

Reisetempo

Tempo	pro Minute	pro Stunde	pro Tag	Effekt
Schnell	120 m	6 km	45 km	-5 auf passive Wahrnehmung
Normal	90 m	4,5km	36 km	/
Langsam	60 m	3 km	27 km	Heimlichkeit möglich

Reiseentfernungen:

1 Quadrat auf großer Karte = 750km

1 Hexfeld auf Ortskarte ca. 45km (Tagesreise bei schneller Bewegung / normal 36km Tagesdistanz)

Reittiere: 1 Hexfeld normal, bei schneller Bewegung 2 Hexfelder

Schiff: 4 Hexfelder pro Tag / 180 km im Segelschiff (Kielboot 2.5 Hexe / 108km, Kriegsschiff 3 Hexe / 144 km)

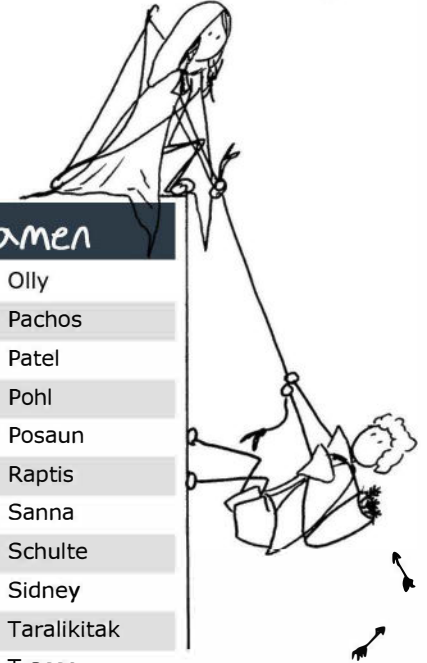
Nicht vergessen: Die Gruppe hat immer Recht!
(Ausnahme: Paladine)

Umweltbedingungen beim Reisen

Marschieren	8 Stunden pro Tag. Für jede weitere Stunde KON-RW mit SG 10 + (#Stunden über 8 marschiert). Bei Fehlschlag -> 1 Stufe Erschöpfung
Extreme Kälte	Wenn die Temperatur unter -18°C sinkt, muss jede Kreatur am Ende jeder Stunde einen KON-RW gegen 10 schaffen, um nicht 1 Stufe Erschöpfung zu erhalten. Kreaturen mit Resistenz oder Immunität gegen Kälteschaden schaffen den RW automatisch, genau wie Kreaturen, die Ausrüstung für kaltes Wetter tragen oder ans kalte Klima angepasst sind.
Extreme Hitze	Wenn die Temperatur über 38°C steigt, muss jede Kreatur, die der Hitze ohne Trinkwasser ausgesetzt ist, am Ende jeder Stunde einen KON-RW gegen 5+(#Stunden-1) schaffen um nicht 1 Stufe Erschöpfung zu erhalten. Kreaturen in mittlerer oder schwerer Rüstung oder in schwerer Kleidung haben Nachteil. Kreaturen mit Resistenz oder Immunität gegen Feuerschaden schaffen den RW automatisch, genau wie Kreaturen, die an das heiße Klima angepasst sind Nachteil auf Fernkampfangriffe und auf Weisheit (Wahrnehmung) beim Hören.
Starker Wind	Ein starker Wind löscht offene Flammen, löst Nebel auf und macht Fliegen mit nicht magischen Mitteln fast unmöglich. Eine fliegende Kreatur muss am Ende ihrer Runde landen, sonst stürzt sie ab. Nachteil auf Weisheit (Wahrnehmung) beim Hören.
Starker Niederschlag	Starker Regen löscht offene Flammen und verursacht Nachteil auf Weisheit (Wahrnehmung) beim Sehen.



Klettern + Schwimmen:
2m Bewegungsrate für je 1m Entfernung



Vornamen

Nachnamen

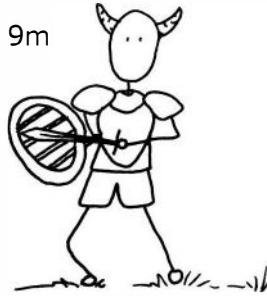
Armada	Malu	Abuuna	Oilly
Balu	Marsch	Alves	Pachos
Barbados	Momo	Azevedo	Patel
Bering	Oktober	Candoso	Pohl
Cass	Opal	Dietrich	Posaun
Cato	Paan	Flores	Raptis
Daym	Quinn	Holger	Sanna
Elisa	Ruff	Ibore	Schulte
Frana	Sam	Kathri	Sidney
Franklin	Sascha	Kesch	Taralikitak
Friis	Taroren	Koch	Trasse
Ike	Terry	Laghari	Uba
Jule	Toni	Leften	Van Helmat
Kaya	Victo	Magoro	Van Zote
Keke	Wan	Martinez	Von Burg
Lito	Woda	Masasuk	Von Gondely
Loppe	Yael	Milton	Wulf
Loyd	York	Morsen	Yar'adua
Luan	Yu	N'goga	Yar-Dula
Luca	Zalun	Nakanabe	Zabat

Fernwaffen

Die maximale Reichweite ist immer das Dreifache der effektiven Reichweite!

