

ILARIS

MANÖVERKARTEN

Manöverkarten enthalten die wichtigsten Regeln für den Kampf, Zauber, Liturgien und mehr auf ausdruckbaren Spielkarten. Im Spiel legst du je nach Situation die passenden Karten vor dir ab, um immer einen guten Überblick zu bewahren. Als Nahkämpfer könnten das z.B. die Karten *Aktion 1 & 2*, *Nahkampfmodifikatoren* und *Modifikator* sein. Manöver hältst du auf der Hand, spielst sie aus, wenn du sie ansagen möchtest und nimmst sie wieder auf die Hand, wenn die Wirkung beendet ist.

Lust auf mehr? Im [DSA Forum](#) findest du das Manöverkarten-Sephrastoplugin. Damit kannst du z.B. alle deine Zauber auf Karten ausgeben lassen!

Version 4 von Gatsu, basierend auf Ilaris 2.1.
Grafiken der Deck-Karten und Kartenhintergrund mit
freundlicher Erlaubnis von Bernhard Eisner.

DRUCKANLEITUNG

Öffne die PDF mit dem Adobe Reader und notiere die Seitenzahlen aller Karten, die für dich relevant sind. Gehe in das Druckmenü, unter ***Zu druckende Seiten*** selektiere ***Seiten*** und tippe die Seitenzahlen ein – kommagetrennt oder mehrere nacheinander mit einem Bindestrich. Unter ***Seite anpassen und Optionen*** nun ***Mehrere*** und bei Seiten pro Blatt **9** auswählen. Wenn du Tinte/Tone sparen möchtest, kannst du die Karten ohne Hintergrund nutzen und ***In Graustufen*** auswählen.

Nutze möglichst dickes, seidenmatt beschichtetes Papier („coated silk“). Die meisten Drucker unterstützen bis zu 180 g/m², auf höhere Herstellerangaben ist leider kein Verlass. Die ausgeschnittenen Karten erhalten mit Card Sleeves für die Größe 63,5 x 88 mm mehr Festigkeit. Zusätzlich bieten diese Schutz gegen Abnutzung und können mit einem Folienstift beschrieben werden. Gute Erfahrungen habe ich mit docsmagic.de gemacht, hier werden Sleeves mit farbigen Rückseiten angeboten, passend zu den Decks.

ILARIS
PROBEN &
PROFANES



LÄNGERFRISTIGE AKTION

Trage hier Aktionen wie Konzentration ein, um die verbleibenden Initiativephasen zu zählen. Streiche entsprechend Gesamtdauer und dann in jeder Initiativephase von links nach rechts die Zahlen durch.

AKTION	VERBLEIBENDE DAUER
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1

MODIFIKATOR

Trage hier längerfristige Modifikatoren ein, um die verbleibenden Initiativephasen zu zählen. Streiche entsprechend Gesamtdauer und dann in jeder Initiativephase von links nach rechts die Zahlen durch.

URSACHE & MODIFIKATOR	VERBLEIBENDE DAUER
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
	8 7 6 5 4 3 2 1
GESAMT 1:	

GESAMT 2:

ZUSAMMENARBEIT

Bei manchen Aufgaben ist es sinnvoll, wenn mehrere Charaktere **zusammenarbeiten**. Der Spielleiter entscheidet, wie viele Charaktere helfend eingreifen können und wie groß ihr Einfluss ist.

Helfer können eine um 4 Punkte leichtere Probe ablegen, um die entscheidende Probe um +2 (kleiner Einfluss), +4 (großer Einfluss) oder selten sogar +8 (enormer Einfluss) pro Helfer zu erleichtern. Misslingt der Helfer die Probe, ist die entscheidende Probe aber um -2 erschwert.

3W20 PROBEN- WAHRSCHEINLICHKEITEN



	ahnungslos (PW 2)	unerfahren (PW 6)	erprobt (PW 10)	erfahren (PW 14)	berühmt (PW 18)	legendär (PW 22)
alltäglich (99 %)	4	8	12	16	20	24
gewöhnlich (84 %)	8	12	16	20	24	28
einfach (72 %)	10	14	18	22	26	30
anspruchsvoll (57 %)	12	16	20	24	28	32
schwierig (43 %)	14	18	22	26	30	34
sehr schwierig (28 %)	16	20	24	28	32	36
unrealistisch (16 %)	18	22	26	30	34	38
spektakulär (1 %)	22	26	30	34	38	42

Schicksalspunkte

Einsatzmöglichkeiten für Schicksalspunkte (SchiP):

- **Glückliche Fügung:** Du kannst 1 SchiP einsetzen, der dir 1 weiteren Würfel für die nächste Probe verleiht. Statt mit 3 Würfeln würfelst du mit 4 und der zweithöchste Wert zählt. Statt mit 1 Würfel würfelst du mit 2 und der höchste zählt.
- **Nur ein Kratzer:** Unmittelbar nachdem du Wunden erlitten hast, kannst du 1 SchiP einsetzen. Dadurch werden die gerade erlittenen Wunden halbiert (abgerundet).
- **Von der Schippe springen:** Du kannst 2 SchiP aufwenden, um den Tod deines Charakters abzuwenden. Dazu musst du deinem Spielleiter einen plausiblen Vorschlag machen.

