 treffen würde, allerdings mit einem Ergebnis von 13-20 nicht treffen würde.

1.2.2 Der Schadenswurf

Für die Berechnung des Schadens gibt es in unserem Forum im Thread „Attributverteilungen und Indices“ eine ausführliche Liste, welche Waffe welchen Schaden verursacht. Im Falle des vorbezeichneten Einhandschwertes von Paul liegt der Schaden eines solchen bei 1d8+6. Es wird also ein 8-seitiger Würfel genutzt und das Ergebnis mit 6 addiert. Die Errechnung des Schadens wird **Schadenswurf** genannt.

1.2.3 kritische Treffer und kritische Misserfolge

Sollte das Ergebnis des Potentialwurfs auf eine 1 fallen, so wird hier ein **kritischer Treffer** ausgelöst. Ein kritischer Treffer ist schnell berechnet. In diesem Fall wird das endgültige Schadensergebnis mit dem Faktor 2 multipliziert. Je nach Gegner können auch andere Effekte mit einem kritischen Erfolg eintreten, wie beispielsweise die Verringerung der Rüstung des Gegners oder temporäre oder gar permanente Mali für diesen. Dies ist jedoch von Monster zu Monster unterschiedlich.

Sollte das Ergebnis hingegen auf eine 20 fallen, so wird ein **kritischer Misserfolg** ausgelöst. Dieser ist etwas differenzierter zu betrachten und kann je nach Situation unterschiedliche Konsequenzen mit sich ziehen. In den meisten Fällen wird hier nicht der Gegner attackiert, sondern ein Mitspieler, der, im bei Nahkampf in derselben Reichweite zum eigenen Charakter steht wie der Gegner, oder einigermaßen in der Schusslinie steht im Falle von Fernkampf. Sollte ein Charakter hinter einer anderen Person in einer Schutzkonstellation kritisch verfehlen, so trifft es immer jenen, der ihn eigentlich schützt. Schaden wird in diesem Fall gleich jener Waffe oder Magie verursacht, mit der der Charakter eigentlich plante, seinen Gegner zu attackieren. Sollte kein passender Charakter in Reichweite sein, so erfolgt der kritische Treffer gegen den Charakter selbst, was darin resultieren kann, dass der Charakter beispielsweise seine Waffe fallen lässt oder sich damit gar selbst Schaden zufügt.

1.2.4 Unterstützen/Buffern

Unterstützungen werden im Allgemeinen mit 1d4 gewürfelt, also einem vierseitigen Würfel. Hierbei wird gegen 3 gewürfelt, also hat der Charakter eine Chance von 75% auf Erfolg. Von 1-3 gelingt die Unterstützung, im Falle einer 4 gelingt sie nicht. Typische Unterstützungen sind beispielsweise das Nutzen einer Barriere oder das Verstärken der Angriffskraft mittels Wiederherstellungsmagie.

1.3 Schaden für Waffen- und Magienutzer

Der Schaden für Waffennutzer ist in unserem Forenunterpunkt „Attributverteilungen und Indices“ hinterlegt. Dort findet man unterteilt in verschiedene Waffenklassen so gut wie jede für das Mittelalter typische Waffe und findet ebenso deren Schadenwerte, aufgeschlüsselt entsprechend des Materials, aus dem die Waffen bestehen.

Der Schaden für Magienutzer bleibt hingegen für alle Magieschulen gleich und wird nur durch den Rang bestimmt, auf dem sich der Magier befindet. Nach Rängen aufgeschlüsselt findet ihr diese Liste hier:

<i>Magierang</i>	<i>Schadenswert</i>
Rang I [Anfänger]	1d4 (1-4 Schaden)
Rang II [Novize]	1d4+1 (2-5 Schaden)
Rang III [Schüler]	1d4+3 (4-7 Schaden)
Rang IV [Adept]	1d6+4 (5-10 Schaden)
Rang V [Könnner]	1d6+6 (7-12 Schaden)
Rang VI [Fortgeschrittener]	1d6+8 (9-14 Schaden)
Rang VII [Erfahrener]n	1d8+7 (8-15 Schaden)
Rang VIII [Experte]	1d8+9 (10-17 Schaden)
Rang IX [Meister]	1d10+10 (11-20 Schaden)
Rang X [Großmeister]	1d12+12 (13-24 Schaden)
Rang XI [Legende]	1d14+14 (15-28 Schaden)
Rang XII [Avatar]	1d16+16 (17-32 Schaden)

1.3.1. Effektivität und Resistenz

Gegen bestimmte Gegner können manche dieser Magieformen eine leichte Effektivität oder auch eine starke Effektivität besitzen. In diesen Fällen wird nach dem Wurf auf das Ergebnis ein Multiplikator von *1.25 (im Falle einer leichten Effektivität) oder *1.5 (im Falle einer starken Effektivität) gerechnet.

Im Falle einer leichten Resistenz oder starken Resistenz der Fall ganz ähnlich. Bei einer leichten Resistenz wird der Schaden mit einem Multiplikator von *0.75 verrechnet, bei einer starken Resistenz mit einem Multiplikator von *0.5.

1.3.2 Schadensverrechnung von nicht aufgeführten Waffen oder Materialien

Manchmal passiert es, dass ein Charakter eine Waffe mit sich führen möchte, welche nicht unseren Normen entspricht. Dies kann vorkommen, und das respektieren wir, solange besagte Waffe oder Material innerhalb der Grenzen unserer Welt als legitim betrachtet werden kann. Außerdem sollte darauf geachtet werden, dass Waffe bzw. Material die auferlegten Limits des Charakters, Schaden zu verursachen, nicht allzu weit ausreißt. In diesen Fällen muss bei der Charaktererstellung besagte Waffe mit einem zuständigen Administrator abgesprochen worden sein.

1.3.3 Limits der Materialseltenheit der Erstellung:

Ein Charakter darf bei Erstellung maximal Waffen mit Material Stahl oder schwächer besitzen. Dies hat den Grund, dass wir aus Gründen der Immersion nicht allen Charakteren gleich zu Beginn seltene Waffen erlauben wollen, sondern die Charaktere sich diese erarbeiten müssen. Sollte ein Charakter unbedingt eine solche Waffe besitzen müssen, so kann dies mittels eines Charakterantrages beantragt werden. Materialien seltener als Mithril/Orichalcum können nicht beantragt werden. Je seltener das Material hierbei ist, desto unwahrscheinlicher ist die Chance auf Erfolg. Bei Zuwiderhandlung dieses Punktes kann es bei Fehlverhalten zu Strikes kommen.

1.3.4 Schaden von Tieren bzw. Tierwandlern

Auch Tiere bzw. Tierwandler sind dazu in der Lage, Schaden mit beispielsweise Klauen oder Bissen zu verursachen. Um hier nicht jedes Tier einzeln erwähnen zu müssen, werden Tiere je nach

Gefährlichkeit und Größe in unterschiedliche Kategorien unterteilt. Alle Angriffe von Tieren bzw. Tierwandlern in Tiergestalt verursachen diesen unten angeführten Schaden.

- Tierschaden Kategorie 1: (z.B.: Eidechse, Hase, Katze) 1d3 Schaden pro Treffer.
- Tierschaden Kategorie 2: (z.B.: Hund/Wolf, Hirsch, Adler) 1d5+3 Schaden pro Treffer.
- Tierschaden Kategorie 3: (z.B.: Leopard, Stier, Bison) 1d6+6 Schaden pro Treffer.
- Tierschaden Kategorie 4: (z.B.: Bär, Hai) 1d8+8 Schaden pro Treffer.
- Tierschaden Kategorie 5: (z.B.: Elefant, Nilpferd) 1d10+12 Schaden pro Treffer.

Hier sind selbstverständlich nicht alle verfügbaren Tierwandler aufgelistet. Im Zweifel hilft euch ein Administrator gerne bei der Einteilung eines Tierwandlers in eine der aufgeführten Kategorien. Vom Admin eingeteilte Kategorien für Tierwandler sind verbindlich und müssen so genutzt werden.

1.3.5 Schaden für den waffenlosen Nahkampf

Manche Charaktere möchten lieber mit ihren eigenen Fäusten und Tritten kämpfen, und auch für diesen Fall haben wir hier die richtigen Modifikatoren hinterlegt.

Für den waffenlosen Nahkampf kann die folgende Formel genutzt werden:

$$1dx + y$$

Die Variablen x und y berechnen sich hier wie folgt:

$$x = \frac{([Rang\ der\ Nahkampffähigkeit] + [Körperkraft])}{2}$$

$$y = [Körperkraft] + [Körperbeherrschung]$$

Ergebnisse werden dabei grundsätzlich aufgerundet.

Hierbei gelten für die Ausprägungen der Talente folgende in Zahlen umgerechnete Wertungen:

Ohne dieses Talent	0
Anfänger	1
Fortgeschrittener	2
Meister	3
Großmeister	4
Ohnegleichen	5

Als Beispiel hat unser Kämpfer Paul einen Nahkampfrang von 7, besitzt das Talent Körperkraft auf der Ausprägung Meister und das Talent Körperbeherrschung auf der Ausprägung Anfänger.

$$x = \frac{7 + 3}{2} = 5$$

$$y = 3 + 1 = 4$$

Daraus ergibt sich folgende Formel für Pauls Würfelauswahl:

$$1d5 + 4$$

Je nach Fähigkeitsrang und Ausprägung sind in den nachfolgenden Tabellen alle Möglichkeiten, die es hier gibt, abgebildet.

Variable x

Talentausprägung Fähigkeitsrang	Ohne Talent	Anfänger	Fortgeschrittenen	Meister	Großmeister	Ohnegleichen
I	1	1	2	2	3	3
II	1	2	2	3	3	4
III	2	2	3	3	4	4
IV	2	3	3	4	4	5
V	3	3	4	4	5	5
VI	3	4	4	5	5	6
VII	4	4	5	5	6	6
VIII	4	5	5	6	6	7
IX	5	5	6	6	7	7
X	5	6	6	7	7	8
XI	6	6	7	7	8	8
XII	6	7	7	8	8	9

Variable y

Körperbeherrschung Körperkraft	Ohne Talent	Anfänger	Fortgeschrittenen	Meister	Großmeister	Ohnegleichen
Ohne	0	1	2	3	4	5
Anfänger	1	2	3	4	5	6
Fortges..	2	3	4	5	6	7
Meister	3	4	5	6	7	8
Großmeister	4	5	6	7	8	9
Ohnegl.	5	6	7	8	9	10

Zusätzliche Restriktionen:

Auf Grund des Materials einiger Monster sowie Rüstungen und einer natürlichen Logik unterliegt die Wirksamkeit von waffenlosem Nahkampf ein paar zusätzlichen Regelungen.

Monster:

- Ab einem Rüstungswert von 3 RP bei Monstern wird der ausgeteilte Schaden halbiert
- Ab einem Rüstungswert von 4 RP bei Monstern ist es nicht mehr möglich mit waffenlosem Nahkampf Schaden anzurichten

Humanoide Kämpfer:

- Für Rüstungen wird der Schaden für leichte Rüstungen halbiert
- Für Rüstungen ab Mittelschwer wird kein Schaden mehr erzielt
- Für Teilrüstungen mit 4 RP wird der Schaden halbiert
- Für Teilrüstungen mit 5 RP oder mehr wird kein Schaden mehr erzielt

1.4 Berechnung der Trefferpunkte:

Mit Erstellung eines Charakters erhält dieser von einem Administrator auch die Trefferpunkte mitgeteilt. Auch wenn ein Spieler diese nicht selbst rechnen muss, so möchten wir aus Gründen der Transparenz unseren Rechenweg hier gerne offenlegen.

Begonnen wird mit einer Grund-TP von 20, über die ein jeder Charakter verfügt.

Für einen jeden Rang in Nahkampf erhält ein Charakter 2 Trefferpunkte gutgeschrieben, für einen jeden Rang in Fernkampf 1 Trefferpunkt.

Für verschiedene Ausprägung in diesen Talenten erhält ein Charakter zusätzlich Talentpunkte:

	<i>Anfänger</i>	<i>Fortgeschrittener</i>	<i>Meister</i>
<i>Körperkraft</i>	2	4	6
<i>Körperbeherrschung</i>	1	2	3
<i>Selbstbeherrschung</i>	1.5	3	4.5
<i>Überlebenskunst</i>	1	2	3
<i>Schmiedekunst</i>	2	(4)	-

Das Talent Schmied kann per se nur einmal erlangt werden und besitzt keine Ausprägung. Jedoch die Spezialisierung auf die Runenschmiedekunst erlaubt es einen Charakter den Bonus der Schmiedekunst hier von 2 auf 4 zu erhöhen.

Im Falle von höheren Ausprägungen dieser Talente wird die Zahlenreihenfolge einfach fortgeführt.

Mit diesem Wissen besitzen wir nun einen Basiswert, welcher mit zwei Koeffizienten multipliziert wird.

1.4.1 Der Rassenkoeffizient

Verschiedene Rassen sind unterschiedlich zäh gebaut. Dies soll sich in der Errechnung der Trefferpunkte widerspiegeln. Entsprechend dessen ergibt sich folgende Tabelle:

<i>Rasse</i>	<i>Koeffizient</i>
Ork	*1.25
Zwerg	*1.2
Efreet	*1.15
Vampir	*1.1

Tierwandler	*1.05-1.1 (je nach Tier)
Paladin	*1.05
Mensch	*1
Waldelf	*0.95
Asphari	*0.95
Dunkeelf	*0.9
Meervolk	*0.85
Hochelf	*0.8
Djinn	*0.8
Mischling	Durchschnitt aus beiden Rassen

1.4.2 Der Alterskoeffizient

Auch das Alter spielt bei der Ausrechnung der Trefferpunkte eine nicht unwesentliche Rolle. Besonders junge oder alternde Charaktere erhalten Abzüge hierbei auf ihre Trefferpunkte, während Charaktere im „besten Alter“ hier Vorteile gewinnen können.

<i>Alter</i>	<i>Koeffizient</i>
≤17 Jahre	*0.9
18-24 Jahre	*1.3
25-39 Jahre	*1.4
40-54 Jahre	*1.15
55-64 Jahre	*0.95
≥65 Jahre	*0.8

1.5 Die Gegnerrunde

Auch gegnerische Charaktere haben eine Chance zu treffen. Hier werden ungleich der Trefferchance der Spieler mehr Einflüsse in die Formel getragen. In diesem Fall sind ebenso Fähigkeiten und gewisse Talente des Spielers von Bedeutung zur Evaluierung der Trefferwahrscheinlichkeit. Der Schwierigkeitsgrad des Gegners in der Formel wird hier nur maximal bis zu SG 12 erhöht, ab diesem Zeitpunkt, um Treffer trotzdem zu ermöglichen, wird dieser Wert gedeckelt.

Die Formel für den gegnerischen Wurf lautet wie folgt:

$$20 + SG - \left[10 + \left(\frac{\text{Ränge}}{2} \right) + \left(\frac{KK + KB + SB + SS}{4} \right) \right]$$

KK = Körperkraft, KB = Körperbeherrschung, SB = Selbstbeherrschung und SS = Sinnesschärfe. Als „Ränge“ werden hier alle Fähigkeitsränge bezeichnet, die ein Spieler besitzt. Als Zahlenwert für die Talente werden hier, wie auch unter **1.3.5**, die Ausprägungen der Talente genommen. Kein Talent zählt als 0, Anfänger als 1, Fortgeschrittener als 2, usw.

Der aus dieser Formel sich errechnete Wert wird immer aufgerundet. Kommt so beispielsweise eine 13 heraus, so heißt dies, dass der Gegner bei Wurf eines 20-seitigen Würfels mit einem Ergebnis von 1-13 treffen kann.

1.5.1 Kritischer Erfolg und Misserfolg des Gegners

Ähnlich wie der Spieler kann auch ein Gegner während eines kritischen Treffers zusätzliche Effekte generieren. Manche Gegnertypen besitzen besondere Fähigkeiten, wenn sie kritisch treffen, im Grunde wird jedoch auch der Gegnerschaden mit dem Faktor 2 multipliziert.

Sollte der Schlag eines Gegners kritisch verfehlen, also eine 20 in der Gegnerrunde gewürfelt werden, so wird immer ausgewürfelt welchen Charakter dies in Theorie getroffen hätte. Dieser erhält dann einen sogenannten **Reflexwurf**. Bei diesem Reflexwurf ist besagter Spieler dazu in der Lage auf den kritischen Misserfolg des Gegners als Antwort darauf selbst einen Potentialwurf, und danach, falls gelungen, einen Schadenswurf zu würfeln. So kann der Spieler den fehlgeschlagenen Angriff des Gegners parieren und eventuell sogar zurückschlagen.

1.5.2 Beeinflussende Effekte der Gegner

Bestimmte Effekte der Gegner können dafür sorgen, dass diese besonderen Einfluss auf das Kampfgeschehen nehmen können. Diese Effekte können in unserem Wiki unter dem Unterpunkt „Spezielle Fähigkeiten und Talente“ des Monsters eingesehen werden. Jene, die dort nicht selbsterklärend sind, werden hier einmal etwas näher beschrieben.