Reichweite

Beil, Dolch, Hammer, Speer, Dreizack: 6m
 Blasrohr: 7,5m
 Handarmbrust, Wurfspeer, Schleudern: 9m
 Kurzbogen, Leichte Armbrust: 24m
 Schwere Armbrust: 30m
 Langbogen: 45m



Hier kannst du einen Post-It hinkleben. Am besten mit etwas, was du nicht vergessen willst!

Zustände

Betäubt
 Kampfunfähig (Sprache stockt).
 Misserfolg bei STR & GES-RW.
 Angriffe gegen diese Kreatur haben Vorteil.

Kampfunfähig
 Kann keine Aktionen, Bonusaktionen oder Reaktionen durchführen.

Bewusstlos
 Kampfunfähig.
 Lässt alles fallen und ist liegend.
 Misserfolg bei STR & GES-RW.
 Angriffe gegen diese Kreatur haben Vorteil.
 Treffer aus 1,5m Entfernung sind kritisch.

Liegend
 Bewegung nur kriechend oder für Hälfte der Bewegung aufstehen.
 Angriffe gegen diese Kreatur haben Vorteil.
 Treffer aus 1,5m Entfernung sind kritisch.
 Greift mit Nachteil an.

Bezaubert
 Kann der Quelle der Bezauberung nicht schaden.
 Quelle der Bezauberung hat Vorteil auf alle CHA-Würfe.

Taub
 Misserfolg bei allen Würfeln, die Gehör erfordern.

Blind
 Misserfolg bei allen Würfeln, die Sicht erfordern.
 Angriffe gegen diese Kreatur haben Vorteil.
 Greift mit Nachteil an.

Unsichtbar
 Ohne Unterstützung von Magie oder besonderer Sinne nicht sichtbar.
 Geräusche und Spuren können unsichtbare Kreatur verraten.
 Angriffe gegen diese Kreatur haben Nachteil.
 Greift mit Vorteil an.

Festgesetzt
 Keine Bewegung.
 Nachteil auf GES-RW.
 Angriffe gegen diese Kreatur haben Vorteil.
 Greift mit Nachteil an.

Verängstigt
 Solange Quelle in Sicht: Nachteil auf Angriffs- und Attributswürfe.
 Kann sich nicht willentlich in Richtung der Quelle bewegen.

Gelähmt
 Kampfunfähig.
 Misserfolg bei STR & GES-RW.
 Angriffe gegen diese Kreatur haben Vorteil.
 Treffer aus 1,5m Entfernung sind kritisch.

Vergiftet
 Nachteil auf Angriffs- und Attributswürfe.

Gepackt
 Keine Bewegung.
 Endet wenn packende Kreatur kampfunfähig oder verschoben wird (z.B.

Versteint
 Kampfunfähig.
 Verwandelt sich in feste unbelebte Substanz (inkl. Ausrüstung).
 Gewicht verzehnfacht, altert nicht, keine Sinne.
 Angriffe gegen diese Kreatur haben Vorteil.
 Misserfolg bei STR & GES-RW.
 Resistenz gegen jeglichen Schaden.
 Immun gegen Gifte und Krankheiten.

IMPROVISIERTE WAFFEN:
 Vom Barhocker bis zum Aschenbecher:
 Eine improvisierte Waffe basiert immer auf STÄRKE, es sei denn, sie wird geworfen.
 1W4 Schaden + STÄRKE-Modifikator



Deckung im Kampf

Teildeckung	+2 auf RK und GES-RW gegen Angriffe und Effekte jenseits der Deckung.
Dreivierteldeckung	+5 auf RK und GES-RW gegen Angriffe und Effekte jenseits der Deckung.
Volldeckung	Nicht anvisierbar.

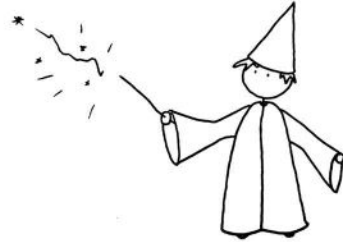
Rüstungen an- und ablegen + Rast

Kategorie	anlegen	ablegen	schlafen
leichte Rüstung	1 Minute	1 Minute	möglich
mittelschwere Rüstung	5 Minuten	1 Minute	verringerte Regeneration
schwere Rüstung	10 Minuten	5 Minute	verringerte Regeneration
Schild	1 Aktion	1 Aktion	-