Passt eine deiner Eigenheiten zu deinem Vorhaben, kannst du Schicksalspunkte effektiver nutzen:

- **Glückliche Fügung:** 2 statt 1 zusätzliche Würfel.
- **Probe wiederholen:** Du kannst für 1 SchiP eine Probe wiederholen.

Rededuelle

Talente Aktiv	Abwartend
Betören	Willenskraft
Einschüchtern	MU
Rhetorik	KL
Überreden	Menschenkenntnis
Talent (Gegner Erleichterung)	Mod.
Unpassend	+8
Unsinnig	+16
Ziel (Gegner Erleichterung)	Mod.
Gefährlich	+8
Lebensgefährlich	+16
Ungewohnte Umgebung (Patzer +1-2 auf W20)	
Statusunterschiede	
Sprachstufe unter II, für diplomatische Zwecke unter III	
Fremde Umgangsformen, ggf. Gebräuche-Probe	
Spielereinfluss	Mod.
Besonderer Einsatz	+4
Schwäche ausnutzen	-8 (Gegner)

ILARIS

Kampf



Nahkampf

1. **Auswahl:** Wähle ein Ziel in Nahkampf-Reichweite, das du angreifen möchtest.
2. **Aktion:** Wähle die Aktion Konflikt oder volle Offensive. Optional kannst du noch Manöver ansagen, die deine Proben häufig erschweren. Diese werden zuerst vom Angreifer, dann vom Verteidiger angesagt.
3. **Probe:** Du und dein Ziel legen eine vergleichende Probe (I) ab. Als PW dient der AT*-Wert deiner Waffe. Dein Ziel nutzt hingegen den VT*-Wert seiner Waffe. Kann es sich nicht verteidigen (z.B. kampfunfähig, überrascht oder konzentriert), ist der Angriff Routine (12, I). Gewinnst du den Vergleich, kannst du ihm den Schaden deiner Waffe zufügen. Manövereffekte treten nur für die siegreiche Seite ein. Manche Manöver erlauben eine **Gegenprobe** (I) auf das angegebene Attribut gegen den EW des Manövers, um die Wirkung abzuwenden.

NK-MODIFIKATOREN

Position		Kämpfer	
überlegen	+4	ideale Reichweite	+2
vorteilhaft	+2	unpassende Reichweite	-2
normal	0	je zusätzliche Reaktion	-4
kniend	-2	Nebenwaffe	-4
liegend	-4		

Untergrund		Dunkelheit	
unsicher, kniet. Wasser	-2	Dämmerung	-2
eisig, hüfttiefes Wasser	-4	Mondlicht	-4
schultertiefes Wasser	-8	Sternenlicht	-8

- Die Modifikatoren gelten auch für Gegenproben und Verteidigungen gegen Routine-Angriffe.
- Zu Kampfbeginn wählst du eine **Hauptwaffe**, andere zählen als **Nebenwaffen**. AT und VT mit diesen sind um -4 erschwert. Du kannst die Hauptwaffe mit 1 Aktion Bereit machen ändern.
- **Reichweite (RW)**: Auf **offenem Feld** bringt eine Waffe mit RW 2 einen +2 Bonus, eine mit RW 0 einen -2 Malus. Auf **engem Raum** ist es umgekehrt. Führest du mehrere Waffen, zählt deine Hauptwaffe.

KONTROLLBEREICH & PASSIERSCHLÄGE

Der **Kontrollbereich** ist die Umgebung deines Charakters bis zur Reichweite seiner längsten Waffe.

Wann immer sich ein Gegner in diesem Bereich bewegt, ohne dich zu beachten, darfst du sofort einen Passierschlag mit einer ausreichend langen Waffe ausführen.

Ein **Passierschlag** ist eine Attacke, die in einer Reaktion ausgeführt wird und gegen die wie gewöhnlich verteidigt werden kann. Typische Situationen für Passierschläge sind, wenn sich ein Gegner rückwärts bewegt oder aus dem Nahkampf flüchtet, ohne das Manöver Entfernung verändern zu nutzen.

Triumph und Patzer

Mit einem **Triumph** bei einem Kampfwurf darfst du entweder ein bereits eingesetztes Manöver (S. 39) mit variabler Schwierigkeit um bis zu 4 Punkte verbessern, oder du darfst ein zusätzliches Kampfmanöver wählen, solange du dieses auch vorher ansagen hättest können (bei variabler Erschwernis bis -4). Dein Erfolgswert sinkt dadurch nicht.

Ein **Patzer** gilt als Triumph für den Gegner. Sein EW wird berechnet, als ob er eine 20 geworfen hätte.

Nach Spielleiterentscheid können Triumph und Patzer auch andere Effekte haben. Werden Attacke und Verteidigung aktiv gewürfelt, dann treten Triumphe und Patzer nur bei Attacken auf.

In absoluter Dunkelheit oder unter ähnlich schwierigen Bedingungen wird ein Kampf zu einem **chaotischen Kampf**. Dabei kann der Spielleiter die Patzerchance auf 2 oder 3 auf dem W20 erhöhen; diese Würfe lassen die Probe misslingen und bedeuten, dass ein zufälliger Kämpfer in Reichweite getroffen wurde – dich selbst eingeschlossen.

UNtypische AKTIONEN

Um eine untypische Kampfaktion auszuführen, muss dir in einer Aktion Konflikt eine vergleichende Attributprobe gelingen. Die verwendeten Attribute hängen dabei von der Art der Aktion ab und sind Spiel-leiterentscheid. Mit einer gelungenen Probe kannst du nur einen Effekt der Stufe 1 wählen, aber jeder Einsatz von Hoher Qualität (S. 7) erweitert die Auswahl um Effekte der nächsthöheren Stufe.