- **Blitzschnelle Reflexe:** Die Schwierigkeit, den Gegner zu treffen erhöht sich um 1 gegenüber dem normalen Wert. Trifft man beispielsweise normalerweise von 1-9 so trifft man einen Gegner mit diesem Effekt nur von 1-8.
- **Wahrnehmung:** Wahrnehmung ist eine subjektiv zu verstehende Fähigkeit, welche vom Eventleiter nicht in Würfeln und Zahlen ausgedrückt wird
 - **Gute Wahrnehmung:** Der Gegner ist dazu in der Lage, seine Umgebung relativ gut im Auge zu behalten. Das Level an Wahrnehmung entspricht in etwa jenem eines Menschen.
 - **Verbesserte Wahrnehmung:** Der Gegner hört deutlich leichter Schritte und kann in seiner Umgebung selbst im Dämmerlicht gewisse Muster wahrnehmen. Die Augen und Ohren der Kreatur sind geschärft. Das Level an Wahrnehmung entspricht in etwa jenem eines Elfen.
 - **Überlegene Wahrnehmung:** Der Gegner ist dazu in der Lage, selbst aus größerer Distanz Fußspuren zu hören. Es ist wahrhaft schwierig ihn zu überrumpeln, da er so gut wie jedes Geräusch bereits in der Ferne zu hören versteht und noch dazu auf große Distanz ohne Mühe scharf sehen kann.
 - **Meisterhafte Wahrnehmung:** Der Gegner hört selbst im Schlaf jegliche Geräusche und kann in keinem Fall überrumpelt werden, sodass keinerlei Überraschungsangriffe auf den Gegner möglich sind. Die Effekte der überlegenen Wahrnehmung potenzieren sich hier noch einmal.
- **Zähigkeit:**
 - **Gute Zähigkeit:** Der Gegner erhält 1 Rüstungspunkt
 - **Verbesserte Zähigkeit:** Der Gegner erhält 2 Rüstungspunkte
 - **Überlegene Zähigkeit:** Der Gegner erhält 3 Rüstungspunkte
 - **Meisterhafte Zähigkeit:** Der Gegner erhält 4 Rüstungspunkte
- **Intelligenz:**
 - **Geringfügig Intelligenz:** Der Gegner ist zu Handlungen fähig, die ansatzweise einer Logik entsprechen. Er kann einen besonders gefährlichen Gegner (als besonders

gefährlich gilt, wer ihm in der letzten Runde am meisten Schaden zugefügt hat) auswählen, ohne darauf würfeln zu müssen, wen er angreift.

- **Intelligent:** Der Gegner ist zu logischen Angriffen fähig, kann Taktiken der Gegner erkennen und diese aktiv ausnutzen bzw. hat oftmals Fähigkeiten, welche dies tun können. Ein intelligenter Charakter kann auch selbst Taktiken anwenden, wie beispielsweise Schutzkonstellationen.
- **Hochintelligent:** Ein hochintelligenter Gegner ist zu weiterführenden Strategien und Taktiken im Kampf befähigt. Zusätzlich dazu kann ein hochintelligenter Charakter mit einer gewissen Chance den Angriff eines Gegners voraussagen und diesem ausweichen. Dies ist pro Runde auf jenen Gegner, der für ihn als besonders gefährlich gilt, mit einem 1d4 möglich (1 = Erfolg).
- **Immunität:** Ein Gegner, der gegen etwas bestimmtes immun ist, kann von dieser Art von Schaden oder Fähigkeit nicht beeinflusst werden. Ist ein Gegner immun gegen Feuer, so kann dieser durch Feuermagie nicht geschädigt werden, aber auch nicht in Brand gesteckt, oder erhitzt werden. Er ist gegen jede Form von Feuer, beziehungsweise Effekt, die Feuer auslösen könnte, wie Wärme, geschützt.
- **Resistenz:** Ein Gegner, der gegen etwas bestimmtes resistent ist, kann von dieser Art von Schaden oder Fähigkeit deutlich weniger stark beeinflusst werden. Ist ein Gegner resistent gegen Feuer, so kann diesem durch Feuermagie nur noch die Hälfte des eigentlichen Schadens zugefügt werden. Auch schädigende Mali, wie zum Beispiel das in Brand stecken, fügen zum Beispiel auch nur die Hälfte des zugefügten Schadens zu oder beeinflussen den Gegner nur halb so lange negativ (immer aufgerundet).
- **Sicht:**
 - **Dunkelsicht:** Ein Gegner, der „Dunkelsicht“ besitzt, kann in nur sehr schwach von Licht beschienenen Arealen deutlich besser sehen als ein Charakter, der diese Fähigkeit nicht besitzt. Je weniger Lichtquellen es jedoch gibt, desto schlechter wird auch für einen solchen Gegner die Sicht. Ohne jegliche Quelle von Licht kann auch ein Charakter mit Dunkelsicht rein gar nichts erkennen.
 - **Blindsicht:** Ein Gegner mit Blindsicht hat zumeist keine Sehorgane, kann jedoch trotz allem seine Umgebung erkennen als würde er sehen können. Dies kann mit den unterschiedlichsten Mitteln möglich sein, jedoch ist hierfür selbstverständlich keine Quelle von Licht notwendig.
- **Zielgenauigkeit:**
 - **Gute Zielgenauigkeit:** Ein Gegner mit dieser Fähigkeit addiert auf die Formel der Ggnerrunde unter 1.5 einen Bonus von 1 auf den Wurf.
 - **Tödliche Zielgenauigkeit:** Ein Gegner mit dieser Fähigkeit addiert auf die Formel der Ggnerrunde unter 1.5 einen Bonus von 2 auf den Wurf.

1.6 Das Umgehen von Schutzkonstellationen

Ein Spielercharakter kann versuchen die Schutzkonstellation seiner Gegner zu umgehen, seien es nun andere Spielercharaktere oder Nichtspieler-Charaktere als Gegner. Hierfür kann der Spielercharakter sich entscheiden ob er den Beschützer entweder mit roher Körperkraft überrumpeln oder mit schnellen Schritten austricksen möchte, um an die Person hinter der Schutzkonstellation zu kommen.

Im ersten Fall wird eine Talentprobe auf Körperkraft des Ausführers gegen den Beschützer des Schutzkonstellation durchgeführt. Für jede Ausprägungsstufe (Anfänger, Fortgeschrittener, ...), die ein Charakter oder ein Gegner in Körperkraft investiert hat, wird die Talentprobe um den Faktor 3 erleichtert.

Derselbe Fall gilt, wenn der Charakter eher seine Schnelligkeit ausnutzen möchte statt roher Gewalt, nur wird statt einer Talentprobe auf Körperkraft eine Talentprobe auf Körperbeherrschung von beiden Parteien verlangt.

Als Beispiel besitzt nun der Charakter, der die Schutzkonstellation umgehen möchte, die Ausprägung Meister auf Körperkraft und möchte den Gegner damit überrumpeln. Der Gegner hat jedoch nur die Ausprägung Anfänger auf Körperkraft, dann würden die zwei Würfelproben wie folgt aussehen:

1d20-9 für den Angreifer

1d20-3 für den Verteidiger

In diesem Fall gewinnt immer das **niedrigere** Ergebnis.

Erfolg des Angreifers: Der Angriff auf den Geschützten ist ein Erfolg. Trotzdem muss gewürfelt werden ob der Angriff überhaupt trifft mit einem Potentialwurf und einem danach durchgeführten Schadenswurf. Die Schutzkonstellation kann somit erfolgreich umgangen werden.

Erfolg des Verteidigers: Der Verteidiger kann einen Gelegenheitsangriff auf den Angreifer durchführen, als hätte dieser gerade kritisch verfehlt. Auch hier muss trotzdem Potentialwurf und Schadenswurf wie bei einem normalen Angriff erfolgen.

Auch Nichtspieler-Charaktere können diese Fähigkeit durchführen, benötigen jedoch das dazugehörige Talent „**umgeht Schutzkonstellationen**“.

2. Heilung, Verletzung und Tod

Unabdinglich für härtere Kämpfe ist das Wirken von Heilungen. Dies kann über verschiedene Arten erfolgen. Einerseits gibt es die Möglichkeit, mittels der Schule der Wiederherstellungsmagie heilende Zauber zu wirken. Zum anderen ist es ebenso möglich, mittels des Talents „Medizin und Anatomie“ heilende Bandagen und Salben zu wirken, welche nach Stärke der Ausprägung in ihrer Wirkung variieren können.

2.1 Das Heilen mittels Wiederherstellungsmagie

Das Heilen mittels Magie ist durch die Schule der Wiederherstellung möglich. Mit dieser ist es möglich, die natürliche Regeneration eines Körpers durch die gezielte Anwendung von Reinmagie rasant zu beschleunigen, sodass selbst schwere Verletzungen von guten Wiederherstellungsmagiern in Windeseile wieder zusammengeflickt werden können.

Die Wiederherstellungsmagie zählt hier als rein **passive Magie**. Es ist nicht möglich mit dieser in irgendeiner Form Schaden zu verursachen.

2.1.1 Wahrscheinlichkeit und Intensität

Die Chance auf Erfolg bei Heilungen ist je nach Situation unterschiedlich. Ist der Charakter unter Zeitdruck bzw. generell in einem Kampf, so ist dieser in einer sogenannten **Stresssituation**. In dieser gelingt eine Heilung mit einer Wahrscheinlichkeit von 75%. (1d4; 4 = Misserfolg)

Außerhalb von solchen Situationen gelingt eine Heilung hingegen immer.

Als bald die Heilung gelingt, kann man den zu heilenden Wert mit folgender Formel errechnen:

$$1d10 + (\text{Rang Wiederherstellungsmagie}) \times 1,25$$

2.1.2 Ermittelte Erfahrung aus Heilung

Für eine Heilung innerhalb eines Kampfes wird mehr Erfahrung honoriert als außerhalb eines Kampfes.

- Innerhalb eines Kampfes wird der geheilte Wert *1,25 genommen, um auf den Erfahrungswert zu kommen.
- Außerhalb eines Kampfes wird der geheilte Wert *0,5 genommen, um auf den Erfahrungswert zu kommen.

Wichtig ist hierbei zu nennen, dass nur der tatsächlich geheilte Wert als Erfahrung übertragen wird. Hat ein Charakter von 65 möglichen Trefferpunkten 55 im Moment und wird für einen Wert von 14 geheilt, so wird der überheilte Wert von 4 nicht in die Erfahrung miteinfließen.

2.1.3 Die Schwere der Verletzung

Im Falle einer Verletzung kann diese unterschiedliche Grade an Schwere besitzen, je nachdem wie viel Trefferpunkte der Charakter, dem sie zugefügt wurde, noch besitzt. Die nachfolgende Tabelle dient zur Information, mit welchen Rängen der Wiederherstellungsmagie man welche Grade der Verletzungen überhaupt heilen kann:

	<i>Leichte Verletzung</i>	<i>Mittelschwere Verletzung</i>	<i>Schwere Verletzung</i>	<i>Sehr schwere Verletzung</i>
<i>≤ Rang II</i>	Ja	Nein	Nein	Nein
<i>Rang III - IV</i>	Ja	Ja	Nein	Nein
<i>Rang V - VII</i>	Ja	Ja	Ja	Nein
<i>Rang VIII -IX</i>	Ja	Ja	Ja	Ja
<i>≥ Rang X</i>	Immer	Ja	Ja	Ja

Die Schwere einer Verletzung wird entsprechend dessen in fünf unterschiedliche Kategorien unterteilt:

- Bis 80% der Trefferpunkte gilt eine Verletzung als eine **leichte** Verletzung
- Bis 50% der Trefferpunkte gilt eine Verletzung als eine **mittelschwere** Verletzung
- Bis 25% der Trefferpunkte gilt eine Verletzung als eine **schwere** Verletzung
- Darunter bis 1 TP gilt eine Verletzung als **sehr schwere** Verletzung
- Sollte ein Charakter auf 0 TP fallen, so wird die Verletzung als **potenziell tödliche** Verletzung kategorisiert.

2.1.4 Die Quantität der Heilung

Je nach Rang des Heilers hat dieser eine unterschiedliche Anzahl an Heilungen für jeden Schweregrad zur Verfügung:

- Leichte Heilung (4x Wiederherstellungsrang pro Vierteljahr)
- Mittelstarke Heilung (2x Wiederherstellungsrang pro Vierteljahr)
- Starke Heilung (1x Wiederherstellungsrang pro Vierteljahr)
- Sehr starke Heilung (0.25x Wiederherstellungsrang pro Vierteljahr)

Ein Großmeister der Wiederherstellungsmagie hätte so also 40 leichte Heilungen, 20 mittelstarke, 10 starke und 4 sehr starke Heilungen zur Verfügung.

Achtung: Gegenüber diesem Punkt ist 2.1.3 dominant. Kann ein Charakter beispielsweise mit Wiederherstellungsmagie Rang IV in Theorie laut der oben angeführten Liste eine Starke Heilung nutzen, so ist dies trotzdem nicht möglich, da er laut 2.1.3 Starke Heilung (also für Schwere Verletzungen) erst ab Rang V nutzen kann.

Heilungen aktualisieren sich in einem jeden Viertel Jahr in **Echtzeit**. An folgenden Tagen im Jahr werden die Heilungen zurückgesetzt:

- 1. Januar
- 1. April
- 1. Juli
- 1. Oktober

Es obliegt hier jedem Spieler eines Wiederherstellungsmagiers, eine akkurate Liste seiner Heilungen jederzeit präsentieren zu können.

Eine Besonderheit für jeden des Großmeisterranges in der Wiederherstellungsmagie ist eine einzigartige Fähigkeit, die „**Schwinge des Engels**“ genannt wird. Diese kann pro Vierteljahr einmal eingesetzt werden, und hat zur Folge, dass ein Charakter mit einer vollen Aktion auf seine maximale Trefferpunktzahl hochgeheilt wird. Dies kann auch stattfinden für Charaktere, die gerade 0 Trefferpunkte besitzen und dort bewusstlos im sterben liegen. bei Charakteren, welche gestorben sind, beispielsweise durch den 3. KO, ist das nicht möglich. Darüber hinaus kann es immer nur innerhalb der Spielerrunde eingesetzt werden. Von einer solchen Nutzung muss ein Administrator, falls keiner dabei anwesend ist, in Kenntnis gesetzt werden. Passiert dies nicht innerhalb von 24h, so nehmen wir uns das Recht heraus, den geretteten Spieler im Nachhinein für tot zu erklären und den Charakter, der diese Heilung ausgeübt hat, auf Rang IX Wiederherstellungsmagie ohne Erfahrungspunktegewinn zurückzusetzen.

Bei Events, die insgesamt länger als 8 Sitzungen gehen, obliegt es dem Spielleiter eine eigene Regelung hierfür zu finden, falls eine Wiederauffüllung nicht ins Spielgeschehen passen würde. Eine solche Regelung muss mit einem Administrator abgesprochen und bewilligt werden.

2.2 Das Heilen mittels Schulmedizin

Auch die Talentfähigkeit „Medizin und Anatomie“ kann zur Heilung eingesetzt werden. Diese „Ärzte“ vertrauen auf wirksame Kräuter, Bandagen und Ähnliches, um ihren Patienten möglichst durch schwere Zeit helfen zu können.

Diese Ärzte können so auch sehr schwer verletzte Personen versorgen, jedoch ist ihre Heilungsmöglichkeit auf eine geringere Anzahl und eine geringere Stärke begrenzt als beispielsweise in der Wiederherstellungsmagie. Der Vorteil ist hier jedoch, dass alle Bandagen ab jeder Trefferpunkt-Anzahl über 0 wirksam werden.

Wir unterscheiden in unserem Spiel zwischen 4 Formen von Bandagen:

- Novizen-Bandagen (5 TP pro Nutzung)
- Adepten-Bandagen (10 TP pro Nutzung)
- Experten-Bandagen (15 TP pro Nutzung)
- Meister-Bandagen (20 TP pro Nutzung)

Je nachdem welche Ausprägung ein Charakter im Talentbaum „Medizin und Anatomie“ besitzt, kann der Charakter entweder Novizen-Bandagen (auf der Ausprägung „Anfänger“), Adepten-Bandagen (auf der Ausprägung „Fortgeschrittener“) und Experten-Bandagen (auf der Ausprägung „Meister“) mit sich führen. Meister-Bandagen sind nicht von Anfang an für jeden verfügbar, da diese einzigartige Heilkräfte besitzen und erst von Charakteren mit dem Talent Medizin und Anatomie auf der Ausprägung Großmeister genutzt werden können.

Ein Charakter führt immer höchstens **5 Bandagen** mit sich, alle 14 Tage kann der Arzt eine neue Bandage anfertigen. Die Anzahl an Bandagen, die der Arzt besitzen darf, kann jedoch nie 5 übersteigen. Die Heilung mittels Schulmedizin ist eine **volle Aktion**.

Die Nutzung einer Bandage fällt unter den Bereich „Unterstützung“ und der Charakter bekommt somit 20 Erfahrungspunkte pro Nutzung. Dies ist von der Qualität der Bandage unabhängig.

Innerhalb eines gesamten Events kann ein Charakter maximal dreimal bandagiert werden. Eine Ausnahme wird hierbei getätigt für Personen mit dem Talent Medizin und Anatomie der Ausprägung „Ohnegleichen“, welche bis zu 5 Mal eine Bandage an einer Person pro Event nutzen können.

Bandagen sind immer von der Qualität des Erschaffers abhängig. So können Bandagen von Meistern der Medizin, welche 15 Trefferpunkte heilen würden, auch von anderen Medizinern angewandt werden. (d.h. eine Talentausprägung muss vorhanden sein) Ist kein Talent auf Medizin vorhanden, so können Bandagen nicht angewandt werden.

2.3 Bewusstlosigkeit und Stabilisation:

Ein Charakter, der auf 0 Trefferpunkte fällt, gilt fortan als bewusstlos und ist mit einer potenziell tödlichen Verletzung versehen. Dieser Charakter muss binnen drei Runden stabilisiert werden, oder er stirbt.