ZAUBERKRAM



Zauber-RW-Schwierigkeitsgrad:
8 + Übungsbonus + Zaubermodifikator



Zauberattribute

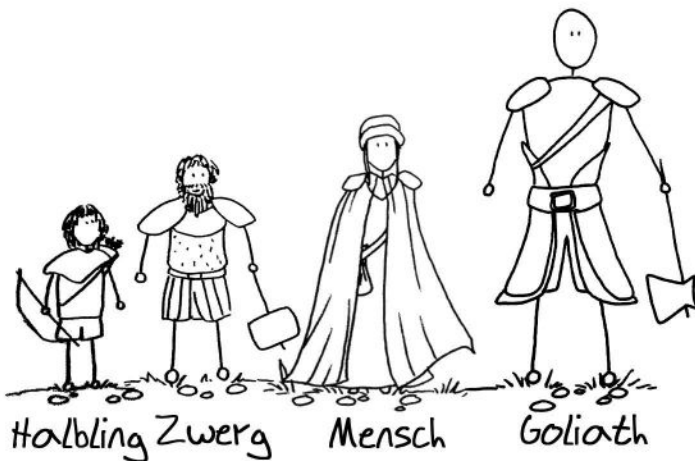
CHARISMA	Barden, Hexenmeister, Paladine
INTELLIGENZ	Magier
WEISHEIT	Druiden, Kleriker, Waldläufer

Konzentration:

Beim Erleiden von Schaden: KON-RW gegen 10 oder Hälfte des Schadens (was höher ist).

Bei Misserfolg endet Zauber. Einen anderen Zauber wirken, Kampfunfähigkeit oder Tod beenden Zauber.

Störende Umwelteinflüsse ebenfalls (z.B. laute Geräusche, umgeworfen werden, Blitzschlag, etc.)



Fallen

Eine Druckplatte im Boden löst einen Mechanismus aus, der die Wände des Raumes in Bewegung versetzt! Die Wände benötigen 30 Sekunden / 5 Runden, um vollständig zu schließen. In den letzten beiden Runden sind die Wände so nah beieinander, dass der Raum schwieriges Gelände für alle mittelgroßen oder größeren Kreaturen darstellt. Alles was nach Ablauf dieser Zeit im Raum verbleibt, wird zerquetscht, **ES SEI DENN** die Gruppe blockiert den Raum mit genug Gewicht oder ausreichend stabilen (RK<=16) Materialien / magischen Effekten. Eine Minute später setzt sich die Falle zurück. Die Wände fahren auseinander, die Druckplatte ist wieder aktiv.

Eine Druckplatte im Boden löst eine Verankerung in der Decke. Ein Fallgitter aus Eisen fällt von oben herab. Die Kreatur, die die Falle ausgelöst hat, muss einen **GES-RW gegen 12** bestehen. Bei einem Erfolg kann sie sich entscheiden, auf welcher Seite des Fallgitters sie bleiben möchte. Ansonsten entscheiden Zufall oder DM.

Ein magischer Lichtsensor aktiviert einen Schutzzauber. Alle Kreaturen im Umkreis von 15m verstummen für 1 Stunde, wenn sie nicht einen **KON-RW gegen 12** bestehen.

Ein Stolperdraht reißt und löst einen Pfeil aus, der auf die auslösende Kreatur zufliegt. Wenn die Kreatur den **GS-RW gegen 15** nicht schafft, ist die Kreatur für 10 Minuten blind. Am Ende dieser 10 Minuten muss die Kreatur einen **KON-RW gegen 12** bestehen, um nicht für weitere 10 Minuten zu erblinden.

Du durchsuchst die Leiche

- 1 Einen nicht ganz sauberen aber robusten Lappen.
- 2 Ein kleines Fläschchen mit den vertrockneten Resten eines Heiltranks.
- 3 Einen schmutzigen Taschenspiegel.
- 4 Fünf Rollen unbeschriftetes Pergament, die an einer Seite leicht angekokelt wurden.
- 5 Eine handflächengroße Schneekugel, in der ein präparierter Skorpion steht. Beim Schütteln sieht es aus, als würde ein kleiner Sandsturm die Kugel verhüllen.
- 6 Eine Sanduhr, die exakt 10 Minuten läuft.
- 7 Einen hübschen polierten Stein auf dem das Wort "nun" aufgemalt wurde.
- 8 Einen aufklappbaren bunten Handfächer.
- 9 Eine Figur aus Alabaster, bei der nicht ganz klar ist, was sie darstellen soll (beschreiben lassen, wie sie aussieht!).
- 10 Eine kleine Schatulle in der in zehn gepolsterten Fächern zehn leere verkorkte Fläschchen stehen (2cm Durchmesser).
- 11 Ein versilbertes Taschenmesser. Auf der Rückseite wurde eine Gravur weggefeilt.
- 12 Einen Glücksbringer (beschreiben lassen, wie er aussieht!).
- 13 Eine dünne Goldkette ohne Anhänger (etwa 3 GM wert).
- 14 Vierzehn Rollen Nähgarn in verschiedenen Farben.
- 15 Ein verkorktes Einmachglas, in dem ein lebendiger Schmetterling umherflattert.
- 16 Genau 333 Kupfermünzen, die alle leicht gebogen sind.
- 17 Eine runde Scheibe aus Adamant mit 5cm Durchmesser.
- 18 Eine kleine Kordel mit Angelschnur, die scheinbar nie endet.
- 19 Ein Set Manschettenknöpfe aus rotem Granit.
- 20 Einen Rubin! Bei genauerem Hinsehen wird klar, dass es eine Fälschung aus Glas ist.