EFFEKT	WIRKUNG
Stufe 1	Proben -4 bis zum Ende deiner nächsten INI-Phase
Stufe 2	Sturz, Entwaffnet oder 2W6 TP
Stufe 3	Betäubt oder Umklammern (Ansage -4)
Stufe 4	Umklammern (Ansage -8)

BEISPIEL	STUFE	PROBE	WIRKUNG
„Hinter dir!“	1	CH (-4) vs. IN	Proben -4
Sand in die Augen	1	FF vs. IN	Proben -4
Teppich weg-ziehen	2	KK (-4) vs. GE	Sturz
Vorhang überwerfen	3	KK (-8) vs. GE	Umklammern (-4)

MEUCHELN & BETÄUBEN

Angriffe auf ein überraschtes Opfer haben nur eine Schwierigkeit von 12, die noch durch Positionsmodifikatoren verringert werden kann (s.u.). Das ermöglicht dir einen vernichtenden Ersts Schlag. Außerdem **umgehen** geeignete Waffen wie Dolche bei einem Meuchelangriff **den Rüstungsschutz** des Getroffenen.

Erfahrene **Meuchler** nutzen die Aktion volle Offensive zusammen mit den Manövern Todesstoß und Wuchtschlag (oder gezielter Schlag auf Brust, Bauch oder Kopf im Zonensystem).

Betäubungsangriffe mit einer stumpfen Waffe werden mit einer Kombination aus voller Offensive, stumpfer Schlag und Hammerschlag oder Wuchtschlag (oder gezielter Schlag auf den Kopf im Zonensystem) durchgeführt.

EINSCHÜCHTERN & FURCHT

Du kannst eine Aktion Konflikt aufwenden und eine **Einschüchtern**-Probe gegen den MU deines Gegners ablegen. Eine misslungene Probe kann nicht wiederholt werden. Gelingt die Probe, erleidet dein Gegner einen Furcht-Effekt Stufe 1 (Hohe Qualität: +1 Stufe oder 2x Zahl der Ziele – dann eine MU-Gruppenprobe, wenn die Mutigste flieht, fliehen alle). Der Effekt endet am Ende des Kampfes, bei Kampfunfähigkeit des Einschüchternden oder wenn der eingeschüchterte Gegner weit genug geflohen ist.

FURCHT	WIRKUNG
Stufe 1	Proben -2
Stufe 2	Proben -4 und wenn möglich Rückzug vor dem Auslöser
Stufe 3	Proben -8 und Flucht, bis Auslöser außer Sicht
Stufe 4	Proben -8 und nur noch zur Flucht erlaubt

Lege diese Karte vor dir ab und markiere die entsprechende Zeile, wenn du Furcht erleidest.

KOMMANDOS

Erfahrene Anführer befehligen ihre Kampfgefährten nicht nur, sie inspirieren sie. Mit den entsprechenden Vorteilen (S. 42) kannst du in einer Aktion Konflikt eine **Anführen-Probe (16, I)** ablegen, um bis zu **4 Mitstreitern** in Hörweite einen **Bonus** für diesen Kampf zu verleihen. Hohe Qualität (S. 7) vervierfacht die Zahl der Mitstreiter. Jeder Kämpfer kann nur von einem Anführen-Effekt gleichzeitig profitieren.

Der Effekt endet am Ende des Kampfes, bei Kampfunfähigkeit des Anführers oder wenn dieser neue Befehle ruft. Der Anführer selbst profitiert nicht von Kommandos.

KOMMANDO	WIRKUNG
Haltet stand!	Furcht-Effekte 1 Stufe gesenkt
Formiert euch!	+1 VT
Keine Gefangenen!	+2 TP
Kennt keinen Schmerz!	+1 WS

Lege diese Karte vor dir ab und markiere die entsprechende Zeile, wenn du einen Kommandoeffekt erhältst.

FERNKAMPF

1. **Auswahl:** Wähle ein Ziel in Sicht- und Reichweite (RW) und eventuelle Manöver.
2. **Vorbereiten:** Wende so viele Aktionen Konzentration auf, wie bei deiner Fernkampfwaffe unter Ladezeit (LZ) angegeben.
3. **Probe:** In einer Aktion Konflikt würfelst du eine Probe (12, I) mit dem AT* deiner Waffe als PW. Bei **Schüssen ins Kampfgetümmel** steigt dabei die Patzerchance auf 2/4 auf dem W20, wenn in offenem Feld/auf beengtem Raum gekämpft wird. Diese Würfe lassen die Probe misslingen und bedeuten, dass du ein verbündetes Ziel vor dir triffst. **Gelingt** deine Probe, kann das Ziel noch (wenn es dich beobachtet) eine Reaktion aufwenden und eine Schild-VT oder eine Körperbeherrschungs-Probe (28, I) ablegen, um sich zu verteidigen. Bist du im Kontrollbereich des Ziels, kann es deine Waffe einfach beiseite schlagen. Ansonsten fügst du dem Ziel den Schaden deiner Waffe zu.