Die Stabilisation kann von jedem Charakter durchgeführt werden, welcher Wiederherstellungsmagie egal welches Ranges beherrscht oder Medizin und Anatomie zumindest auf der Ausprägung „Anfänger“ beherrscht. Eine solche Stabilisation gelingt immer.

Ein Charakter auf 0 Trefferpunkte ist immer bewusstlos und liegt im Sterben, dies kann die unterschiedlichsten Gründe haben. (Bsp.: eine aufgeschlitzte Halsschlagader)

Mit einer erfolgreichen Stabilisation gelangt der Charakter zwar wieder auf einen Trefferpunkt, doch ist erst wieder angreifbar von Gegnern, alsbald dieser selbst wieder eine unterstützende oder kämpferische Aktion durchführt. In der Runde, in der der Charakter gerade auf einen Trefferpunkt kommt, muss dieser aussetzen, um sich zu regenerieren.

Dieser Zustand verhärtet sich, wenn der Charakter noch ein zweites Mal auf 0 Trefferpunkte fällt im Laufe einer Eventreihe. Ab diesem Zeitpunkt benötigt es einen Wiederherstellungsmagier des Rang VIII oder höher oder jemanden mit dem Talent „Medizin und Anatomie“ auf der Ausprägung „Meister“ um diesen erfolgreich zu stabilisieren, und sie haben hierfür nur eine einzige Runde Zeit. Der Charakter muss ab der Runde, in der er wieder einen Trefferpunkt erhält, drei Runden aussetzen, um sich zu regenerieren.

Sollte ein Charakter nun das dritte Mal auf 0 Trefferpunkte fallen aus irgendeinem Grund, stirbt dieser. Keine Rettung, keine Widerworte, der unweigerliche Tod.

Schlussendlich noch das **Prinzip der Authentizität**: Auch wenn es hierbei unschön ist, werden auch Storycharaktere von dieser Regelung betroffen, so kann auch ein Kanzler Belial Thorne beispielsweise in einem Event vorzeitig und ohne vorherige Planung so sterben. Niemand entrinnt den Klauen des Schicksals.

2.3.1 Rettungswürfe

Um jemanden vor einem potenziell tödlichen Angriff zu schützen, kann sich ein Charakter dazu entscheiden mit einer Rettungsaktion, einer vollen Aktion, einen Charakter zu schützen.

Ein Rettungswurf gelingt auch nicht immer, sondern mit einer Wahrscheinlichkeit von 33%. Dies wird mit einem 1d3 dargestellt (2-3 = Misserfolg). Der einspringende Charakter erhält den vollen Schaden, eventuelle Änderungen von Barrieren und Rüstungspunkten etc. werden hier jedoch in Betracht gezogen.

Ein zu rettender Charakter kann pro Runde nur von einem anderen Charakter einen einzigen Rettungswurf erfahren. Jeder weitere Rettungswurf, egal von welchem helfenden Charakter, muss bis zur nächsten Runde warten.

2.4 Natürliche Trefferpunkt-Regeneration

Der natürliche Regenerationsprozess ist langwierig und hart. Jeder Charakter regeneriert pro Tag natürlich um 2 Trefferpunkte.

Es ist natürlich möglich auch einen Heiler oder einen Arzt zu bitten, diesen Vorgang zu beschleunigen.

Je nach Ausprägung der Wiederherstellungsmagie kann der Charakter so um 3/4/5/7 TP pro Tag geheilt werden. (Ab Rang I/III/VII/IX)

Die effektivste und gesündeste Methode des Heilens geschieht jedoch durch einen fähigen Arzt mit Bandagen und Salben. Je nach Ausprägung regeneriert der Charakter durch solche Hilfe 4/6/8 TP pro Tag. (Anfänger/Fortgeschritten/Meister)

Dieser Dienst muss von einem Heiler oder Arzt getätigt werden, den ihr NICHT selbst spielt. Ein Heiler kann selbstverständlich verlangen, solche Aktionen mit Erfahrungspunkten zu honorieren. Dies liegt im Ermessen des Spielers.

3 Das Wirken von Unterstützungen

Unterschiedliche Tätigkeiten können als Unterstützungen gezählt werden, die unterschiedlichen Ursprungs sein können. Sie alle gemein haben folgende Eigenschaft: Eine erfolgreiche Unterstützung wird mit 20 EP honoriert und sie benötigen als Möglichkeitswurf immer einen 1d4, wobei eine 4 hier als Misserfolg zählt. Somit haben alle diese Würfe eine Chance auf Gelingen von 75%.

3.1 Das Wirken von Barrieren

Wenn das Heilen ein Nachsorgeprinzip ist, wäre das Wirken von Barrieren vermutlich ein Vorsorgeprinzip. Verschiedene Arten von Magiern können Barrieren wirken, die prominenteste hiervon sind jedoch wahrscheinlich Wiederherstellungsmagier. Da alle Barrieren unterschiedlich wirken, erhalten sie je nach Wirkweise einen Unterpunkt.

Das Wirken von Barrieren zählt als **volle Aktion**.

3.1.1 Klassische Barrieren - Schutzkuppeln

Als Schutzkuppeln werden Barrieren verstanden, die auf sich selbst oder andere Charaktere erzeugt werden, einen gewissen Trefferpunktwert besitzen und, sobald dieser erreicht ist, zerbersten und dann verschwinden.

Schutzkuppelbarrieren können nur 1x gleichzeitig gezaubert werden. Wird eine erneute Barriere gezaubert, zerbricht die Alte, als hätte sie keinen Trefferpunktwert mehr.

Die Wirkung einer Barriere mittels **Wiederherstellungsmagie** wird mit der folgenden Formel errechnet:

$$1d5 + [Rang\ Wdh.\ magie]$$

Beim Wirken einer Barriere mit Wiederherstellungsmagie kann sich der Magier dazu entscheiden, die Barriere entweder **nur für physische oder nur für magische Angriffe** wirken zu lassen. Entsprechend dessen wirkt die Barriere auch nur, wenn ein entsprechend physischer oder magischer Angriff erfolgen würde.

Die Wirkung einer Barriere mittels **Veränderungsmagie** oder **Arkanmagie** wird mit folgender Formel errechnet:

$$1d3 + [Rang \text{ Veränderungsmagie oder Arkanmagie} \times 1,2]$$

Eine Barriere, die über Veränderungsmagie gewirkt wurde, kann man sich wie Runen vorstellen, die um den Körper gelegt werden und diesen vor **physischen** Angriffen schützen können, indem sie die Wucht des Aufpralls entweder komplett negieren oder zumindest abmildern.

Eine Barriere, die über Arkanmagie gewirkt wurde, negiert oder schwächt magische Angriffe, da Arkanmagie von Natur aus dazu in der Lage ist, andere Magie zu isolieren und zu annihilieren. Eine solche arkanmagische Kuppel kann entsprechend dessen nur **magische** Angriffe blockieren.

Veränderungsmagische und arkanmagische Schutzkuppel-Barrieren sind erst ab Fähigkeitsrang VI verfügbar, während Barrieren mittels Wiederherstellungsmagie bereits ab Rang IV genutzt werden können.

3.1.2 Zweite-Haut Barrieren

Zwei verschiedene Zwischenelemente der Elementarmagie sind dazu in der Lage, eine zweite Haut über die Rüstung bzw. den Körper selbst zu legen, und so zusätzliche Rüstungspunkte als Barriere zu generieren. Hierbei wird von Gesteinsmagie und Eismagie gesprochen, welche jeweils unterschiedlich funktionieren.

Im Fall der **Gesteinsmagie** kann der Charakter Gesteine aus seiner Umgebung – falls vorhanden – nutzen, um einen temporären Schutzwall um sich herum zu bauen. Nach dem Möglichkeitswurf wird hier ein 1d5 als Potenzwurf und ein 1d4 als Wurf, um die Dauer zu bestimmen, genutzt. Gemeinsam mit dem Fähigkeitsrang – diese Art von Barriere ist dem Gesteinsmagier erst ab Rang VIII möglich – entsteht also die folgende Tabelle:

	1	2	3	4	5
<i>Rang VIII</i>	+1 RP	+2 RP	+2 RP	+3 RP	+4 RP
<i>Rang IX</i>	+2 RP	+2 RP	+3 RP	+4 RP	+5 RP
<i>Rang X</i>	+3 RP	+3 RP	+4 RP	+5 RP	+6 RP
<i>Rang XI</i>	+4 RP	+4 RP	+5 RP	+6 RP	+7 RP
<i>Rang XII</i>	+5 RP	+6 RP	+6 RP	+7 RP	+8 RP

Im Fall der **Eismagie** ist die Stärke der Rüstung geringer, jedoch ist diese zusätzlich mit einem Extra-Effekt gekrönt. Attackiert ein Gegner im Nahkampf die Eisbarriere, so erleidet dieser zusätzlich einen festen Satz an Schaden, der durch Rüstungspunkte nicht beeinträchtigt wird. Hier wird erneut mit einem 1d5 ein Potenzwurf genutzt und mit einem 1d4 die Länge der Barriere festgelegt. Auch im Fall der Eismagie ist das Nutzen der Barriere erst ab Rang VIII möglich. Folgende Tabelle kann hier zu Rate gezogen werden:

	1	2	3	4	5
<i>Rang VIII</i>	0 RP / 1 SP	1 RP / 1 SP	1 RP / 2 SP	2 RP / 2 SP	2 RP / 3 SP

<i>Rang IX</i>	1 RP / 1 SP	2 RP / 1 SP	2 RP / 2 SP	3 RP / 2 SP	3 RP / 3 SP
<i>Rang X</i>	2 RP / 2 SP	3 RP / 2 SP	3 RP / 3 SP	4 RP / 3 SP	4 RP / 4 SP
<i>Rang XI</i>	3 RP / 3 SP	4 RP / 3 SP	4 RP / 4 SP	5 RP / 4 SP	5 RP / 5 SP
<i>Rang XII</i>	4 RP / 4 SP	5 RP / 4 SP	5 RP / 5 SP	6 RP / 5 SP	6 RP / 6 SP

Mit RP sind hier Rüstungspunkte gemeint, welche direkt von dem Schaden, der an einem Charakter verursacht werden würde, abgezogen wird. Mit SP sind Schadenspunkte gemeint, welche zugefügt werden.

3.1.3 Schaden-Über-Zeit Barrieren

Barrieren müssen nicht zwingend dem Schutz dienen, sondern können auch für den Angriff genutzt werden. Dies ist beispielsweise mit der Elementarmagie **Feuer** möglich. Diese ist eine sogenannte Schaden-Über-Zeit Barriere, da sie, einmal einen Spieler umhüllend, demjenigen, der den umhüllten Charakter angreift, zusätzlichen Brandschaden zufügt.

Der Einfachheit halber wird auch hier als Potenzwurf ein 1d5 genutzt und mit einem 1d4 die Dauer der Barriere festgelegt.

Barrieren mit Feuer zu erschaffen ist für Feuermagier ab Rang VII oder höher möglich.

	1	2	3	4	5
<i>Rang VII + VIII</i>	1d3	1d3+2	1d3+4	1d4+4	1d6+4
<i>Rang IX + X</i>	1d3+2	1d3+4	1d3+6	1d4+7	1d6+7
<i>Rang XI + XII</i>	1d4+3	1d4+6	1d6+6	1d6+8	1d8+8

Der hier zugefügte Schaden kann, ungleich der Eisbarriere, durch Rüstung verringert werden. Des Weiteren wird dieser Schaden auf die Erfahrungspunkte des Magiers, der die Barriere zaubert, eingetragen und nicht auf denjenigen, um den sie gezaubert wurde, falls diese beiden Charaktere nicht dieselben sind.

Auch hier gilt, dass nur eine Barriere gleichzeitig gezaubert werden kann. Wenn beispielsweise ein Charakter sowohl die Feuermagie als auch Wiederherstellungsmagie besitzen würde, so könnte dieser nicht gleichzeitig eine Schaden-Über-Zeit Barriere mit Feuer und eine Schutzkuppel mit Wiederherstellungsmagie auf sich aufrechterhalten. Für alle anderen möglichen Kombination gilt stellvertretend dasselbe.

3.2 Das Erhöhen von Trefferchancen und Verstärken von Angriffen

Ein meisterhafter Wiederherstellungsmagier ist dazu in der Lage, sowohl die Angriffsstärke als auch die Trefferchance eines Charakters zu erhöhen. Diese starke Fähigkeit können Wiederherstellungsmagier ab dem Rang IX oder höher erlernen.

3.2.1 Das Verstärken von Angriffen

Das Verstärken von Angriffen sorgt dafür, dass der Charakter, auf den diese Fähigkeit gewirkt wird, über eine gewisse Zeitspanne einen Bonus auf den Fixschaden seiner Magie oder seiner Waffe erhält.

Die Zeitspanne wird hier mit einem 1d3+1 ausgerechnet, die Stärke der Fähigkeit selbst mit einem 1d4 in Abhängigkeit zum Rang der Wiederherstellungsmagie. So kommt folgende Tabelle zustande:

	1	2	3	4
<i>Wdh.magie IX</i>	+2	+3	+4	+5
<i>Wdh.magie X</i>	+3	+4	+5	+6
<i>Wdh.magie XI</i>	+4	+5	+6	+7
<i>Wdh.magie XII</i>	+5	+6	+7	+8

Kommt also hier ein Bonus von +5 zustande, würde ein Charakter, der beispielsweise mit einem Einhandschwert angreift und sonst nur 1d8+6 Schaden verursacht, für die angegebene mit 1d3+1 ausgedrückte Zeitspanne 1d8+11 Schadenspunkte verursachen.

3.2.2 Die Erhöhung der Trefferchance

Nebst dem Verstärken von Angriffen ist ein geschickter Wiederherstellungsmagier zudem noch in der Lage, die Trefferchance eines Charakters mittels eines **schwachen Bonus** zu verstärken. Zum Verständnis wird hier noch einmal zwischen schwachem Bonus und starkem Bonus unterschieden.

- **Schwacher Bonus:** Der Bonus wird auf das Würfelziel des Wurfes angewendet, wo sich der Trefferbereich des Charakters erhöht. Hierdurch ist es für den Charakter mit Bonus leichter zu treffen. Jedoch erhöht sich nicht die Chance auf einen kritischen Treffer und kritische Misserfolge sind weiterhin möglich. Dieser Bonus kann sowohl durch Wiederherstellungsmagie als auch Items erzeugt werden.
- **Starker Bonus:** Der Bonus wird vor dem Wurf angewendet. Er verringert das Würfelergebnis grundsätzlich. Dabei erhöht sich die Chance auf einen kritischen Treffer und kritische Misserfolge sind nicht mehr möglich. Dies ist allerdings nicht mit dem Verringern der Augenzahl des Würfels gleichzusetzen. Dieser Bonus kann nur durch Items erzeugt werden.

Ein starker Bonus von 3 würde einen also 1d20-3 würfeln lassen, man würde leichter kritisch treffen, und nicht mehr kritisch verfehlen können. Ein schwacher Bonus von 3 lässt einen weiterhin einen 1d20 würfeln. Jedoch kann man einen Gegner auch mit 13 – 15 treffen, wenn dieser normalerweise einen Wert von 12 auf Treffer hat.

Auch hier wird die Zeitspanne mit einem 1d3+1 ausgerechnet, und die Stärke der Fähigkeit mit einem 1d4. So kommt folgende Tabelle zustande:

	1	2	3	4
<i>Wdh.magie IX</i>	+1	+1	+2	+3
<i>Wdh.magie X</i>	+1	+2	+3	+4
<i>Wdh.magie XI</i>	+2	+3	+4	+5
<i>Wdh.magie XII</i>	+3	+4	+5	+6

Es ist nicht möglich eine Verstärkung zu zaubern, während eine andere noch aktiv ist, selbst wenn diese ein anderes Ziel hat. Hiervon sind nur die Verstärkungen unter Punkt 3.2 berührt. Eine Verstärkung und eine Barriere gleichzeitig zu nutzen ist trotzdem möglich.

4 Regeln des erweiterten Kampfsystems

Das erweiterte Kampfsystem kann, muss aber nicht in Events integriert werden. Es dient dem Erreichen zusätzlicher Spieltiefe und Erhöhung der Authentizität, ist aber mit einer erhöhten Komplexität verbunden. Jeder Eventleiter kann von sich aus entscheiden die hier aufgeführten Erweiterungen in sein Event einzubauen, oder nicht.

4.1 Grundlegendes Prinzip

Ganz vereinfacht ausgedrückt basiert dieses System auf der Kombination von charaktereigenen Fähigkeiten, der Einführung von "Gewicht" für Gegenstände und der Berücksichtigung von Umwelt und körperlichen Bedürfnissen.

Hierdurch entstehen folgende Formeln, die schlussendlich eine Rundenzahl errechnen, ab welcher jeder Charakter individuell Erschöpfungsmali erleidet.

4.1.1 Traglastpotential (TLP)

$$TLP = 100 + ((NR + FR) \times 2) + (KK \times 15) + (KB \times 5) - \left(\frac{MR \times 2 \times MA}{10} \right)$$

- NR = Nahkampfränge
- FR = Fernkampfränge
- KK = Ausprägung Körperkraft
- KB = Ausprägung Körperbeherrschung
- MR = Magieränge
- MA = Magieanwendungen

Bis auf die letzte Variable bezieht der Rechner alle hierfür notwendigen Zahlen aus dem bisherigen Eventrechner. Für die Magieanwendungen (MA) existiert im Inventar eines jeden Charakters ein eigener Zähler.

