

Lebenspunkte		
Stufe	Name	Abzug
1	Unverletzt	±0
2	Angeschlagen	−1
3	Verletzt	−2
4	Schwer verletzt	−4
5	Todgeweith	−8

Regeneration	
LP (verz.)	= Ruhephase <i>KON</i> × 2
LP (ersch.)	= Verschnaufpause
FO (verz.)	= Ruhephase <i>WIL</i> × 2
FO (ersch.)	= Verschnaufpause

Schaden			
Stufe	Art	Feuer	Brennend
1	Fackel	1W6	1
2	Kamin	2W6	2
3	Scheiterhaufen	3W6	3
4	Feuersbrunst	4W6	3
5	Feuersturm	5W6	3
Stufe	Höhe	Schaden	Zustandt
1	ab 1 <i>m</i>	1W6+3	-
2	ab 2.5 <i>m</i>	2W6+6	Verwundet 1
3	ab 5 <i>m</i>	4W6+12	Verwundet 2, Blutend 1
4	ab 7.5 <i>m</i>	6W6+18	Verwundet 3, Blutend 2
5	ab 10 <i>m</i>	8W6+24	Verwundet 4, Blutend 3
Stufe	Temp.	Schaden	Zustände
1	30 – 40°	1W6/d	-
2	41 – 50°	2W6/d	Erschöpft 1
3	51 – 60°	2W6/h	Sterbend 1 (Hitze), Erschöpft 2
4	61 – 70°	3W6/h	Sterbend 1 (Hitze), Erschöpft 3
5	ab 71°	4W6/h	Sterbend 1 (Hitze), Erschöft 4
Stufe	Temp.	Schaden	Zustände
1	−1 – −10°	1W6/d	-
2	−11 – −20°	2W6/d	Sterbend 1 (Kälte)
3	−21 – −30°	3W6/h	Sterbend 1 (Kälte), Verwundet 1
4	−31 – −40°	4W6/h	Sterbend 1 (Kälte), Verwundet 2
5	ab −41°	5W6/h	Sterbend 2 (Kälte), Verwundet 3

Modifikatoren			
Umstand		Mod	
Kinderspiel		+6	
stark pos. Umstand		+4	
leicht pos. Umstand		+2	
leicht neg. Umstand		−2	
stark neg. Umstand		−4	
fast unmöglich		−6	
Quelle	Stufe	RW	
Kerze	−2	3 <i>m</i>	
Fackel	−3	10 <i>m</i>	
Laterne	−3	15 <i>m</i>	
Lagerfeuer	−3	30 <i>m</i>	
Leuchtfeuer	−4	50 <i>m</i>	
Position	Selber	Gegner	
Kniend, Fern	-	−3	
Knied, Nah	−3	+3	
Liegend, Armbrust	-	−6	
Liegend, sonst. Fern	−6	−6	
Liegend, Nah	−6	+6	
Fliegend	+3	−3	
Hüfthohes Wasser		−3	
Vollständig unter Wasser		−6	
Licht	Stufe	Mod	
Tageslicht	1	±9	
Dämmerlich	2	−3	
Leichte Dunkelheit	3	−6	
Starke Dunkelheit	4	−9	
Finsternis	5	−12	
Überzahlbonus im Nahkampf +1 p.P., max +3			

Handlung			
Bewegung	Art	Dauer	Sonder
Aufstehen (liegend)	kont. Aktion	6t	-
Aufstehen (sitzend/knieend)	kont. Aktion	3t	-
Aus dem Kampf lösen	sofort. Aktion	5t	AKR gg. Gw
Fallenlassen	sofort. Reaktion	2t	-
Kriechen	kont. Aktion	5t	1m
Laufen	kont. Aktion	5t	GSW in m
Sprinten	kont. Aktion	10t	3× GSW in m
Nahkampf	Art	Dauer	Sonder
Angriff	sofort. Aktion	WGS	-
Gelegenheitsangriff	sofort. Reaktion	WGS	wenn proviziert
Lücke suchen	kont. Aktion	2-6t	Bonus +1 p. 2t
Schildstoß	sofort. Aktion	7t	FP+BEW+STÄ; 1W6+1
Fernkampf	Art	Dauer	Sonder
Bereitmachen	kont. Aktion	WGS	-
Zielen	kont. Aktion	2-6t	Bonus +1 p. 2t
Auslösen	sofort. Aktion	3t	-
Verteidigung	Art	Dauer	Sonder
Aktive Abwehr	sof. Reaktion	3t	ggn. 15, +1 (+1 p. EG)
Ausweichsprung	sof. Reaktion	3t	AKR 15, Schaden -1(-1p.EG)
Aus Umklamm. befreien	sof. Aktion	5t	AKR/ATH ggn. FW Gegner
Umklamm. lösen	sof. Reaktion	3t	freiwillig
Sonstiges	Art	Dauer	Sonder
Atemholen	kont. Aktion	8t	heilt 10+KON Betäubung
Magie fokussieren	kont. Aktion	-	-
Auslösen	sofort. Aktion	3t	-
Gegenstand fallen lassen	sofort. Aktion	0t	-
Gegenstand verwenden	kont. Aktion	5t	ev. mehrfach

Fertigkeiten						
Anwendung	Fertigkeit	5 EG	+0 EG	-0 EG	-3 EG	-5EG
Magie Identi- fiziereni, ggn. 15 + 3 × ZG	ARK	Passende Probe +3	Gelungen	nach 10t mit -3	-	Fehler/auslösen
Artefakte Identifizieren, ggn. 20 + 2 × Q	ARK	Passende Probe +3	Gelungen	nach 10t mit -3	-	Fehler/auslösen
Schaden Heilen, ggn. 20 + MOD, 5 min	HEIL	1LP sofort	Ruhephase 1+1pEG	zählt nicht	-1LPpEG	-5LP und -1pEG
Heilung Zustände, ggn. 20+Stufe, 5 min	HEIL	1W6LP	Zustand sinkt 1+1p2EG	zählt nicht	-1LPpEG	-5LP und -1LPpEG