FK-MODIFIKATOREN

Größenklasse des Ziels		Umgebung	
sehr groß (Elefant)	+8	Dämmerung	-4
groß (Pferd, Oger)	+4	Mondlicht	-8
mittel (Mensch, Zwerg)	0	Sternenlicht	-16
klein (Wolf, Reh)	-4		
sehr klein (Fasan, Hase)	-8	Wind	-4
winzig (Maus)	-12	Sturm	-8

Bewegung		Sonstiges	
schnell (laufender Mensch)	-4	halbe Deckung	-4
sehr schnell (Pferd)	-8	Dreiviertel Deckung	-8
extrem schnell (Vogel)	-12	berittener Schütze	-4

- Der Vorteil **Reflexschuss** senkt die Abzüge durch Bewegung oder Wind um 1 Stufe.
- Der Vorteil **Angepasst (Dunkelheit) I/II** senkt die Abzüge durch Dunkelheit um 1/2 Stufen.

REITERKAMPF

- Du bewegst dich mit der **GS** des Reittiers.
- Du verwendest **Reiten** als **Gegenprobe** gegen Niederwerfen und Umreißen-Attacken, bei deren Misslingen du aus dem Sattel geworfen wirst und 2W6 SP erleidest.
- Du kannst dich bei jeder AT und jeder VT entscheiden, ob du das Pferd oder eine andere Waffe nutzt.
- Reiten-Attacken sind um +4 erleichtert, wenn das Reittier in einer höheren Größenklasse als das Ziel ist.
- **Lanzenreiten**-Attacken sind nur für berittene Kämpfer aus der Bewegung heraus möglich. Sie verursachen Niederwerfen und sind gegen Infanteristen um +4 erleichtert. Allerdings kannst du dich mit dem Talent Lanzenreiten nicht verteidigen.

AKTIONEN 1

Du kannst **eine volle** oder **bis zu zwei verschiedene einfache Aktionen** ausführen – wenn du zwei einfache Aktionen nutzt, sind alle Proben in diesen Aktionen um -4 erschwert. Proben außerhalb dieser Aktionen sind von dem Malus nicht betroffen.

Konflikt (einfach)

Du kannst deinen Gegner angreifen, vorbereitete Zauber ausführen oder dein Gegenüber einschüchtern. Fast jede vergleichende Probe ist ein Konflikt.

Auch das **Aufstehen** kostet eine Aktion Konflikt. Allerdings kann ein Kontrahent versuchen, das mit einer Reaktion zu verhindern, dann muss dir zusätzlich eine vergleichende GE-Probe (I) gelingen.

Um nur von der liegenden in eine kniende oder von der knienden in eine stehende Position zu kommen, ist keine Probe nötig – wohl aber die Aktion.

Volle Defensive (voll)

Alle Verteidigungen bis zu deiner nächsten Initiativephase sind um +4 erleichtert. Mit Defensiver Kampfstil wird dies zu einer einfachen Aktion.

AKTIONEN 2

Volle Offensive (voll)

Alle Nahkampfangriffe in deiner Initiativephase sind um +4 erleichtert, alle Verteidigungen bis zu deiner nächsten Initiativephase um -8 erschwert.

Bereit machen (einfach)

Du ziehst eine Waffe (1 Aktion), kramst einen Heiltrank hervor (je nach Aufbewahrungsort 2-4 Aktionen) oder führst andere Handlungen aus, die nicht deine volle Aufmerksamkeit benötigen.

Bewegung (einfach)

Du läufst, reitest oder schwingst an einem Seil.

AKTION	REICHWEITE IN SCHRITT
Laufen	GS
Laufen , unsicherer Untergrund	GS / 2
Kriechen	GS / 4
Sprinten , geradeaus	GS x 2
Sprinten , geradeaus, ohne Ausrüstung	GS x 4

AKTIONEN 3

Konzentration (voll)

Du führst eine Handlung aus, die deine volle Konzentration erfordert. Dazu gehört das Vorbereiten eines Zaubers oder Fernkampfangriffes sowie das Entschärfen einer Falle. Du kannst bis zu deiner nächsten Initiativephase keine Freien Aktionen oder Reaktionen ausführen und musst bei Störungen eine Willenskraft-Probe (16, I) ablegen. Erleidest du Schaden, steigt die Schwierigkeit der Probe um +4 Punkte pro soeben erlittener Wunde. Bei Misslingen verfallen alle bereits aufgewendeten Aktionen.

Verzögern (voll)

Du wartest ab und handelst erst, wenn ein bestimmtes Ereignis eintritt. Dazu bestimmst du das Ereignis und die genaue Handlung, die du ausführen möchtest. Diese Handlung kann direkt vor oder nach dem Ereignis stattfinden, muss aber eine einfache Aktion sein; Proben sind um -4 erschwert. Sollte das Ereignis bis zu deiner nächsten Initiativephase nicht eintreten, verfällt die Aktion.

FREIE (Re-)AKTIONEN

Freie Aktionen

Du kannst in deiner Initiativephase **beliebig viele verschiedene** Freie Aktionen ausführen: bis zu 2 Schritt gehen, einen kurzen Satz rufen, dich umdrehen oder in den Händen gehaltene Gegenstände fallen lassen. Es ist egal, ob du Freie Aktionen vor-, nach- oder zwischen zwei Aktionen nutzt. Es darf niemals eine andere Aktion unterbrochen werden und du darfst dieselbe nicht zweimal ausführen.