Anmerkung:

Es dürfte hilfreich sein, einen vertrauenswürdigen Spieler damit zu beauftragen, die Magieanwendungen zu überwachen, da dies eventuell zu viel Stress für den SL bedeutet. (Besonders im Kampf)

4.1.2 Traglast (TL)

$$TL = \sum [\text{alle Ausrüstungsgegenstände}]$$

Hierbei müssen die Gegenstände lediglich in das Inventar eingetragen werden. Der Rechner berechnet den Rest.

Felder für Rüstung, Waffen und Arznei sind bereits voreingetragen. Die üblichen Felder dürfen individuell gefüllt werden.

Das Feld "Kleidung" sollte dabei stets mit der Kennziffer 7 beschriftet sein, stellt dies gewissermaßen die Grundausstattung, bestehend aus gewöhnlicher Kleidung, Waffenträgern und Rucksack dar.

Eine detaillierte Auflistung des Gewichts sämtlicher verfügbarer Gegenstände finde sich in Kapitel 4.2 "Ausrüstung und Gewicht".

Anmerkung 1:

Als grobe Formel, um sich unter den angegebenen Gewichten etwas vorzustellen, ist die die Umrechnung 1 Einheit = 0,25 kg

Anmerkung 2:

Möchte man aus irgendeinem Grund das Gewicht eines Gegenstandes ignorieren, aber es sich trotzdem merken, so kann der Wert als /24 eingefügt werden und wird vom Rechner ignoriert.

Sofern notwendig existiert eine Tabelle "Lager", bei der Gegenstände eingelagert und abgerufen werden können, sofern dies für das Event inplay-technisch möglich ist.

4.1.3 Boni/Mali:

Hierbei wird zwischen charakterbezogenen und gruppenbezogenen Boni/Mali unterschieden.

- **charakterbezogene Boni/Mali (CBM):** Statureffekte, die lediglich eine einzelne Person betreffen. Beispiele hierfür wären Krankheiten, Verletzungen und Zustände wie "Vergiftet", aber auch spezifische Segen oder eingenommene Tränke.
- **gruppenbezogene Boni/Mali (GBM):** Effekte, welche die gesamte Gruppe gleichermaßen betreffen.

Diese können zudem in Bedürfnisbezogenen und Umweltbezogene Boni/Mali unterteilt werden.

- **bedürfnisbezogene Boni/Mali (BBM):** Segmente "Kämpfe ohne Rast", "Erholungsrate" und "Versorgung", welche durch ein vorausschauendes oder fehlerhaftes Management von Ressourcen entstehen können.
- **umweltbezogene Boni/Mali (UBM):** Segmente "Tageszeit", "Untergrund", "Temperatur" und "Wetter", mit denen der SL den Charakteren metaphorisch entweder den Mittelfinger zeigen oder sie zärtlich streicheln kann.

Hierbei ist jedoch allen Boni/Mali zu eigen, dass sie die Anzahl der Runden beeinflussen, bis ein Charakter erschöpft ist, welches mit folgender Formel ermittelt wird.

4.1.4 Erschöpfung

$$\text{Erschöpfung (Runden)} = \frac{5 \times TLP}{TP} + CBM + GBM$$

Ergibt sich hier nun beispielsweise ein Wert von 8, so bedeutet dies, dass der Charakter nach 8 Runden Anzeichen von Erschöpfung zeigt und ab Runde 8 würfeln muss, ob er zu erschöpft ist, um anzugreifen.

Dies erfolgt durch einen 1d5.

Bei einer geworfenen 5 muss der Charakter vor Erschöpfung aussetzen. Dafür ist er allerdings in der nachfolgenden Runde immun und muss nicht erneut würfeln.

Bei einer geworfenen 1 kann der Charakter wie gehabt angreifen. Allerdings erhöht sich dafür in der nachfolgenden Runde die Chance auf Erschöpfung, sodass nun bei einer 1 oder 2 ausgesetzt werden muss usw.

Nach jeder Runde, in der der Charakter aussetzen musste, wird dieser Zähler wieder auf 0 gesetzt.

Anmerkung 1:

Grundlegender Unterschied zwischen Kämpfern und Magiern besteht darin, dass erstere eine konstante Anzahl von Runden kämpfen können, bevor sie erschöpft sind.

Ein Magier hingegen erschöpft (bedingt durch leichtere Ausrüstung) zu Beginn meist deutlich langsamer als ein Kämpfer. Die Erschöpfungsrate des Magiers nimmt allerdings mit steigender Anwendung der Magie zu, weswegen ab sofort eine sorgfältige Abwägung notwendig ist, wie häufig ein Magier seine Magie einsetzt, da er bei übermäßigem Gebrauch bereits nach 3-4 Runden mit den Folgen von Erschöpfung zu kämpfen haben kann.

Anmerkung 2:

Die Rundenanzahl ZU BEGINN eines Kampfes ist relevant. Nachfolgende Änderungen zählen erst für den nachfolgenden Kampf

4.2 Ausrüstung und Gewicht

4.2.1 Nahkampfwaffen

- **Schwerter**

<i>Waffe</i>	<i>Einheiten</i>
Ritterschwert	7
Anderthalbhänder	10
Zweihandschwert	15
Falchion	6
Panzerbrecher	8
Ochsenszunge	5
Pallasch	9
Entermesser	8
Rapier	6
Säbel	8
Richtschwert	12

- **Stangenwaffen**

<i>Waffe</i>	<i>Einheiten</i>
Kurzspeer	6
Langspeer	10
Lanze	12
Hellebarde	14
Gleve	12
Todessense	28

Dreizack	18
----------	----

- **Kleine Waffen**

Waffe Einheiten

Dolch	4
-------	---

Stilett	4
---------	---

Karambit	5
----------	---

- **Stumpfe Waffen**

Waffe Einheiten

Streithammer	26
--------------	----

Falkenschnabel	25
----------------	----

Großkopfhammer	40
----------------	----

Streitkolben	10
--------------	----

Morgenstern	18
-------------	----

- **Axtwaffen**

Waffe Einheiten

Barte	22
-------	----

Streitaxt (Einhändig)	12
-----------------------	----

Streitaxt (Beidhändig)	28
------------------------	----

Berydsch	22
----------	----

Massakeraxt	32
-------------	----

- **Niparanische Waffen**

Waffe Einheiten

Katana	9
--------	---

Wakizashi	5
-----------	---

Nodachi	15
---------	----

Naginata	12
----------	----

Nagamaki	13
----------	----

Kusarigama	11
------------	----

Tekko Gaki	10
------------	----

4.2.2 Fernkampfaffen

- **Mittelalterliche Schuss- und Wurfaffen**

<i>Waffe</i>	<i>Einheiten</i>
Langbogen	16
Kompositbogen	12
Tulja. Reiterbogen	10
Armbrust	18
Kompositarmbrust	22
Arbalest	26
Schwere Armbrust	30
Repetierarmbrust	26
Wurfspeiß	5
Dolch (Wurf)	1

- **Neuzeitliche Schussaffen**

<i>Waffe</i>	<i>Einheiten</i>
Arkebuse	34
Steinschlossaffe	10
Moderne Muskete	20

- **Niparanische Waffen**

<i>Waffe</i>	<i>Einheiten</i>
Kunai	0,5
Shuriken	0,5

- **Munition**

<i>Waffe</i>	<i>Einheiten</i>
Kugel	0,2
Bolzen	0,3
Pfeil	0,4

Feuerpfeil	1
Köcher/Beutel	4/8/16

Anmerkung 1:

Die alte Regelung, dass höchstens 70 Pistolenkugeln, 50 Musketenkugeln oder 30 Pfeile / Bolzen getragen werden dürfen, tritt außer Kraft. Stattdessen wird nun ein Köcher /Beutel notwendig sein, mit welchem die obige Menge an Munition getragen werden kann.

Möchte ein Charakter zusätzliche Munition tragen, so benötigt er einen zusätzlichen Köcher/Beutel. Für jeden weiteren Köcher/Beutel verdoppelt sich allerdings die Traglast und es sind nicht mehr als 3 Köcher/Beutel tragbar.

Anmerkung 2:

Für jeden verwendeten Pfeil/Bolzen wird nach dem Kampf ein 1d3 geworfen. Bei einer 1-2 kann der Pfeil eingesammelt werden, bei einer 3 ist er zerbrochen und es kann lediglich die Pfeilspitze mitgenommen werden, um später wieder einen Pfeil herzustellen. Bei einer 20 auf den Angriffswurf ist wie gehabt der komplette Pfeil verloren. Kugeln können generell nicht wieder verwendet werden.

4.2.1 Rüstungen

- **Sehr leichte Rüstungen**

<i>Rüstung</i>	<i>Einheiten</i>
Magierrobe	18
Gelehrtenkleidung	18
Priestergewandung	23
Fevivoir	25

- **Leichte Rüstungen**

<i>Rüstung</i>	<i>Einheiten</i>
Lederrüstung	39
Leichte Wächtermontur	34
Leichte Supairüstung	34
Leichte Söldnerrüstung	44
Embarische Lederrüstung	39
Erzinquisitoren-Rüstung	39
Zwergische Lederrüstung	39

- **Mittelschwere Rüstungen**

<i>Rüstung</i>	<i>Einheiten</i>
Wächter-Patrouillenmontur	50
Wächter-Kriegsmontur	55
Supai-Attentäterrüstung	50
Toseigusoku	55
Schuppenrüstung	60
Bänderrüstung	60
Embarische Infantrierüstung	55
Yokuza-Rüstung	50
Mittelschwere Söldnerrüstung	60
Zwergische Grenzläuferrüstung	55

- **Schwere Rüstungen**

<i>Rüstung</i>	<i>Einheiten</i>
Nanbando	79
Embarische Offiziersrüstung	74
Rüstung der Schwanengarde	74
Zwergische Infanterie-Rüstung	79
Ritterrüstung	84

- **Plattenrüstungen**

<i>Rüstung</i>	<i>Einheiten</i>
Rüstung der Grollgarde	103
Zwergische Elite-Infanterie-Rüstung	108
Paladin-Rüstung	103
Plattenrüstung	108

- **Schilder**

<i>Rüstung</i>	<i>Einheiten</i>
Kleiner Schild	37
Mittlerer Schild	45
Großer Schild	53

4.3 Modifikatoren für Metalle und andere Veränderungen:

Nur einen kleinen, aber dennoch relevanten Teil bildet der Umstand, dass diverse Metalle und Veränderungen Einfluss auf das Gewicht der Ausrüstung haben können.

Aus diesem Grund kann sich das Gewicht von Waffen und Rüstungen verändern, sofern eines der untenstehenden Kriterien auf diese zutrifft. Der jeweilige Modifikator wird auf den Einheitenwert des betroffenen Ausrüstungsgegenstandes gewirkt.

(Erweiterungen möglich)

<i>Metall/Veränderung</i>	<i>Modifikator</i>
Mithril u. Ähnliche	x 0,75
Adamantium u. Ähnliche	x 1,25
Orichalcum u. Ähnliche	x 1,25
Restliche Metallarten	x 1
Schildverstärkung	x 1,2
Schilddornen	x 1,2

4.4 Sonstige Gegenstände

4.4.1 Alchemie und Medizin

<i>Gegenstand</i>	<i>Einheiten</i>
Bandagen	1
Lebensmittel, klein	1
Lebensmittel, mittel	4
Lebensmittel, groß	8
Leere Flasche	2/4
Leere Phiole	1/2
Proviant (1 Tag)	3
Tränke	2
Wasserdichte Tasche	8
Bandagen	1

- **Bandagen:** Herkömmliche Bandagen, mit denen TP wiederhergestellt werden können.
- **Lebensmittel, klein:** Nahrung bis zu 250g, welche TP wiederherstellt (Einteilung erfolgt durch SL).
- **Lebensmittel, mittel:** Nahrung bis zu 1000g, welche TP wiederherstellt (Einteilung erfolgt durch SL).

- **Lebensmittel, groß:** Nahrung bis zu 2000g, welche TP wiederherstellt (Einteilung erfolgt durch SL).
- **Leere Flasche:** Gefäß, um Flüssigkeiten bis 500 ml aufzubewahren.
- **Leere Phiolen:** Gefäß, um Flüssigkeiten bis 250 ml aufzubewahren.
- **Proviand:** Herkömmlicher Proviand, bestehend aus trockenem Brot und Pökelfleisch. Eine Ration reicht für einen Tag und erhöht die Versorgungsstufe um 1 (Pro Charakter ist ein Proviand notwendig).
- **Tränke:** Sämtliche verfügbaren Tränke, die in Revaria zu erwerben sind.
- **Wasserdichte Tasche:** Eine mit Ölhäuten ausgekleidete Tasche, welche verhindert, dass Wasser in das Innere gelangt und den Inhalt beschädigt.

4.4.2 Überleben

<i>Gegenstand</i>	<i>Einheiten</i>
Angelausrüstung	6
Decke	5
Dietriche (5x)	2
Eimer (5 L)	4/24
Fackel	2
Falle	3
Feldbett	10
Feldflasche (1 L)	2/6
Feuerholz (1 Nacht)	16
Feuerstein & Stahl	1
Handschellen	4
Karte	1
Kessel	12
Netz	16
Notizbuch	1
Pfeilreparaturset	8
Pfeilspitze	0,2
Schlafsack	10
Seil	15
Signalhorn	4
Wasserschlauch (2 L)	2/10
Wurfhaken	12
Zelt, klein (2 Personen)	18

Zelt, mittelgroß (4 Personen) 28

Zelt, groß (8 Personen) 48

- **Angelausrüstung:** Mittels dieses Sets kann ein Charakter mit dem Talent „Überlebenskunst“ Fisch fangen und so Proviant generieren. Eine Ausprägung in "Tier- und Pflanzenkunde" erhöht den Erfolg (Erfolgsrate wird von SL vorgegeben).
- **Decke:** Minimalanforderung, um sich während einer Übernachtung zu erholen. Sie sorgt für eine „unbequeme Übernachtung“ und erhöht die Erholungsrate um 1.
- **Dietriche:** Notwendiges Werkzeug, um mit dem Talent "Taschendiebstahl" Schlösser zu knacken.
- **Eimer:** Kann mit 5 L einer beliebigen Flüssigkeit gefüllt werden, ist aber kaum zum Transport geeignet.
- **Fackel:** Grundlage für jede Höllenexpedition, welche für 1d3+2 h Licht spendet.
- **Falle:** Eine kleine Schlinge, mit der mittels "Fallenstellen" kleine Tiere gefangen werden können, um Proviant zu generieren. Eine Ausprägung in "Tier- und Pflanzenkunde" erhöht den Erfolg (Erfolgsrate wird von SL vorgegeben).
- **Feldbett:** Sorgt für eine "angenehme Übernachtung" und erhöht die Erholungsrate um 3.
- **Feldflasche:** Kann mit 1 L einer beliebigen Flüssigkeit gefüllt werden.
- **Feuerholz:** Gewährt bei Verwendung bei einer Übernachtung einen Bonus von 1 auf die Erholungsrate aller teilnehmenden Charaktere. (Voraussetzung: min 6h Übernachtung und 1x Feuerholz pro 3h).
- **Feuerstein & Stahl:** Notwendiges Zubehör, um Feuerstellen ohne Magie zu entzünden.
- **Handschellen:** Selbsterklärend dienen Handschellen dazu, jemanden gefangen zu nehmen.
- **Karte:** Mittels einer Karte können die Charaktere sich mit dem Talent "Geographie" besser orientieren und erhalten einen Bonus (Vom SL festgelegt).
- **Kessel:** Mithilfe von Kessel und Feuerstelle können Speisen über dem Feuer erhitzt werden und so ihre Qualität gesteigert werden. Der Versorgungsbonus steigt um 1 pro Charakter.
- **Netz:** Mithilfe eines Netzes können Fische oder größere Tiere gefangen werden. Hier ist ebenfalls ein Wurf auf „Überlebenskunst“ notwendig. Eine Ausprägung in "Tier- und Pflanzenkunde" erhöht den Erfolg (Erfolgsrate wird von SL vorgegeben).
- **Notizbuch:** In einem Notizbuch können Charaktere notwendige Informationen niederschreiben (Offplay bedeutet dies, dass wichtige Informationen im Eventchannel angeheftet werden können. Hierbei wird an die Ehrlichkeit der Spieler appelliert, sich diese nirgends sonst aufzuschreiben)
- **Pfeilspitze:** Ressource, um in der Wildnis selbstständig Pfeile/Bolzen herzustellen. Benötigt ein Pfeilreparaturset.
- **Pfeilreparaturset:** Notwendiges Werkzeug, womit kaputte Pfeilspitzen verwendet werden können, um funktionsfähige Pfeile/Bolzen herzustellen.
- **Schlafsack:** Mithilfe eines Schlafsacks kann eine "gewöhnliche Übernachtung" generiert werden, welche die Erholungsrate um 2 erhöht.
- **Seil:** Das Allzweckwerkzeug auf jeder Reise. Es sollte stets im Gepäck sein. Jedes Seil hat eine maximale Länge von 20 m.
- **Signalhorn:** Um über größere Strecken mit Verbündeten zu kommunizieren ist ein Signalhorn von Nöten. Bei Gebrauch können allerdings auch Monster angelockt werden.
- **Wasserschlauch:** Gehört zur Grundausrüstung jedes Reisenden und kann bis zu 2 L einer beliebigen Flüssigkeit fassen.