Freie Reaktionen

Manchmal möchtest du vor einem Lichtblitz die Augen schließen, einem Zauber deine Magieresistenz entgegenstellen oder dich fallen lassen, um einem Westwindddrachen im Sturzflug zu entgehen – solche Handlungen können „nebenbei“ ausgeführt werden und gelten als Freie Reaktionen.

Freie Reaktionen können beliebig oft durchgeführt werden; sie sind niemals durch vorherige Reaktionen erschwert (wenn sie eine Probe erfordern) und erschweren auch keine Folgereaktionen.

REAKTIONEN

Reaktionen kannst du aufwenden, um auf Ereignisse außerhalb deiner Initiativephase zu reagieren. Typische Reaktionen sind **Passierschläge** (S. 39), vor allem aber **Verteidigungen** (VT) als Antwort auf einen Nahkampfangriff.

Du kannst so viele Reaktionen ausführen wie nötig, doch das wird mit jeder Reaktion schwieriger. Jede Reaktion nach der ersten erleidet einen **kumulativen Malus** von -4. Ausgenommen von diesem Malus sind Verteidigungen gegen Gegner in einer kleineren Größenklasse; sie gelten als Freie Reaktionen.

Die Reihenfolge, in der du deine Reaktionen ausführst, kann eine Rolle spielen. Deswegen kannst du auch freiwillig Reaktionen mit einer höheren Erschwernis ausführen, um dir die nicht erschwerte Reaktion freizuhalten.

Lege diese Karte vor dir ab, wenn du eine Reaktion aufsparst.

BODENPLÄNE

Diese Regeln **ersetzen** die Basis-Reichweiteregeln. Die **Bewegung** in ein benachbartes Feld entspricht einem Schritt. Normalerweise darfst du dich auch auf das Feld eines Gegners oder Verbündeten bewegen, aber nicht durch ein solches Feld. Die **Reichweite** gibt die Entfernung von dir in Hexfeldern an, in der deine Waffe am effektivsten ist. Sind deine Gegner ein Feld näher oder weiter entfernt, erleidest du einen Malus von -2, bei zwei Feldern einen Malus von -4. Du kannst keinen Gegner angreifen, der mehr als zwei Felder entfernt ist.

Der **Kontrollbereich** ist auch hier die Umgebung eines Kämpfers bis zur Reichweite seiner längsten Waffe. Wenn ein Gegner ein Feld deines Kontrollbereichs verlässt, und dabei die Entfernung zu dir verändert, darfst du einen Passierschlag ausführen. Du entscheidest, wann du den Passierschlag ausführst (bevor oder nachdem dein Gegner das Feld verlässt) – aber du erhältst durch Entfernung maximal einen Passierschlag pro Bewegungsaktion des Gegners.

Ausweichen

VT -2 -BE

Wirkung: Der Verteidiger entgeht dem Angriff und seinen Auswirkungen vollständig. Ausweichen ist die sinnvollste waffenlose Verteidigung gegen Bewaffnete (siehe Waffeneigenschaft Zerbrechlich auf S. 47).

BINDEN

VT -X

Wirkung: Bis zum Ende der nächsten eigenen Initiativephase sind alle Verteidigungen des Gegners um -X (maximal 8) erschwert.

ENTFERNUNG VERÄNDERN

AT - BE

Wirkung: Du kannst dich aus dem Nahkampf lösen, ohne Passierschläge zu riskieren.

Besonderheiten: Beim Spiel mit Bodenplänen erhält das Ziel in dieser Runde keine Passierschläge durch deine Bewegung.

ENTWAFFNEN

AT -4 oder VT -4

Gegenprobe: KK

Wirkung: Dem Ziel wird eine Waffe deiner Wahl entrissen, die danach zwischen den Kämpfern am Boden liegt. Das Aufheben der Waffe benötigt eine Aktion Konflikt; falls ein anderer Kämpfer das in einer Reaktion verhindern möchte, ist zusätzlich eine vergleichende GE-Probe (I) notwendig. Das Manöver senkt den Schaden des Angriffes auf 0. Sollte der Angriff ohnehin keinen Schaden anrichten – etwa durch andere Manöver – ist das Manöver nicht möglich.

GEZIELTER SCHLAG

AT -2

Wirkung: Du bestimmst, an welcher Trefferzone (S. 33) du den Gegner triffst. Nur beim Spiel mit Trefferzonen.

UMREISSEN

AT

Gegenprobe: GE oder KO

(letzteres für große und sehr große Gegner)

Wirkung: Dein Ziel stürzt und liegt am Boden. Das Manöver senkt den Schaden des Angriffes auf 0. Sollte der Angriff ohnehin keinen Schaden anrichten, ist das Manöver nicht möglich.

Wuchtschlag

AT -X

Wirkung: Der Angriff richtet X (maximal 8) TP mehr an.

AUFLAUFEN LASSEN

VT -4

Wirkung: Der Verteidiger fügt dem Angreifer seinen Waffenschaden plus die GS des Angreifers zu.

Voraussetzungen: Größere Reichweite; Gegner kombiniert die Aktionen Bewegung und Konflikt, die Bewegung muss dabei vor dem Angriff ausgeführt werden.

RÜSTUNGSBRECHER

AT -4

Wirkung: Der Angriff richtet SP statt TP an.

Voraussetzung: Waffeneigenschaft Rüstungsbrechend

Anmerkung: Das Manöver lohnt sich, wenn der Gegner schwere Rüstung trägt oder du mehrere Wunden anrichten kannst.

Schildspalter

AT +2

Wirkung: Du fügst dem Schild deines Gegners deinen Waffenschaden zu.

Voraussetzung: Gegner führt Schild

STUMPFER SCHLAG

AT

Wirkung: Der Angriff verursacht Erschöpfung statt Wunden. Wird das Ziel kampfunfähig, erleidet es keine Blutung.

Voraussetzung: Waffeneigenschaft Stumpf

UMKLAMMERN

AT -X

Wirkung: Handlungen des Umklammerten sind um -X erschwert und seine GS sinkt auf 0, solange die Umklammerung anhält. Bei mehrfachen Umklammerungen summieren sich die Malusse. Du kannst dein Ziel in einer Freien Aktion loslassen. Der Umklammerte kann eine Aktion Konflikt aufwenden und eine vergleichenden GE- oder KK-Probe (I) gegen die GE oder KK des Umklammernden ablegen. Gelingt die Probe, lässt der Umklammernde sofort los. Das Manöver senkt den Schaden des Angriffes auf 0. Sollte der Angriff ohnehin keinen Schaden anrichten, ist das Manöver nicht möglich.

Voraussetzungen: Angriff mit beiden Händen im waffenlosen Kampf; Ziel darf nicht einer höheren Größenklasse angehören

Ausfall

AT -2-BE

Wirkung: Das Ziel muss in einer Freien Reaktion bis zu 2 Schritt zurückweichen, du folgst in einer Freien Aktion. Möchte es in seiner nächsten Initiativephase einen anderen Gegner als dich angreifen, darfst du einen Passierschlag ausführen.

Voraussetzung: Vorteil Ausfall

BEFREIUNGSSCHLAG

AT -4

Wirkung: Du führst eine Attacke aus, die sich (samt anderen Manövern) gegen alle Ziele in einem Winkel von 180° vor dir richtet. Jedem Ziel steht eine eigene Verteidigung zu.

Voraussetzungen: Vorteil Kraftvoller Kampf III und Kampf in diesem Stil; kein Befreiungsschlag seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase

Doppelangriff

zwei AT -4

Wirkung: Du führst mit beiden Händen je eine Attacke -4 aus. Beide Angriffe sind unabhängig voneinander; sie werden separat ausgewürfelt, können sich gegen verschiedene Ziele richten und mit unterschiedlichen Manövern versehen werden.

Voraussetzungen: Vorteil Beidhändiger Kampf III und Kampf in diesem Stil; kein Doppelangriff seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase

hammerschlag

AT -8

Wirkung: Der Angriff richtet doppelten Waffenschaden an. Zusätzliche Trefferpunkte aus Kommandos, anderen Manövern usw. werden nicht verdoppelt.

Voraussetzung: Vorteil Hammerschlag

KLINGENTANZ

AT -4

Wirkung: Wenn der Angriff gelingt, darfst du sofort noch einmal angreifen. Dieser Folgeangriff ist nicht erschwert.

Besonderheit: Bei einer Kombination von Klingentanz und Befreiungsschlag muss jedes Ziel getroffen werden, damit der Klingentanz gelingt.

Voraussetzung: Vorteil Klingentanz; kein Klingentanz seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase

NIEDERWERFEN

AT -4

Gegenprobe: KK

Wirkung: Dein Ziel stürzt und liegt am Boden.

Voraussetzung: Vorteil Niederwerfen

Riposte

VT -4

Wirkung: Du fügst dem Angreifer den Waffenschaden deiner Waffe zu. Die Riposte ist kombinierbar mit Attackemanövern, die in diesem Fall die Verteidigung zusätzlich erschweren. Zum Beispiel wäre eine Kombination aus Riposte und Hammerschlag um -12 erschwert, würde aber doppelten Schaden anrichten.

Voraussetzung: Vorteil Parierwaffenkampf III und Kampf in diesem Stil; keine Riposte seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase

Schildwall

VT -4

Wirkung: Du kannst einen Angriff auf einen benachbarten Verbündeten abwehren. Das Manöver erfolgt vor der Verteidigung des Verbündeten.

Voraussetzungen: Vorteil Schildkampf III und Kampf in diesem Stil; kein Schildwall seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase

STURMANGRIFF

Bewegung und AT

Wirkung: Die Kombination der Aktionen Bewegung und Konflikt ist nicht erschwert. Außerdem richtet die nächste Attacke GS Trefferpunkte zusätzlich an.

Voraussetzungen: Vorteil Sturmangriff oder Reiterkampf I und Kampf in diesem Stil; die Bewegung muss vor dem Angriff ausgeführt werden.

Anmerkung: Sturzflugangriffe von fliegenden Gegnern folgen denselben Regeln. Bei besonders kleinen Gegnern oder kurzem Anlauf sollte der Spielleiter den Schaden verringern.

TODESSTOSS

AT -8

Wirkung: Der Angriff richtet zwei zusätzliche Wunden an, auch wenn der Schaden zu gering ist, um Wunden anzurichten.

Voraussetzung: Vorteil Todesstoß

ÜBERRENNEN

Bewegung und AT

Wirkung: Das Reittier stürmt in die gegnerische Formation. Seine Attacke trifft (samt anderen Manövern) alle Gegner in seiner Bahn, bis es durch mindestens 2 erfolgreiche Verteidigungen gestoppt wird. Außerdem richtet die Attacke GS Trefferpunkte zusätzlich an. Die Kombination der Aktionen Bewegung und Konflikt ist nicht erschwert.