- **Wurfhaken:** Ein Wurfhaken kann an ein Seil gebunden werden, um so eine Kletterroute zu generieren.
- **Zelt, klein:** Ein kleines Zelt gewährt einen Bonus von 1 auf die Erholungsrate für bis zu 2 Charaktere
- **Zelt, mittel:** Ein mittleres Zelt gewährt einen Bonus von 1 auf die Erholungsrate für bis zu 4 Charaktere
- **Zelt, groß:** Ein großes Zelt gewährt einen Bonus von 1 auf die Erholungsrate für bis zu 8 Charaktere

4.4.3 Sonstiges

<i>Gegenstand</i>	<i>Einheiten</i>
Becher	1
Brille	1
Draht	2
Dickes Buch	8
Dünnes Buch	2
Gewürze (25x)	1
Gezinkte Würfel	1
Hammer	3
Heiliges Symbol	?
Kerze	1
Laterne	4
Pfeife	1
Rasierzeug	2
Sack	2
Säge	2
Schaufel	7
Seife	1
Spitzhacke	12
Würfel	1

- **Becher:** Ein Hilfsmittel, um gesittet zu trinken. Wein schmeckt bekanntlich besser aus einem Becher als direkt aus dem Weinschlauch.
- **Brille:** Charaktere mit Sehschwäche erhalten dadurch keinen Malus auf sichtbasierte Würfe wie Sinnesschärfe oder Trefferwürfe.
- **Draht:** Allzweckmaterial, um Fallen oder Ähnliches zu bauen.

- **Dickes Buch/Dünnes Buch:** Etwaige mitgeführte Texte und Bücher, abhängig von ihrem Umfang.
- **Gewürze:** Ein teurer Luxus, der jedoch Speisen aufwertet und so einen Bonus von 1 auf die Versorgungsrate ermöglicht. Pro aufgewertete Speise wird eine Ladung verbraucht.
- **Gezinkte Würfel:** Mithilfe des Talents "Gauklereien" können hierbei Würfelspiele manipuliert werden (Erfolgsrate wird von SL vorgegeben).
- **Hammer:** Ein nützliches Werkzeug für diverse Arbeiten.
- **Heiliges Symbol:** Zeichnet den Träger als Angehörigen einer bestimmten Religion aus. Das Gewicht ist abhängig von Größe und Material (von SL bestimmt).
- **Kerze:** Eine leichte Lichtquelle, welche für 1d2+1 h Licht spendet.
- **Laterne:** Benötigt Öl, um leuchten zu können, besitzt dafür aber mit 2d3+4 h die längste Brenndauer.
- **Pfeife:** Ein reiner Luxusgegenstand für den Genuss von Tabak.
- **Rasierzeug:** Ein gepflegtes Äußeres öffnet so manche Tür und mittels des Rasierzeuges können Würfe auf "Überreden" und "Überzeugen" erleichtert werden (Erfolgsrate wird von SL vorgegeben)
- **Sack:** Dieser Gegenstand schaltet 5 neue Slots im Inventar frei.
- **Säge:** Ein nützliches Werkzeug für diverse Arbeiten
- **Schaufel:** Ein nützliches Werkzeug für diverse Arbeiten
- **Seife:** Mit Seife und einer Wasserquelle kann ein Charakter ein erholsames Bad nehmen und so bei einer Rast einen Bonus von 1 auf die Erholungsrate erhalten. Pro Anwendung wird eine Ladung verbraucht. Ein Bad benötigt 1h.
- **Spitzhacke:** Ein nützliches Werkzeug für diverse Arbeiten
- **Würfel:** Beliebtes Spielgerät für diverse Tavernenrunden. Jeder Charakter, der etwas auf sich hält, führt seinen eigenen Satz Würfel mit sich.

Anmerkung:

Diese Liste ist stetig erweiterbar

4.5 Charakterbezogene Boni/Mali (CBM)

4.5.1 Körperlicher Zustand

<i>Bezeichnung</i>	<i>Effekt</i>
Vollständig erholt	+2
Ausgeruht	+1
Außer Atem	0
Ermüdet	-1
Ausgelaugt	-2
Erschöpft	-3

4.5.2 Körperliche Bedürfnisse

<i>Bezeichnung</i>	<i>Effekt</i>
Gut genährt	+2

Gesättigt	+1
Hungrig	0
Leerer Magen	-1
Ausgehungert	-2
Verhungernd	-3
Durstig	-1
Ausgedörrt	-2
Verdurstend	-4

4.5.3 Übernachten/Rasten/Komfort

<i>Bezeichnung</i>	<i>Effekt</i>
Kurze Übernachtung (4 h)	x 0,5
Mittlere Übernachtung (6 h)	x 1
Lange Übernachtung (8 h)	x 1,5
Kurze Rast (1-3 h)	-1 MA/h
Mittlere Rast (4-5 h)	-2 MA/h
Lange Rast (<6 h)	-3 MA/h
Unbequeme Übernachtung	+1
Gewöhnliche Übernachtung	+2
Angenehme Übernachtung	+3

4.5.4 Individuelle Effekte

<i>Bezeichnung</i>	<i>Effekt</i>
Krankheit Rang 1-5	- (1-5)
Verletzung Rang 1-5	- (1-5)
Übelkeit	-2
Vergiftet	- (1-3)
Verängstigt	-1
Segen/Fluch	individuell
Trankeinnahme	individuell

4.6 Gruppenbezogene Boni/Mali (CBM)

4.6.1 Tageszeit

<i>Bezeichnung</i>	<i>Effekt</i>
Morgengrauen	-1
Vormittag	+2
Mittag	+1
Nachmittag	0
Mitternacht	-1
Späte Nacht	-2

4.6.2 Umgebung

<i>Bezeichnung</i>	<i>Effekt</i>
Fester Grund	+1
Hügelig	-1
Bergig	-2
Sumpfig	-2

4.6.3 Temperatur

<i>Bezeichnung</i>	<i>Effekt</i>
Große Hitze	-3
Schwüle	-1
Gemäßigt	+1
Frost	-1
Große Kälte	-2

4.6.4 Wetter

<i>Bezeichnung</i>	<i>Effekt</i>
Unauffällig	0
Leichter Regen	-1
Starker Regen	-2
Platzregen	-3
Gewitter	-2

Leichter Wind	+1
Starker Wind	-2
Orkan	-4
Sandsturm	-4
Schneesturm	-3

4.7 Das Verletzungssystem

Um nun dem neuen Realismusgrad der Kämpfe noch etwas Würze zu verleihen, wird in Kämpfen ein neuer Faktor eingeführt, welcher fortan als **Schmerzrate (SR)** bezeichnet wird. Dieses neuartige System führt nun erstmalig **Verletzungen**, **KO's** und **erlittenen Schaden** als Werte ein, die in einem Kampf berücksichtigt werden müssen.

Ganz allgemein ausgedrückt berechnet sich aus diesen Variablen eine Zahl, die die Schmerzrate angibt. Steigt dieser Wert über 50, so ist der Charakter vor Schmerzen kampfunfähig und kann nicht weiterkämpfen, bis der Wert (durch entsprechendes Abwarten von Runden) wieder unter 50 sinkt.

Die genaue Formel hierfür lautet:

$$SR = \left(\frac{ES}{GTP} \right) \times 40 + (V \times 5) + \left(\sum [KO] \times 15 \right) - (SB \times 10) - (KR \times 2)$$

- **ES** = der GESAMTE erlittene Schaden in diesem Kampf
- **GTP** = die Gesamt-TP eines Charakters
- **V** = die Anzahl der aktuellen Verletzungsränge
- **KO** = beschreibt die Anzahl der bereits erlittenen KO's
- **SB** = die Höhe der Ausprägung des Talents Selbstbeherrschung
- **KR** = die Anzahl der bereits gekämpften Runden

Da Verletzungen eine neuartige Erscheinung in Kämpfen sind, werden die Umstände, wie eine Verletzungen entsteht, nun hier dargelegt. Hierbei sind übrigens nicht Kratzer, Stiche und Schnitte gemeint, sondern vielmehr soll mit Verletzungen beschrieben werden, dass auch Knochen, innere Organe sowie große Gefäße oder Ligamente zu Schaden kommen können, was deutlich größere Komplikationen mit sich führt. Im Grunde gibt es drei Varianten, wie einer Verletzungen entstehen kann.

4.7.1 Kritischer Treffer eines Gegners

In diesem Fall erleidet der betroffene Charakter sicher eine Verletzung, sofern der erlittene Schaden größer als 15 Schadenspunkte (SP) war. Im Anschluss wird ein 1d6 gewürfelt.

Wurfresultat	Verletzung
1 – 3	Leicht (Rang 1)
4 – 5	Mittel (Rang 2)
6	Schwer (Rang 3)

4.7.2 Ausreichender Schaden eines Gegners

Hierbei wird betrachtet, ob ein gegnerischer Angriff mehr als 25 SP verursacht. Ist dies der Fall wird ein 1d3 geworfen und bei einer 1 ereilt den Charakter ebenfalls eine Verletzung. Anschließend wird gemäß 4.7.1 ein 1d6 gewürfelt.

Durch bestimmte Talente von Monstern kann der Trefferwurf auf einen 1d2 reduziert werden.

4.7.3 Spezifische Monstertalente

Basierend auf dieser neuen Mechanik ist es möglich, dass Monster besondere Möglichkeiten erhalten, um Charakteren Verletzungen zuzufügen. Diese werden hier nicht alle aufgelistet, die jeweilige Information wird vom SL im entsprechenden Event an die Spieler weitergeleitet.

4.7.4 Praktische Anwendung im Beispiel

Um das Ganze etwas greifbarer zu machen, soll hier beispielhaft ein Szenario dargestellt werden, wo die praktische Anwendung einer solcher Fähigkeiten aufgeschlüsselt wird.

Szenario: Ein Charakter mit 50 TP, mit 3 RP und Selbstbeherrschung auf Anfänger kämpft gegen vier Pestbringer. Die Beispiele 1 – 4 zeigen vier unterschiedliche, voneinander unabhängige Beispiele, wie ein Charakter verletzt werden kann.

Beispiel 1

Pestbringer 1 erzielt einen kritischen Treffer für 23 SP. Nach Abzug der RP erleidet der Charakter 20 SP (> 15). Obiges Kriterium ist also erfüllt. Der Wurf eines 1d6 ergibt eine 5 und der Charakter erleidet eine Verletzung Rang 2.

[Kampfrunde 1]

Insgesamt beträgt die SR also nun folgenden Wert:

$$SR = \left(\frac{ES}{GTP} \times 40 \right) + (V \times 5) + \left(\sum [KO] \times 15 \right) - (SB \times 10) - (KR \times 2)$$
$$\left(\frac{20}{50} \times 40 \right) + (2 \times 5) + (0 \times 15) - (1 \times 10) - (1 \times 2) = \mathbf{14}$$

Die Schmerzrate des Charakters liegt somit bei **14**.

Beispiel 2

Pestbringer 2 erzielt einen kritischen Treffer für 13 SP. Nach Abzug der RP erleidet der Charakter 10 SP (< 15) Obiges Kriterium ist also NICHT erfüllt und es folgt keine Verletzung.

[Kampfrunde 1]

Insgesamt beträgt die SR also nun folgenden Wert

$$SR = \left(\frac{ES}{GTP} \times 40 \right) + (V \times 5) + \left(\sum [KO] \times 15 \right) - (SB \times 10) - (KR \times 2)$$
$$\left(\frac{10}{50} \times 40 \right) + (0 \times 5) + (0 \times 15) - (1 \times 10) - (1 \times 2) = \mathbf{-4}$$

Die Schmerzrate des Charakters liegt somit bei **-4**.

Beispiel 3

Pestbringer 1 erzielt einen Treffer für 33 SP. Nach Abzug der RP erleidet der Charakter 30 SP (> 25) Obiges Kriterium ist also erfüllt. Der Wurf eines 1d3 ergibt eine 1. Es folgt also eine Verletzung und der Wurf eines 1d6 ergibt eine 1 (Leichte Verletzung).

[Kampfrunde 1]

Insgesamt beträgt die SR also nun folgenden Wert

$$SR = \left(\frac{ES}{GTP} \times 40\right) + (V \times 5) + \left(\sum [KO] \times 15\right) - (SB \times 10) - (KR \times 2)$$
$$\left(\frac{30}{50} \times 40\right) + (1 \times 5) + (0 \times 15) - (1 \times 10) - (1 \times 2) = \mathbf{17}$$

Die Schmerzrate des Charakters liegt somit bei **17**.

Beispiel 4

Pestbringer 1 erzielt einen Treffer für 33 SP. Nach Abzug der RP erleidet er 30 SP (> 25) Obiges Kriterium ist also erfüllt. Der Wurf eines 1d3 ergibt eine 2. Es folgt also KEINE Verletzung

[Kampfrunde 1]

Insgesamt beträgt die SR also nun folgenden Wert

$$SR = \left(\frac{ES}{GTP} \times 40\right) + (V \times 5) + \left(\sum [KO] \times 15\right) - (SB \times 10) - (KR \times 2)$$
$$\left(\frac{30}{50} \times 40\right) + (0 \times 5) + (0 \times 15) - (1 \times 10) - (1 \times 2) = \mathbf{12}$$

Die Schmerzrate des Charakters liegt somit bei **17**.

Beispiel 5

In diesem Beispiel gehen wir davon aus, dass nicht nur je ein Pestbringer trifft, sondern alle, aber in zwei aufeinander folgenden Runden. Zusätzlich wird der Charakter zwischen den Runden der Pestbringer geheilt. Somit würden sich auch die Effekte und Verletzungen aufsummieren. Die Formel hierfür ist im Folgenden dargestellt.

Anmerkung 1:

Der betrachtete Schaden orientiert sich an dem Schaden NACH dem Abzug von Barrieren- und Rüstungspunkten

Anmerkung 2:

Der genaue SR-Wert wird NICHT vom Spielleiter mitgeteilt. Sollte der Verdacht bestehen, dass ein Charakter nicht mehr lange durchhält, so kann jeder Charakter eine halbe Aktion nutzen, um sich selbst einzuschätzen und so einen groben Wert zu erfahren oder eine ganze Aktion, um den genauen Wert zu erfahren.

Ein Heiler vermag dies bei JEDEM Charakter durchzuführen.

4.8 Die neuen Aufgaben des Heilers

Wie man sich nun bereits denken kann, erfordert diese neue Art von Verletzungssystem auch neue Einsatzmöglichkeiten für Heiler.

Dies umfasst nun folgende Aktionen:

4.8.1 Körperschild

Neben der Möglichkeit einer magischen oder physischen Barriere kann der Heiler nun bei einem erfolgreichen 1d4-Wurf den Körper eines ausgewählten Charakters verstärken, sodass dieser weniger anfällig gegen Verletzungen ist.

Dies ist einem Wiederherstellungsmagier ab Rang VIII möglich und je nach Stärke der Barriere wird die nachfolgende Verletzung unter Umständen vermieden. Die Stärke der Barriere wird hierbei gemäß der nachfolgenden Tabelle ermittelt, wobei das Wurfresultat dem Verletzungsrang entspricht, welchen der Körperschild verhindern kann.

Rang *Wurf*

VIII	1d2
IX	1d3
≥ X	1d3+1

Übertrifft der Rang der Verletzung den Rang des Körperschildes, so mindert dieser die Verletzung zumindest ab. Hierfür wird der Rang des Körperschildes einfach vom Rang der Verletzung abgezogen. Nach jeder Beanspruchung, egal welcher Stärke, erlischt der Körperschild und muss von Neuem gewirkt werden.

Beispiel 1

Ein Heiler Rang IX erzeugt einen Körperschild und würfelt eine 2. In der folgenden Runde würde der Charakter eine Verletzung des Ranges 2 erleiden. Diese wird vom Schild aufgefangen.

Beispiel 2:

Ein Heiler Rang IX erzeugt einen Körperschild und würfelt eine 2. In der folgenden Runde würde der Charakter eine Verletzung des Ranges 3 erleiden. Diese ist zu stark für das Schild und durchbricht dieses, sodass eine Verletzung Rang 1 (3-2) eintritt.

Anmerkung:

Es ist nach wie vor nur **EINE** Barriere zugleich möglich.

4.8.2 Schmerzlinderung

Neben der Möglichkeit, Verletzungen zu verhindern, kann ein Heiler ab Rang VI seine Kräfte ebenfalls nutzen, um den Schmerz eines Charakters zu lindern. Dabei wird eine mittelschwere Heilung verbraucht. Der Heiler senkt die SR des betreffenden Charakters um den Wert, welchen er erwürfelt. Hierbei würfelt er wie üblich einen 1d4 und im Anschluss den eigentlichen Wurf zur Schmerzlinderung, welcher sich aus der folgenden Formel ergibt.

$$1d4 + Rang \times 0,5$$

Beispiel:

Ein Heiler Rang VI würfelt also einen 1d4+3

Ein Heiler Rang X würfelt also einen 1d4+5

Anmerkung:

Inwiefern die SR zwischen Kämpfen oder auf Reisen regeneriert wird, obliegt der Entscheidungsgewalt des SL.

4.8.4 Ausnutzen

Das Kopieren der Formel in jegliche Rechner sowie das Mitschreiben der SR-Stände ist strengstens verboten. Diese sollen ausschließlich beim SL vorliegen und erfragt werden können. Wird ein Spieler dabei erwischt, so droht ein voller Strike und ein Eventausschluss.

[Die nachfolgenden Regelungen gelten nur für Events, in denen die Inplay-Zeit mehrere Tage beträgt und die Gruppe auf sich gestellt ist]

4.8.3 Heilen von Verletzungen

Natürlich können Verletzungen auch geheilt werden. Dies ist aber aufgrund der Schwere dieser körperlichen Schäden deutlich Anspruchsvoller als die normale Heilung von TP. Leichte und mittlere Verletzungen kann hierbei ein kompetenter Wiederherstellungsmagier noch versorgen, schwere Verletzungen brauchen allerdings Zeit und kompetente Hände, die sich darum kümmern. So ist die Heilung von schweren Verletzungen nur außerhalb des Events durch die Hilfe eines Charakters möglich, der „Medizin und Anatomie“ in der Ausprägung „Meister“ besitzt. Und selbst dann dauert es 2 Inplay-Wochen (5 RL-Tage), bis diese Verletzung abgeklungen ist.

Auch hier ist der Erfolg der Heilung wie gewohnt mit 1d4 auszuwürfeln. Wichtig anzumerken ist noch, dass pro Heilung nur eine Verletzung geheilt werden kann. Hierbei kann natürlich auch eine zu starke Heilung angewendet werden, der Overkill bringt aber keinen Vorteil mit sich.

4.9 Zeitmanagement

4.9.1 Allgemeines Prinzip

Im Zuge dessen, dass nun die Dauer eines Events eine Rolle spielt, ist es auch wünschenswert, dass Charaktere sich nicht mehr endlos für alle Zeit lassen können, sondern sich ihre Zeit gemessen an ihren Vorräten und ihrem Zustand einteilen müssen.

Hierfür wird nun ganz simpel eingeführt, dass ein Tag lediglich 24 h besitzt.

Zu Beginn jedes Tages werden erneut 24 h zur Verfügung gestellt. Im Austausch dafür sinken sowohl die Werte Erschöpfung als auch Versorgung für die ganze Gruppe um eine Stufe nach unten.

Beispiel:

Die Gruppe ist "Ausgeruht" (Erholung = +1) und "Gut genährt" (Versorgung = +2). Dadurch erhält die Gruppe insgesamt einen Bonus von +3, erschöpft also im Schnitt 3 Runden später.

Beginnt nun ein neuer Tag, so fällt die Gruppe auf "Gesättigt" (Versorgung = +1) und "Außer Atem" (Erholung = +0), wodurch die Gruppe nur noch einen Bonus von +1 erhält. Nun erschöpft die Gruppe also im Schnitt 1 Runde später.

Aus diesem Grund nun ist es also essenziell, ein sinnvolles Zeitmanagement zu pflegen, in welchem das Besorgen von Vorräten sowie das Rasten und Schlafen eingeplant wird. Jede dieser Tätigkeiten benötigt eine gewisse Zeitspanne, weswegen es fortan notwendig ist, das rechte Maß zwischen Versorgung, Erholung und Weiterreise zu finden.

4.9.2 Erholung

Der Wert "Erholung" gibt den allgemeinen Fitnesszustand der Gruppe wieder. Für diesen Wert nun ist folgender Auszug aus den Boni-Mali-Tabellen notwendig:

Körperlicher Zustand:

<i>Bezeichnung</i>	<i>Effekt</i>
Vollständig erholt	+2
Ausgeruht	+1
Außer Atem	0
Ermüdet	-1
Ausgelaugt	-2
Erschöpft	-3

Übernachten/Rasten/Komfort

<i>Bezeichnung</i>	<i>Effekt</i>
Kurze Übernachtung (4 h)	x 0,5
Mittlere Übernachtung (6 h)	x 1
Lange Übernachtung (8 h)	x 1,5
Kurze Rast (1-3 h)	x 0,5 [MA]
Mittlere Rast (4-5 h)	x 1 [MA]
Lange Rast (<6 h)	x [MA]
Unbequeme Übernachtung	+1
Gewöhnliche Übernachtung	+2
Angenehme Übernachtung	+3

4.9.3 Allgemeine Formel

Die Attribute unter "Körperlicher Zustand" sind hierbei die möglichen Ausprägungen der Erholung, während die Attribute unter "Übernachten/Rasten/Komfort" benötigt werden, um diese Ausprägungen zu errechnen.

Dies erfolgt recht simpel:

$$\frac{([Faktor\ für\ Länge\ der\ Übernachtung] \times \sum[Komfort\ aller\ Charaktere])}{[Charakteranzahl]}$$

Der Wert wird abgerundet

Beispiel:

Angenommen nun wir haben 3 Charaktere, von denen 2 eine Decke (Komfort = 1) und einer einen Schlafsack (Komfort = 2) besitzt. Diese 3 Charaktere legen eine mittlere Rast (*1) ein.

Entsprechend lautet die Formel

$$\frac{(1 \times (1 + 1 + 2))}{3} = \frac{4}{3} = 1,3 \rightarrow +1 \text{ auf Erholung}$$

4.9.4 Erholung für Magier

Neben der allgemeinen Erholung, die durch das Rasten erzielt wird, existiert noch ein zweiter Vorteil, welcher durchaus von großer Bedeutung ist:

Denn bei jeder Rast regenerieren Magier einen Teil ihrer magischen Kräfte. Hierfür werden auch kleinere Pausen ohne Übernachtung (also ohne Gruppenerholung) eingerechnet, in denen der Magier keiner anderen Tätigkeit nachgeht. Die Formel hierfür lautet:

$$[\text{Anzahl der Rasten}] \times [\text{Stunden der Rasten}] \times [\text{Rasteffekt}] = [\text{Erholte MA}]$$

Entscheidend ist hierbei stets die Länge der Rast, da ein Magier während einer kurzen Rast weniger MA pro Stunde regeneriert als bei einer langen Rast. Diese sind also nach Möglichkeit eindeutig zu bevorzugen. Die entsprechenden Werte für die Erholung sind ebenfalls in der Tabelle unter **4.9.2 Erholung** nachzulesen.

Beispiel:

Magier 1 rastet zweimal für 2 h (kurze Rast = x 0,5). Ergo regeneriert er:

$$2 \times 2 \times 0,5 = 2$$

Magier 1 erholt sich also von 2 MA.

Magier 2 rastet einmal für 4 h (mittlere Rast = x 1). Ergo regeneriert er:

$$1 \times 4 \times 1 = 4$$

Magier 2 erholt sich also von 4 MA.

Dementsprechend rastet Magier 2 effizienter, da er de facto genauso lange rastet, aber doppelt so viele MA regeneriert.

4.9.5 Passive TP-Heilung

Während einer Rast oder einer Übernachtung heilt ein Charakter selbstständig um einen bestimmten TP-Satz. An dieser Stelle obliegt es dem SL, festzulegen, ob in seinem Event die passive Heilung nur während einer Übernachtung oder auch während einer einfachen Rast Anwendung findet. Für beide Fälle seien hier Formeln hinterlegt, mittels welcher sich die passive Heilung berechnet:

Mit Übernachtung:

$$TP [\text{in \%}] = [\text{Art der Rast (in \%)}] \times [\text{Art der Übernachtung}] \times [\text{Länge der Rast (in h)}]$$

Ohne Übernachtung:

$$TP [\text{in \%}] = [\text{Art der Rast (in \%)}] \times [\text{Länge der Rast (in h)}]$$

Hierfür sind folgende Angaben wichtig:

Art der Rast *Geheilte Prozentsatz*

Kurze Rast (1-3 h)	0,5 %
Mittlere Rast (4-5 h)	1 %
Lange Rast (6-8 h)	2 %

Art der Übernachtung *Faktor*

Kurze Rast (1-3 h)	x 0,5
Mittlere Rast (4-5 h)	x 1
Lange Rast (6-8 h)	x 1,5

Beispiel 1:

Die Charaktere rasten einmal für 4 h und sind ausreichend ausgestattet, sodass sie eine "gewöhnliche Übernachtung" haben. Die Formel lautet hier also:

$$1 \times 1\% \times 1 \times 4 = 4 \%$$

Beispiel 2:

Die Charaktere rasten zweimal jeweils für 2 h und haben ebenfalls eine "gewöhnliche Übernachtung". Hier ergibt sich nun:

$$2 \times (0,5 \% \times 1 \times 2) = 2 \%$$

Anmerkung 1:

Auch hier gilt also: Es empfiehlt sich, nach Möglichkeit wenige längere Pausen als viele kleine Pausen einzulegen.

Anmerkung 2:

Bei jeder Rast besteht die Chance, einen zufälligen Kampf zu triggern. Es sollte also mit Bedacht entschieden werden, wie oft gerastet wird.

4.10 Versorgung

Der Sektor "Versorgung" funktioniert ähnlich wie die Erholung, wobei hierfür Wasser und Nahrung benötigt werden.

Als Faustregel gilt hier, dass jeder Charakter pro Tag eine Einheit Proviant sowie 1,5 L Wasser benötigt. Können diese nicht aufgebracht werden, so wird der Charakter hungrig.

Hieraus ergibt sich folgende Formel:

$$\text{Modifikator} = \left(\frac{\left([\text{Provianteinheiten}] + \left(\frac{[\text{Wassermenge}]}{1,5} \right) \right)}{2} \right) : [\text{Charakteranzahl}]$$

Beispiel:

Eine Gruppe mit 5 Charakteren muss pro Tag 5 Einheiten Proviant und 7,5 L Wasser ausgeben, um einen Wert von 1 zu erreichen und somit ihre Versorgungsstufe aufrechtzuerhalten.

$$\left(\frac{\left(5 + \frac{7,5}{1,5} \right)}{2} \right) : 5 = 1$$

Die Gruppe hat also einen

Ergebnisse werden hierbei auf ganze Zahlen abgerundet. Der tiefst mögliche Wert, der somit erreicht werden kann, ist 0, also „Hungrig“.

<i>Bezeichnung</i>	<i>Effekt</i>
Gut genährt	+2
Gesättigt	+1
Hungrig	0
Leerer Magen	-1
Ausgehungert	-2
Verhungernd	-3
Durstig	-1
Ausgedörrt	-2
Verdurstend	-4

Tiefere Werte sind möglich, werden aber wie folgt vergeben:

4.10.1 Negative Versorgungsmodifikatoren

Tritt der Fall ein, dass eine Gruppe die notwendigen Ressourcen NICHT mehr auftreiben kann, und die Gruppenversorgung auf "Hungrig" steht, so können einzelne Charaktere aus der Verpflegung ausgeschlossen werden. Das bedeutet rechnerisch, dass sie aus der Versorgungsrechnung ausgeklammert werden.

Ausgeklammerte Charaktere erhalten daraufhin einen individuellen Malus. Für jeden Tag, dass ein Charakter zu wenig Essen oder Wasser bekommt, steigt der Malus der betreffenden Verpflegung um eine Stufe.

Beispiel:

Eine Gruppe mit 5 Charakteren steht auf "Hungrig" und ein neuer Tag bricht an. Sie benötigen daher 5 Einheiten Proviant und 7,5 l Wasser wie im obigen Beispiel.

Aus Gründen besitzen sie allerdings nur 4 Einheiten Proviant und 4,5l Wasser.

Es fehlt also Nahrung für einen Charakter und Wasser für zwei Charaktere und die Gruppe beschließt, zwei Charaktere von der Wasservergabe und einen davon zusätzlich von der Nahrungsvergabe auszuschließen.

Folglich kann die Gruppe den Status "Hungrig" halten. Dafür erhält ein Charakter den Status "Durstig" und erschöpft 1 Runde schneller und ein Charakter erhält "Durstig" UND "Leerer Magen", was einen Malus von 2 auf die Erschöpfung mit sich bringt.

Anmerkung 1:

Es ist ebenfalls möglich, dass die ganze Gruppe sich ausklammert. Wichtig ist lediglich, dass dies nur möglich ist, sofern der Versorgungsstatus "Hungrig" ist.

Anmerkung 2:

Besitzt ein Charakter bereits den Malus "Verhungernd" oder "Verdurstend" und würde um eine weitere Stufe absinken, so stirbt er. Eine nachhaltige und intelligente Einteilung der Ressourcen und Aufteilung der Mali ist also von größter Bedeutung.

Anmerkung 3:

Bedingt durch Umwelteinflüsse kann der SL individuell die benötigte Menge an Nahrung/Wasser pro Tag anpassen, sofern dies notwendig ist (z. B. in Wüsten).

4.11 Mögliche Aktionen

Bis hierher wurde bereits der Rasten-Mechanismus angesprochen. Um nun aber für Proviant u.Ä zu sorgen, werden hier nun weitere Aktionen eingeführt, diese Zeit effektiv zu nutzen.

<i>Aktion</i>	<i>Nutzen</i>	<i>Würfelprobe</i>	<i>Zeitaufwand</i>
<i>Rasten</i>	MA-Regeneration TP-Regeneration	/	Wählbar
<i>Übernachtung</i>	"Erholung" erhöhen MA-Regeneration TP-Regeneration	/	Wählbar
<i>Reisen</i>	Bewegung auf Karte	/	Wählbar
<i>Warten</i>	/	/	Wählbar
<i>Jagen</i>	Proviant erzeugen	Schwere je nach Gebiet Überlebenskunst/Fernkampf	4h pro Wurf Ausbeute: 2d5
<i>Fischen</i>	Proviant erzeugen	Schwere je nach Gebiet Überlebenskunst/Körperbeherrschung	4h pro Wurf Ausbeute: 1d10
<i>Vorräte sammeln</i>	Proviant erzeugen	Schwere je nach Gebiet Sinnesschärfe/Tier- und Pflanzenkunde	2h pro Wurf Ausbeute: 1d5
<i>Wasser suchen</i>	Wasservorrat auffüllen	Schwere je nach Gebiet Geographie/Überlebenskunst	2h pro Wurf Ausbeute: unbegrenzt

<i>Pfeile herstellen</i>	Herstellung von Pfeilen	Menge je nach Gebiet Überlebenskunst + Pfeilreparaturset	2h pro Wurf Ausbeute 1dX + Y X=Gebietsfaktor Y= Ausprägung: Überleben
<i>Erkunden</i>	Handlungsort erkunden	/	Wählbar Siehe Formel unten

Die Formel zum Berechnen von Erkundungen lautet wie folgt:

$$\left[\text{Anzahl möglicher Erkundungen} \left(\frac{\text{Talenproben}}{h} \right) \right] = [\text{Charakteranzahl}] \times X$$

X ist hierbei eine Variable, welche vom SL individuell in Abhängigkeit der Raumgröße definiert wird.

Im Rahmen dieser Tabelle nun werden sogenannte "Kombinierte Talentproben" eingeführt, welche auf mehr als einem Faktor basieren. Grundlegende Mechanik ist hierbei, dass das erste Talent die Grundlage bildet und es für jede Ausprägung im zweiten Talent einen Bonus auf den Wurf gibt.

Beispiel:

Jagt ein Charakter mit Überlebenskunst Fortgeschritten, hat er in einem mittelschweren Gebiet von 1-6 Erfolg

(Als Faustregel für kombinierte Würfe kann man sich merken: Erfolgswahrscheinlichkeit eines Einzelwurfes/2)

Der Charakter besitzt Fernkampf Rang VII, erhält also einen Bonus von +7

Ergo hat er bei der Jagd Erfolg von 1-13 und darf im Anschluss einen "Ausbeute-Wurf" tätigen, wie groß sein Ertrag ist.

Anmerkung:

Die Schwere von Würfeln wird maßgeblich vom SL entschieden und ist abhängig davon, in welchem Gebiet sich aufgehalten wird.

4.12 Der Reiz des Reisens

Ein weiteres Element, welches Events noch spannender gestalten soll, ist gewissermaßen damit verbunden, dass der SL einen Teil der Kontrolle dem Zufall überlässt. Relevant sind hierbei vor allem 2 Mechanismen.

4.12.1 Zufallsbedingtes Wetter

Schnell und einfach erklärt. Im Zuge der Einführung von Boni/Mali wurden die Eventmöglichkeiten um Wetterphänomene ergänzt:

Temperaturen:

<i>Bezeichnung</i>	<i>Effekt</i>
Große Hitze	-3
Schwüle	-1

Gemäßigt	+1
Frost	-1
Große Kälte	-2

Wetter

<i>Bezeichnung</i>	<i>Effekt</i>
Unauffällig	0
Leichter Regen	-1
Starker Regen	-2
Platzregen	-3
Gewitter	-2
Leichter Wind	+1
Starker Wind	-2
Orkan	-4
Sandsturm	-4
Schneesturm	-3

Eine potenzielle Variante des Nervenkitzels besteht nun darin, verschiedene Wettersituationen in einer Tabelle von 1-100 anzusiedeln und schlichtweg auszuwürfeln, welches Wetter im Moment vorherrscht.

4.12.2 Zufallsbedingte Kämpfe

Ähnlich wie beim Wetter können auf identische Weise Kämpfe zufällig ausgewürfelt werden. Hierbei werden die Möglichkeiten eines Nicht-Kampfes sowie verschiedene Kampf-Settings und Zufallsereignisse ebenfalls auf einer 1-100-Tabelle verteilt und im Anschluss ein 1d100 gewürfelt.

5 Begleiter in Kämpfen

Über verschiedene Magien aber auch spezielle Erlaubnisse und Boni ist es möglich, Begleiter in Kämpfen mitzunehmen, die zum einen auch angreifen können, oftmals aber lediglich einen unterstützenden Effekt besitzen.

5.1 Begleiter durch Anima-Magie

Anima-Magier sind dazu in der Lage, leblosen Konstrukten, meistens aus Metallen oder Holz, Leben einzuhauchen, und diese wie Marionetten für sich kämpfen zu lassen. Die Konstrukte bleiben im Laufe einer Eventreihe bestehen und können nur zwischen Eventreihen ausgewechselt werden. Eine Ausnahme bildet hier, dass der Anima-Magier genug Zeit und Material zur Verfügung hat, um eine Beseelung, die Erschaffung eines Anima-magischen Konstruktes, durchführen zu können.