Voraussetzungen: Vorteil Reiterkampf III und Kampf in diesem Stil; GS Schritt Anlauf; Ziele sind in einer kleineren Größenklasse als das Reittier

UNTERLAUFEN

VT -4

Wirkung: Wenn die Verteidigung gelingt, darfst du in der nächsten eigenen Initiativephase eine Freie Aktion nutzen, um deinen Gegner (ein weiteres Mal) anzugreifen.

Voraussetzungen: Vorteil Schneller Kampf III und Kampf in diesem Stil; kein Unterlaufen seit letztem Beginn einer eigenen Initiativephase

GEZIELTER Schuss

FK -2

Wirkung: Du bestimmst, an welcher Trefferzone (S. 33) du den Gegner triffst. Nur beim Spiel mit Trefferzonen.

Reichweite erhöhen

FK -4

Wirkung: Die Reichweite deines Fernkampfangriffes verdoppelt sich. Kann bis zu zweimal pro FK eingesetzt werden.

Scharfschuss

FK -X

Wirkung: Der Angriff richtet X (maximal 8) Trefferpunkte mehr an.

ZIELEN

FK +2

Wirkung: Erhöht die Vorbereitungszeit um 1 Aktion.
Der Vorteil **Ruhige Hand** verdoppelt den Bonus.

Meisterschuss

FK -8

Wirkung: Der Angriff richtet zwei zusätzliche Wunden an – auch wenn der Schaden zu gering ist, um eine Wunde anzurichten.

Voraussetzung: Vorteil Meisterschuss

RÜSTUNGSBRECHER

FK -4

Wirkung: Der Angriff ignoriert die gegnerische Rüstung und richtet SP statt TP an.

Voraussetzung: Pfeile mit Waffeneigenschaft Rüstungsbrechend

Schnellschuss

FK -4

Wirkung: Verkürzt die Vorbereitungszeit um die Hälfte. Eine Vorbereitungszeit von 1 Aktion wird zu 0 Aktionen. Die Aktion Konflikt ist von dieser Modifikation nicht betroffen. Kann bis zu zweimal pro FK eingesetzt werden.

Voraussetzung: Vorteil Schnellziehen

Waffeneigenschaften 1

- **Kopflastig:** Der Schadensbonus durch hohe KK zählt für diese Waffe doppelt.
- **Parierwaffe:** Das Führen einer solchen Waffe ist Voraussetzung für den Parierwaffenstil.
- **Reittier:** Ein Reittier ist Voraussetzung für den Reiterkampfstil. Angriffe mit dem Reittier sind um +4 erleichtert, wenn das Reittier in einer höheren Größenklasse als das Ziel ist.
- **Rüstungsbrechend:** Ermöglicht das Manöver Rüstungsbrecher (S. 40).
- **Schild:** Ermöglicht den Kampf im Schildkampfstil. Verteidigungen mit einem Schild sind um +4 erleichtert, wenn der Angreifer einer höheren Größenklasse angehört.
- **Schwer:** Du brauchst mindestens die angegebene Körperkraft, um die Waffe ohne Einschränkungen führen zu können. Darunter erleidest du einen Malus von -2.
- **Stumpf:** Ermöglicht das Manöver stumpfer Schlag (S. 40).

Waffeneigenschaften 2

- **Unberechenbar:** Die Waffe verursacht auch bei einer 2 einen Patzer. Dafür sind Angriffe gegen Schildträger um +4 erleichtert.
- **Wendig:** Du kannst den 1. Passierschlag zwischen 2 INI-Phasen als freie Reaktion ausführen.
- **Zerbrechlich:** Die Waffe erleidet den vollen Waffenschaden, wenn sie eine nicht-zerbrechliche Waffe erfolgreich verteidigt oder von einer solchen erfolgreich verteidigt wird. Ausweichen vermeidet diesen Schaden
- **Zweihändig:** Die Waffe wird zweihändig geführt. Bei einhändiger Führung erleidest du einen Probenmalus von -2 und die Waffe richtet -4 TP weniger an. Zweihändige Fernkampfwaffen können nicht einhändig benutzt werden.
- **Automatische Manövereffekte:** Bei manchen Waffen haben schon gewöhnliche Angriffe den Effekt eines Manövers. In Klammern befinden sich – falls relevant – die Ansage, der Modifikator der Gegenprobe und deren Schwierigkeit.

ILARIS

Gesundheit



WUNDSCHMERZ

Wenn du auf einen Schlag zwei Einschränkungen erleidest, musst du sofort eine **KO-Probe** (20, I) ablegen. Für jede weitere Wunde steigt die Schwierigkeit um +4. Misslingt die Probe, bist du **betäubt**. Du kannst erst in deiner übernächsten Initiativephase wieder (Re-)Aktionen ausführen.