Die Befähigung ein Konstrukt mit sich zu führen, hängt primär von dem Rang des Anima-Magiers ab. Generell ist eine Beseelung eines Konstruktes erst ab Rang VI möglich.

Welche Konstrukte auswählbar sind, kann man in unserem Wiki nachsehen, indem man dort im Monster-Almanach nach Kategorie sortiert und dann Konstrukt auswählt.

Welchen SG an Konstrukten man mit welchem Rang in Anima-Magie beseelen kann, kann in folgender Tabelle nachgeschlagen werden:

	SG
<i>Rang VI</i>	≤ 3
<i>Rang VII</i>	≤ 5
<i>Rang VIII</i>	≤ 6
<i>Rang IX</i>	≤ 7
<i>Rang X</i>	≤ 8
<i>Rang XI</i>	≤ 10
<i>Rang XII</i>	≤ 13

Zu beachten sind auch die Größe und das Gewicht des Konstrukts, welche in sperrigen Gebieten wie Höhlen oder Verließen oft dazu führen können, dass Konstrukte zurückgelassen werden müssen.

Da die Konstruktführung sehr anstrengend ist für die Magie, kann der Anima-Magier, während er sein Konstrukt führt, **nicht zusätzlich zaubern**, sondern muss sich selbst entweder komplett zurückhalten, während sein Konstrukt für ihn kämpft, oder sich auf seine nicht-magische Zweitfähigkeit verlassen.

Konstrukte sind zwar durchschnittlich stärker als jene Kreaturen, die Gegner mit Beschwörungsmagie oder Nekromantie beschwören können, jedoch können sie im Laufe eines Events nur sehr aufwendig repariert werden, und sollten sie auf 0 Trefferpunkte absinken, zerfallen sie und gelten als unwiderruflich zerstört.

Der reine Schaden des Monsters, jedoch keine Boni im Falle einer Tötung, werden zu 50 % dem Führer des Konstruktes zugerechnet.

Um ein paar der Konstrukte im Wiki zu maßregeln, werden hier noch ein paar zusätzliche Regeln angeführt:

- Die Obergrenze der Trefferpunktzahl eines Konstrukts ist **120 TP**. Konstrukte, die eine höhere Trefferpunktzahl erreichen können, werden automatisch auf diesen Wert heruntergesetzt.
- Die Obergrenze des zugefügten Schadens eines Konstrukts beträgt **1d10+16**. Schaden, der im Würfelwurf sowie im Fixschadenwurf höher wäre, wird automatisch auf diesen Wert heruntergesetzt.
- Spezielle Talente von Konstrukten werden, sollten sie von Spielern geführt werden, als nichtig erachtet. Dazu zählen alle Effekte, die mehrfachen Schaden in einer Runde durchführen lassen können. Weitere Effekte können im Vorhinein von einem Eventleiter als ungültig betrachtet werden.

- Für etwaig verursachte Statureffekte, wie z.B. Gift- oder Feuerschaden, den die hergestellten Konstrukte verursachen können, gibt es ebenfalls Einschränkungen. Grundsätzlich ist der verursachte Maximalschaden hier 1d6 pro Runde, egal welche Statusveränderung vorliegt. Zusätzlich ist es von dem gewürfelten Wert abhängig, ob der Statureffekt eintritt oder nicht. Diese Abhängigkeit bezieht sich grundsätzlich immer auf die Hälfte der Trefferchance. Das heißt wenn das Konstrukt z.B. von 1-10 trifft, tritt der Statureffekt nur von 1-5 auf.

5.2 Begleiter durch Beschwörungsmagie

Die Beschwörungsmagie basiert in der organischen Beschwörungsmagie grundsätzlich darauf, sogenannte Externare aus einer anderen Dimension für sich kämpfen zu lassen.

Beschwörungsmagier sind in sogenannte Kreise eingeordnet, innerhalb derer sie gewisse Externare beschwören können, welche in einem okkulten Ritual erst einmal herbeigerufen werden müssen. Alle Einzelheiten dazu können im Leitfaden für Beschwörungsmagie im Forum gefunden werden.

Beschwörungen haben im Gegensatz zu Konstrukten den Vorteil, dass sie zwar in der Schwierigkeitsstufe und somit in Schaden und Trefferpunkten unter ihnen liegen, aber im Falle von Heilung und KO wie Spielercharaktere behandelt werden.

Der reine Schaden eines Externars wird zu 50 % dem Beschwörer dazugerechnet, die Tötungserfahrung bleibt jedoch auch hier aus.

- Die Obergrenze der Trefferpunktzahl eines Externars ist **100 TP**. Externare, die eine höhere Trefferpunktzahl erreichen können, werden automatisch auf diesen Wert herabgesetzt.
- Die Obergrenze des zugefügten Schadens eines Externars beträgt **1d10+12**. Schaden, der im Würfelwurf sowie im Fixschadenwurf höher wäre, wird automatisch auf diesen Wert herabgesetzt.
- Spezielle Talente von Externaren werden, sollten sie von Spielern geführt werden, als nichtig erachtet. Dazu zählen alle Effekte, die mehrfachen Schaden in einer Runde durchführen lassen können. Weitere Effekte können im Vorhinein von einem Eventleiter als ungültig betrachtet werden.
- Für etwaig verursachte Statureffekte, wie z.B. Gift- oder Feuerschaden, den die beschworenen Externare verursachen können, gibt es ebenfalls Einschränkungen. Grundsätzlich ist der verursachte Maximalschaden hier 1d6 pro Runde, egal welche Statusveränderung vorliegt. Zusätzlich ist es von dem gewürfelten Wert abhängig, ob der Statureffekt eintritt oder nicht. Diese Abhängigkeit bezieht sich grundsätzlich immer auf die Hälfte der Trefferchance. Das heißt wenn der Externar z.B. von 1-10 trifft, tritt der Statureffekt nur von 1-5 auf.

5.3 Begleiter mittels Nekromantie

Als Zweig der Beschwörungsmagie ist es diesen Magiern auch möglich, auf Externare zu verzichten und die Welt der Toten für sich kämpfen zu lassen. Es ist möglich 1-5 Untote für sich kämpfen zu lassen.

Genauere Regeln hierzu kann man im Forum unter „Nekromantie, das verbotene Wissen 2. Auflage“ finden.

5.4 Begleiter durch besondere Erlaubnisse

Es ist möglich, über das Zusammenfassen von Events mir eine große Last von den Schultern zu nehmen, und dafür möchte ich euch gern auf diese Art und Weise entlohnen.

Ein Spieler, der es schafft, 15 Events zusammenzufassen, darf eine Kreatur im Baby- oder Kindesalter der Größe „mittelgroß“ (wird im Almanach angegeben) erhalten, welche im Laufe von einem RL-Jahr

zu einer erwachsenen Kreatur heranreift. Nach sechs Monaten des Erhaltens darf die Kreatur in Events mitkämpfen.

Ein Spieler, der es schafft, 60 Events zusammenzufassen, darf eine Kreatur im Baby- oder Kindesalter der Größe „groß“ (wird im Almanach angegeben) erhalten, welche im Laufe von zwei RL-Jahren zu einer erwachsenen Kreatur heranreift. Nach einem Jahr des Erhaltens darf die Kreatur in Events mitkämpfen.

Hierbei sind nur jene Kreaturen erlaubt, die es in echt auch tatsächlich gibt oder im Almanach unter den Kategorien „Tier“, „Magische Bestie“ oder „Ungeziefer“ zu finden ist und deren Schwierigkeitsgrad SG 6 nicht überschreiten darf.

Ein solcher Begleiter wird wie ein Spielercharakter gehandhabt entsprechend der KO-Regelung und kann auch wie ein solcher geheilt werden.

Auch im Falle dieser Begleiter darf man 50 % derer Erfahrung in eigene EP umwandeln, Tötungserfahrung wird auch hier nicht gewährt. Begleiter können nicht noch zusätzlich zu Beschwörungen oder Konstrukten im Kampf eingesetzt werden.

6 Talentproben

Eine Talentprobe ist eine Möglichkeit, für den Charakter in einer Situation sein Können zu prüfen. Vom Schärpen der Sinne über die silberne Zunge bis zum Balancieren über ein Drahtseil können alle möglichen Proben abgefragt werden. Die einzelnen Talente findet man unter dem Reiter „Wissenswertes“ unter „Ränge und Talente“.

Über eine Talentprobe wird immer ein 1d20 zur Prüfung abverlangt. Der Eventleiter gibt hier, je nach Ausprägung unterteilt, Unterteilungen vor, bis wann man die Talentprobe geschafft hat, üblicherweise von Ausprägung Meister bis Anfänger. Manche Talente können auch geprüft werden, ohne diese zu besitzen, wie beispielsweise Körperbeherrschung oder Sinnesschärfe.

Eine solche Anforderung des Eventleiters könnte zum Beispiel so aussehen:

Meister 1-15; Fortgeschrittener 1-12; Anfänger 1-9

Sollte sich in einem Talent ein Großmeister in der Gruppe befinden, so würde dieser natürlich auch einen entsprechenden Würfelwert bekommen. Im Falle des Meisters in vorangegangenen Beispiel würde dies nun heißen, dass der Spieler einen 1d20 würfelt. Fällt der Würfel auf 1-15, gelingt die Talentprobe, fällt der Würfel auf 16-20, schlägt die Talentprobe fehl.

Charaktere, die ein Talent auf der Ausprägung Ohnegleichen besitzen, können eine Talentprobe des jeweiligen Talents nicht fehlschlagen lassen. Diese gelingt ihnen immer.

Abseits davon kann es auch kombinatorische Talentproben geben, welche aus verschiedenen einzelnen Talentproben entstehen. Diese können vom Eventleiter gestellt werden.

7 Besondere Anwendung von Magien

An diesem Unterpunkt werden besondere Anwendungen von Magien näher erläutert, die nicht zwingend nur offensiv eingesetzt werden müssen. Mit zusätzlichem Input kann dieser Unterpunkt hier auch ständig erweitert werden.

7.1 Besonderheiten der Illusionsmagie

Illusionen kann man in verschiedene Arten unterteilen. Hierzu gehören Schreckensillusionen, Schlafillusionen, Befriedungsimpressionen, Ablenkungsimpressionen und sonstige Illusionen.

Illusionen werden nicht normal in „Treffer“ und „kein Treffer“ unterteilt. Stattdessen wird ein 1d20 gewürfelt ob getroffen wird und danach ein 1d10 welche Stärke die Illusion besitzen wird. Unterschiedliche Stärkegraden beeinflussen hier auch die Erfahrungspunkt-Vergütung. Die Vergütung wird wie folgt berechnet:

- 7-10 = Illusion mit leichter Stärke (Vergütung 20 EP)
- 4-6 = Illusion mit mittlerer Stärke (Vergütung 30 EP)
- 2-3 = Illusion mit schwerer Stärke (Vergütung 40 EP)
- 1 = Illusion mit kritischer Stärke (Vergütung 50 EP)

Gerade solche Illusionen sollen besonders bei einfältigen und schwächeren Gegnern einfach gestaltet werden, während sie bei komplexen und schweren Gegnern schwierig gestaltet werden soll. Aus diesem Grund skaliert die Chance zu treffen nicht bis SG 8, sondern bis SG 14, was eine erfolgreiche Wirkung einer Illusion gegen höherstufige Gegner umso schwieriger machen soll.

Gegner, die immun gegen geistesbeeinflussende Zauber sind, können nicht von Illusionen getroffen werden.

7.1.1 Schreckensillusionen (Ab Rang II)

Unter dem Sammelbegriff der Schreckensillusionen versteht man alle Formen von Illusionen, die in einem Feind in irgendeiner Form Furcht auslösen können. Wie bei allen anderen Formen der Illusion auch sind hier die Anwendungsmöglichkeiten derartig vielfältig, dass es unmöglich und gleichzeitig viel zu einengend wäre sie hier alle aufzuzählen. Nutzt man eine Schreckensillusion, kann man jedoch immer eine gewisse Art von Reaktion des Gegners erwarten.

Im Falle von Schreckensillusionen wird Furcht ausgelöst, welches in einer verminderten Trefferchance und/oder einer verminderten Ausweichchance münden würde. Der Effekt ist nicht nur von der Stärke der Illusion, sondern auch zusätzlich vom Fähigkeitsrang des Magieanwenders abhängig.

	Leicht	Mittel	Schwer	Kritisch
Rang I-III	-1 AW (1)	-1 AW; -1 TF (1)	-2 AW; -1 TF (1)	-2 AW; -2 TF (2)
Rang IV-V	-1 AW; -1 TF (1)	-1 AW; -1 TF (2)	-2 AW; -2 TF (2)	-3 AW; -2 TF (3)
Rang VI-VII	-2 AW; -1 TF (2)	-2 AW; -2 TF (3)	-3 AW; -3 TF (3)	-4 AW; -4 TF (3)
Rang VIII-IX	-3 AW; -3 AF (2)	-4 AW; -3 AF (3)	-4 AW; -4 AF (4)	Benommen (1)
Rang X	-4 AW; -3 AF (3)	-5 AW; -4 AF (4)	Benommen (1)	Benommen (2)
Rang XI	-5 AW; -5 AF (4)	Benommen (1)	Benommen (2)	Benommen (3)
Rang XII	Benommen (1)	Benommen (2)	Benommen (3)	Betäubt (2)

- AW = Ausweichchance
- TF = Trefferchance
- (x) = Rundenanzahl der Wirkung
- Benommen = Gegner kann nicht nur schlechter ausweichen (= -4 AW; -4 TF), sondern muss auch darauf würfeln ob er in der nächsten Runde erfolgreich einen Angriff tätigen kann. Chance von 50%; 1d2 (1= Erfolg)
- Betäubt = Gegner ist für die Anzahl der Runden bewegungsunfähig und kann sich nicht rühren. So kann dieser keine volle Aktion durchführen und alle seine Gegner können ihn ohne Möglichkeitswurf treffen.

7.1.2 Schlafillusionen (Ab Rang IV)

Unter dem Sammelbegriff der Schlafillusionen versteht man alle Formen von Illusionen, die das gewünschte Ziel entweder zum Einschlafen bringen oder diesen zu einem tiefen Schlummer verhelfen sollen.

Sollte man sein Ziel gezielt zum Einschlafen bringen wollen, so wird die Stärke der Illusion mit der Wahrnehmungskraft und Schwierigkeitsstärke des Gegners gemessen.

Mit folgender Formel wird gemessen ob das Ziel erfolgreich einschlafen würde.

$$10 + 1d6 + \text{Rang Illusionsmagie des Wirkers} - \text{SG des Gegners (maximal bis 12)} \\ - \text{Stufe der Wahrnehmung des Gegners}$$

- Der Rang der Illusionsmagie ist der Magierang des Charakters. Ist der Charakter hier z.B. ein Großmeister (Rang X), so kann hier der Wert 10 eingegeben werden.
- SG des Gegners bezeichnet den Schwierigkeitsgrad des Gegners, welcher im Wiki eingesehen werden kann. Wie bei anderen Illusionsanwendungen auch wird hier maximal bis zum Schwierigkeitsgrad 12 hochskaliert.
- Die Stufe der Wahrnehmung des Gegners wurde bereits unter Punkt 1.5.2 etwas näher erklärt. Ein Gegner kann entweder eine gute Wahrnehmung (1), eine verbesserte Wahrnehmung (2), eine überlegene Wahrnehmung (3) oder eine meisterhafte Wahrnehmung (4) besitzen. Entsprechend dessen wird hier pro Stufe die Illusion erschwert.

Der so entstehende Würfelwert bestimmt welcher Effekt eintritt.

- **Wert <=5** = Kein Erfolg
- **Wert 6-8** = Illusion mit leichter Stärke
- **Wert 9-11** = Illusion mit mittlerer Stärke
- **Wert 12-15** = Illusion mit schwerer Stärke
- **Wert >=15** = Illusion mit kritischer Stärke

	Leicht	Mittel	Schwer	Kritisch
Effekt	Schlaf für 1 Runde	Schlaf für 2 Runden	Schlaf für 3 Runden	8h Schlaf oder bis Störung

Dieser Schlaf hält für die angegebenen Kampfrunden. Eine Kampfrunde ist mit einer Dauer von 10 Sekunden gleichzusetzen.

Wichtig ist zu beachten, dass, wenn ein Ziel Schaden nimmt oder durch sehr laute Geräusche geweckt wird, auch der Schlaf verfliegt. Eine Ausnahme hiervon ist ein kritischer Schlaf, welcher anhält bis das Ziel 20 Schadenspunkte erlitten hat. Eine Kreatur, die in einem kritischen Schlaf gefangen ist, kann nicht durch Geräusche aufgeweckt werden, nur durch Schmerzen.

Besonderheiten hierbei sind Kreaturentypen, die nicht schlafen. Diese können durch Schlafzauber auch nicht zum Schlafen gebracht werden. Hierzu zählen alle Formen von Untoten oder Konstrukten sowie alle anderen Kreaturen, die immun gegen Schlafeffekte sind.

Ein anderer Fall der Schlafillusionen wäre, wenn das Ziel bereits schläft und der Schlaf beispielsweise durch angenehme Träume vertieft werden kann. Besonders nützlich kann dieser Effekt beispielsweise Attentaten sein, um das Ziel möglichst unaufmerksam für seine Umgebung im Schlaf zu machen oder aber auch wenn man sich an anderen, bereits schlafenden Gegnern vorbeischleichen möchte. Dieser Schlafdauererfolg kann mit der vorher genannten Einschlafillusion gekoppelt werden.

Nun kann der Illusionist sich zwischen vier verschiedenen Effekten entscheiden.

Es existieren hier unterschiedliche Stufen des Schlafes, die ein Illusionsmagier ändern kann.

- Leichter Schlaf
- Tiefer Schlaf
- Komatöser Schlaf
- Nahtod-Schlaf

7.1.2.1 Vertiefung des Schlafes (Ab Rang IV)

Die einfachste hier anwendbare Methode ist einfach die Vertiefung des Schlafes. Unter einer Vertiefung versteht man, dass der ohnehin bereits verstehende Schlaf weiterhin so vertieft werden kann, dass der Schlafende im besten Fall für jegliche äußeren Sinneseindrücke nicht mehr reagieren würde.

In diesem Fall wird ein 1d20 auf Erfolg gewürfelt und danach ein 1d10 welche Stärke die Illusion besitzen wird wie unter 7.1 angegeben.

Befindet sich das Ziel im Moment in einem leichten Schlaf, so wird folgende Tabelle angewandt, um bei einem Erfolg zu ermitteln in welche Schlafphase sich das Ziel begeben kann.

	Leicht	Mittel	Schwer	Kritisch
Rang IV-VII	Tief	Tief	Tief	Komatös
Rang VII-IX	Tief	Tief	Komatös	Komatös
Rang X-XI	Tief	Komatös	Komatös	Nahtod
Rang XII	Komatös	Komatös	Nahtod	Nahod

Befindet sich das Ziel in einem tiefen Schlaf, kann **ab Rang VII** versucht werden den Schlaf noch einmal zu vertiefen.

	Leicht	Mittel	Schwer	Kritisch
Rang VII-IX	Komatös	Komatös	Komatös	Nahtod
Rang X-XI	Komatös	Komatös	Nahtod	Nahtod
Rang XII	Komatös	Nahtod	Nahtod	Nahod

Sobald sich das Ziel in einem komatösen Schlaf befindet, kann daraufhin ein Illusionsmagier ab Rang X versuchen diesen noch einmal bewusst in einem Zustand des Nahtod-Schlafes zu bringen.

- Illusionsmagier mit Rang X benötigen bei einem weiteren Versuch eine Illusion schwerer Stärke
- Illusionsmagier mit Rang XI benötigen hier bei einem weiteren Versuch eine Illusion mittlerer Stärke
- Illusionsmagier mit Rang XII benötigen lediglich einen erfolgreichen Trefferwurf. Die Stärke der Illusion ist unerheblich.

7.1.2.2 Nachtmahr (Ab Rang VII)

Befindet sich das Ziel mindestens in einem tiefen Schlaf, so kann ein erfahrener Illusionsmagier die Fähigkeit des Nachmahres anwenden. Gezielt kann dieser so Träume steuern und diese zu Albträumen werden lassen solange das Ziel schläft.

Weiß der Illusionist, wovor sich sein Ziel fürchtet, so kann er hier zusätzliche Erfolge erhalten.

Der Effekt eines Nachtmahres kann nur Erfolg oder keinen Erfolg haben. Dies wird mit der folgenden Formel festgestellt:

$$1d6 + \text{Rang Illusionsmagie der Wirkers} - \text{SG des Gegners (bis 12)} \\ - \text{Stufe der Wahrnehmung des Gegners}$$

Ist das Produkt der Rechnung hier positiv, hat der Illusionist Erfolg, ist das Produkt negativ, hat er einen Misserfolg. Eine erfolgreiche Wirkung eines Nachtmahres wird mit 40 Erfahrungspunkten honoriert.

Die Effekte eines Nachtmahrs können vielseitig sein, resultieren jedoch immer darin, dass das Ziel aufwacht und Emotionen wie Angst und Panik verspürt.

Je nach Lage kann so ein Gegner sich gänzlich dazu entscheiden aufzugeben oder aber auch mit 1d4 Runden mit einem schwachen Malus, bedingt durch den Schock, Kampfaktionen durchführen.

Kennt der Illusionist hier die Ängste des Opfers wird statt dem 1d6 in der Formel ein 1d8 genutzt.

7.1.2.3 Verstärkter Nachtmahr (Ab Rang IX)

Befindet sich das Ziel mindestens in einem komatösen Schlaf, so kann der Illusionist einen verstärkten Nachtmahr-Zauber auf sein Ziel wirken. Hier ist das Ziel jedoch nicht in voller Panik aufwachen zu lassen, sondern diesen in seinen Alpträumen wie in einem Käfig gefangen zu halten. Diese besonders intensive Version eines Wachkomas ist der Horror für einen jeden, der darin gefangen ist, weswegen allen voran eher moralisch flexiblere Illusionisten auf diese Fähigkeit zurückgreifen. Sie wird im Allgemeinen als äußerst brutal und grausam angesehen.

Der Erfolg eines verstärkten Nachtmahres wird mit folgender Formel berechnet:

$$1d4 + \text{Rang Illusionsmagie der Wirkers} - \text{SG des Gegners (bis 14)} \\ - \text{Stufe der Wahrnehmung des Gegners}$$

Ist das Produkt der Rechnung hier positiv, hat der Illusionist Erfolg, ist das Produkt negativ, hat er einen Misserfolg. Eine erfolgreiche Wirkung eines Nachtmahres wird mit 60 Erfahrungspunkten honoriert.

Ist der verstärkte Nachtmahr aktiv, so ist es nicht mehr möglich für das Ziel von allein aufzuwachen. Das Ziel schläft entweder 48h lang durchgehend bevor es schlussendlich wieder aufwacht, oder bis es 20% seiner Lebenspunkte verliert.

Kennt der Illusionist hier die Ängste des Opfers wird statt dem 1d4 in der Formel ein 1d6 genutzt.

7.1.2.4 Schlafwandler (Ab Rang XI)

Die besten Illusionisten Revarias können nicht nur die Träume ihres Gegenübers beeinflussen, sondern auch ihre gesamte Psyche während eines Nahtod-Schlafes umpolen. Darin resultiert der Effekt des Schlafwandels, resultierend in einer zombie-artigen, noch immer schlafenden Person, welcher aus ihrem Schlaf vermeintlich erwacht und für den Illusionisten für einen bestimmten Zeitraum kämpft.

Der Illusionist kann mit freien Aktionen den Schlafwandler steuern und diesen angreifen lassen. Die Kreatur, die so noch immer schläft, ist dabei jedoch träge und langsam, und besitzt so nur die Hälfte des Schadens und auch die Hälfte seines ursprünglichen Schwierigkeitsgrades. Auch die Erfahrungspunkte, die eine solches noch schlafende Kreatur besitzen würde, sofern im Monster-Almanach vermerkt, würde halbiert werden.

Bei dem folgenden Würfelwurf für die Erschaffung eines Schlafwandlers muss der Gegner zuerst in einen Nahtod-Schlaf gebracht werden. Ab diesem Zeitpunkt kann ein wie in 7.1 ersichtlicher 1d20-Wurf durchgeführt werden. Hat dieser Erfolg, so kann auf die Dauer des Kontrolle gewürfelt werden bevor das Ziel wieder in einen komatösen Schlaf zurückfällt. Pro Ziel kann dies maximal dreimal wiederholt werden.

Mit einem 1d10 wird nun ermittelt um welche Stärke der Illusion es sich hier handelt:

	Leicht	Mittel	Schwer	Kritisch
Rang XI	1h	3h	5h	12h
Rang XII	3h	8h	12h	24h

Ein erfolgreicher Wurf auf die Schlafwandler-Fähigkeit wird mit der doppelten üblichen Illusions-Honorierung vergütet. (Leichte Stärke der Illusion z.B. also 40 statt 20 EP)

7.1.3 Befriedungsillusionen (Ab Rang V)

Ist das Ziel einer Konfrontation nicht irgendeine Form von Gewalt, sondern möchte man Problematiken friedlich lösen, so können Befriedungsillusionen angewandt werden, um das Ziel dazu zu bringen seine vorhandenen Aggressionen aufzugeben und stattdessen einen friedlichen Ansatz wählen zu wollen. Eine Befriedungsillusion funktioniert nur wenn dem Ziel keinerlei Aggression vom Illusionisten oder seinen Verbündeten entgegen kommt.

Während es noch eine erweiterte Art von Befriedungsillusion gibt, die amnestische Befriedungsillusion, wird die Chance auf die Befriedung des Gegners mit folgender Formel berechnet:

$$1d6 + \text{Rang Illusionsmagie des Wirkers} - \text{SG des Gegners (bis 12)} \\ - (\text{Stufe der Intelligenz des Gegners} * 2)$$

Bei mehreren Zielen kann eine Befriedungsillusion auch auf mehrere Ziele gleichzeitig angewandt werden. Hier werden die SG der Gegner jedoch auf bis zu 16 insgesamt aufaddiert, um eine Gruppen-Befriedung zu ermöglichen.

Sollte eine zumindest geringfügig intelligente Kreatur nicht allein sein, so können nicht-beeinflusste Gegner das Aggressionspotential eines befriedeten Gegners wieder erhöhen indem diese eine volle Aktion darauf verwenden diesen aufzuwiegeln.

Das **Aufwiegeln** hat einen Erfolg von 30% bei geringfügig intelligenten Kreaturen, einen Erfolg von 60% bei intelligenten Kreaturen und einen Erfolg von 90% bei hochintelligenten Kreaturen. Die Chancen werden hier mit einem 1d10 ausgedrückt. (1-3; 1-6; 1-9 = Erfolg)

Ist nun ein Ziel befriedet, so wird es von sich aus keine weiteren aggressiven Tendenzen gegenüber der Gruppe zeigen, zumindest keine, die dieser bewusst ausführt. Jedoch zeigt die Figur wieder aggressive Tendenzen, alsbald das Ziel der Befriedung Opfer weiterer Aggressionen jeglicher Art wird, sei es durch den Anwender selbst oder einer seiner Verbündeten.

Befriedet werden können nur Kreaturen, die zumindest elementarer Intelligenz bemächtigt sind. Das bedeutet, dass mindestens die Fähigkeit „geringfügig intelligent“ vorhanden sein muss. Nicht-intelligente Kreaturen können nicht befriedet werden.

Während ein Ziel befriedet ist, kann dieses leichter beeinflusst werden vom Illusionisten oder einem seiner Verbündeten. So gelingen Talentproben auf Überredung, Handeln oder ähnlichen Talenten mit einem schwachen Bonus von 4.

Eine Befriedung dauert so lange an, wie es vom Illusionisten gewünscht wird oder jemand die Befriedung aufhebt. Handelt es sich hierbei um einen Spielercharakter, so kann dieser pro vollen Stunde eine Talentprobe auf **Selbstbeherrschung** (1-17/14/11/8) durchführen, um zu prüfen ob die Befriedung weiter anhalten kann oder das Ziel die Befriedungsaktion des Illusionisten durchschaut.

Eine erfolgreiche Befriedungsillusion wird mit 40 EP honoriert.

7.1.3.1 Amnestische Befriedungsillusionen (Ab Rang VIII)

Eine besonders starke Version der Befriedungsillusion ist die amnestische Befriedungsillusion. Hier wird nicht nur der Gegner einfach ausgetrickst mit gezielten Illusionen, sondern auf seine Erinnerungen zugegriffen und diese bewusst manipuliert, sodass das Ziel den Illusionisten beispielsweise als Freund oder Verbündeten ansieht. Dadurch, dass diese Illusion für das Ziel deutlich schwerer zu durchschauen ist, funktionieren hier auch Aufwiegelungs-Aktionen deutlich erschwerter.

Die Erfolgchance auf eine amnestische Befriedungsillusion wird mit folgender Formel berechnet:

$$1d8 + \text{Rang Illusionsmagie des Wirkers} - \text{SG des Gegners (bis 15)} \\ - (\text{Stufe der Intelligenz des Gegners} * 3)$$

Bei mehreren Zielen kann eine Befriedungsillusion auch auf mehrere Ziele gleichzeitig angewandt werden. Hier werden die SG der Gegner jedoch auf bis zu 20 insgesamt aufaddiert, um eine Gruppen-Befriedung zu ermöglichen.

Sollte eine zumindest geringfügig intelligente Kreatur nicht allein sein, so können nicht-beeinflusste Gegner das Aggressionspotential eines befriedeten Gegners wieder erhöhen indem diese eine volle Aktion darauf verwenden diesen aufzuwiegeln.

Das **Aufwiegeln** hat einen Erfolg von 10% bei geringfügig intelligenten Kreaturen, einen Erfolg von 30% bei intelligenten Kreaturen und einen Erfolg von 50% bei hochintelligenten Kreaturen. Die Chancen werden hier mit einem 1d10 ausgedrückt. (1; 1-3; 1-5 = Erfolg)

7.1.4 Ablenkungsillusionen (Ab Rang II)

Unter Ablenkungsillusionen versteht man alle Typen von Illusionen, die ein Ziel von einer tatsächlich stattfindenden Handlung ablenken sollen. Meistens kann eine solche Ablenkungsillusionen in zwei Arten und Weisen funktionieren: Entweder man versucht ein Ziel abzulenken um beispielsweise an diesem ungesehen vorbei zu schlüpfen, oder man versucht ein Ziel abzulenken, sodass dieses im Kampf leichter getroffen werden kann, da es gegenüber den echten Bedrohungen die Verteidigungsmechanismen herunterschaltet.

7.1.4.1 Ablenkungsillusionen außerhalb des Kampfes

Außerhalb eines Kampfes können Ablenkungsillusionen jederzeit gewirkt werden, um Ziele von dem eigenen Charakter oder beispielsweise einer Bedrohung in irgendeiner Form abzulenken. Dies kann sowohl subjektiv ausgespielte Effekte haben wie z.B., dass ein Kampf vermieden werden kann indem

man an einem abgelenkten Gegner vorbeischiebt. Jedoch kann dies auch für einen bevorstehenden Kampf einen Effekt haben. Sollte man nach einer Ablenkungsillusion außerhalb des Kampfes einen Kampf beginnen wollen, so kann man je nach Stärke des Effekts durch die Überraschung des Angriffes nicht nur mit dem Kampf anfangen, sondern in der ersten Runde auch gewisse Boni erhalten.

Hier wird eine ähnliche Formel genutzt wie im Falle der Schalfillusionen, erneut spielt hier die Wahrnehmung des Gegners eine entscheidende Rolle:

$$10 + 1d6 + \text{Rang Illusionsmagie des Wirkers} - \text{SG des Gegners (maximal bis 15)} \\ - \text{Stufe der Wahrnehmung des Gegners}$$

Der so entstehende Würfelwert bestimmt welcher Effekt eintritt.

- **Wert <=5** = Kein Erfolg
- **Wert 6-8** = Illusion mit leichter Stärke
- **Wert 9-11** = Illusion mit mittlerer Stärke
- **Wert 12-15** = Illusion mit schwerer Stärke
- **Wert >=15** = Illusion mit kritischer Stärke

	Leicht	Mittel	Schwer	Kritisch
Effekt	Illusionist beginnt den Kampf	Leicht + SB von 1 in erster Kampfrunde	Leicht + SB von 2 in erster Kampfrunde	Leicht + SB von 4 in erster Kampfrunde

- Unter „SB“ versteht man einen schweren Bonus, in diesem Fall wird im Falle eines SB von 1 ein „1d20-1“ auf den Potentialwurf gewürfelt. So kann nicht kritisch verfehlt werden und ein kritischer Treffer ist umso einfacher.
- Mit „Illusionist beginnt den Kampf“ sind alle Verbündete nebst dem Illusionisten selbst auch gemeint. Die gesamte Kampfgruppe beginnt den Kampf anstelle des Gegners.
- Vergütung mit Erfahrungspunkten siehe 7.1.

7.1.4.2 Ablenkungsillusionen innerhalb des Kampfes

Auch innerhalb eines Kampfes kann eine Ablenkungsillusion jederzeit gewirkt werden. Im Kampf kann man so seine Ziele verwirren um den Verbündeten des Illusionisten Vorteile gewähren diesen erfolgreich bzw. auch erfolgreich kritisch anzugreifen. Die beliebteste Ablenkungsillusion sind beispielsweise die Erschaffung von Doppelgängen die z.B. ebenso das Ziel angreifen können, aber auch aus dem Nichts zufliegende Dolche oder ähnliche Illusionen können hier angewandt werden um das Ziel zu verwirren und einem erfolgreichen Angriff schutzloser auszuliefern.

Hier wird eine ähnliche Formel genutzt wie im Falle der Schalfillusionen, erneut spielt hier die Wahrnehmung des Gegners eine entscheidende Rolle:

$$10 + 1d6 + \text{Rang Illusionsmagie des Wirkers} - \text{SG des Gegners (maximal bis 15)} \\ - \text{Stufe der Wahrnehmung des Gegners}$$

Der so entstehende Würfelwert bestimmt welcher Effekt eintritt.

- **Wert <=5** = Kein Erfolg
- **Wert 6-8** = Illusion mit leichter Stärke
- **Wert 9-11** = Illusion mit mittlerer Stärke
- **Wert 12-15** = Illusion mit schwerer Stärke

- **Wert ≥ 15** = Illusion mit kritischer Stärke

	Leicht	Mittel	Schwer	Kritisch
Effekt	Trefferchance +1 für 1d3 Runden	Trefferchance +2 für 1d4 Runden	Trefferchance +3 für 2d2 Runden	Trefferchance +4 für 2d3 Runden

Bei diesen Ablenkungen kann nur maximal eine Zielperson gleichzeitig anvisiert werden. Mehrere Gegner mit Ablenkungsillusionen gleichzeitig abzulenken ist nicht möglich. Die Vergütung mit Erfahrungspunkten verläuft siehe 7.1.