Wenn ihr mit **Trefferzonen** spielt, unterscheiden sich Probe und Effekt, je nach getroffener Zone:

ZONE	W6	PROBE	WUNDSCHMERZ
Beine	1	GE	Sturz: Das Opfer stürzt und liegt am Boden.
Schild-arm	2	KK	Entwaffnet: Die mit dieser Hand geführte Waffe fällt zu Boden.
Schwert-arm	3	KK	Entwaffnet: Die mit dieser Hand geführte Waffe fällt zu Boden.
Bauch	4	KO	Organtreffer: Das Opfer erleidet eine Zusatzwunde.
Brust	5	KO	Organtreffer: Das Opfer erleidet eine Zusatzwunde.
Kopf	6	MU	Betäubt: entspricht dem Wundschmerz in Basisregeln

Lege diese Karte vor dir ab, wenn du betäubt bist.

KAMPFUNFÄHIGKEIT

Ab 4 Einschränkungen wirst du durch jede weitere **kampfunfähig**. Du stürzt, kannst nicht mehr aufstehen und keine (Re)Aktionen ausführen. Der Spielleiter entscheidet, ob du bei Bewusstsein bist.

Mit einer **Zähigkeits-Probe** (12, I) kannst du handlungsfähig bleiben, der Wundabzug gilt auch hier. Misslingt sie, erleidest du 1 Erschöpfung und wirst dennoch kampfunfähig. NSC gehen dieses Risiko in der Regel nicht ein. Die **Kampfunfähigkeit endet** nach 1 Stunde oder nach Heilung einer Einschränkung – aber nur, wenn keine Schadensquellen auf dich wirken.

Lege diese Karte vor dir ab, wenn du kampfunfähig bist.

BLUTUNGEN UND TOD

Blutungen drohen dir, wenn du durch Waffengewalt oder ähnliche akute Verletzungen kampfunfähig wirst, oder wenn du bereits kampfunfähig bist und eine weitere solche Verletzung erleidest. Dann muss dir eine KO-Probe (12, I) gelingen.

Misslingt die Probe, beginnt dein Charakter zu bluten: Du musst nach jeweils WS Initiativephasen eine KO-Probe (12, I) ablegen, bei deren Misslingen du eine weitere Wunde erleidest. Eine **Blutung endet** bei erfolgreicher erster Hilfe (S. 33).

Bei acht Einschränkungen ist auch für den zähesten Charakter die Grenze erreicht. Eine weitere Einschränkung bedeutet den **Tod**.

Lege diese Karte vor dir ab, wenn du blutest.

HEILKUNDE

Mit **erster Hilfe** kann eine Blutung gestoppt oder die Auswirkung von Giften und Krankheiten gemildert werden (siehe S. 35). Dafür benötigst du so viele Aktionen Konzentration (S. 37), wie die Patientin am Beginn der Heilung Wunden erlitten hat, mindestens aber 4 Initiativephasen. Außerdem musst du über Verbandsmaterial (Wunden) oder passende Heilkräuter (Gifte und Krankheiten) verfügen.

EFFEKT	SCHWIERIGKEIT	WIRKUNG
Blutung	16	stoppt Blutung
Gift	Giftstufe	mildert Gift
Krankheit	Krankheitsstufe	mildert Krankheit

Darauf folgen **heilungsfördernde Maßnahmen**, wodurch der Patient sofort eine Wunde regeneriert. Pro Patient und Tag darf nur eine Probe angelegt werden, dieser dauert eine ½ Stunde. Außerdem benötigst du heilende Salben oder ähnliche Hilfsmittel, Verbandsmaterial und sauberes Wasser.

EFFEKT	SCHWIERIGKEIT	WIRKUNG
alle	16 + Wundmod.	heilt Wunde

HITZE UND KÄLTE

Die Verzögerung entspricht immer dem Intervall.

Schutz gegen Hitze bietet nur eine Rast im Schatten, kühler Wind, oder, nach Spielleiterentscheid, ein mindestens doppelter Wasserverbrauch. All diese Maßnahmen senken die Temperaturstufe um je -1. Warme, trockene Kleidung schützt gegen **Kälte** und erhöht die Temperaturstufe um +1 (dicke Winterkleidung) bis +2 (fellgefütterte Kleidung). Die Behinderung solcher Kleidung ist genauso hoch wie ihr Kälteschutz. Außerdem erhöht ein Lagerfeuer die Temperatur um +1 Stufe, während sie durch Wind um -1 oder sogar -2 Stufen gesenkt wird.

STUFE	TEMPERATUR	INTERVALL	SCHADEN
Khômglut	60 bis 100 °C	1/4 Std.	1 Erschöpf.
Heiß	40 bis 60 °C	1 Std.	1 Erschöpf.
Normal	0 bis 40 °C	-	-
Kalt	0 bis -20 °C	1 Std.	1 Erschöpf.
Eiskalt	-20 bis -40 °C	1/4 Std.	1 Wunde
Firunsfrost	-40 bis -60 °C	1 Min.	1 Wunde
Grimmfrost	-60 bis -100 °C	1/4 Min.	1 Wunde

KÖRPERLICHE ANSTRENGUNG

Wie lange dein Charakter eine anstrengende Tätigkeit durchhält, hängt von deiner Konstitution und deiner Behinderung – kurz deinem **Durchhaltevermögen (DH)** – ab. Das Durchhaltevermögen ergibt sich aus **KO - 2xBE**, aber beträgt wenigstens 1. Es ist auf deinem Charakterbogen vermerkt.

TÄTIGKEIT	VERZÖGE- RUNG	INTER- VALL	SCHADEN
Marsch	DH x 2 Std.	2 Std.	1 Erschöpf.
Eilmarsch	DH x 1 Std.	1 Std.	1 Erschöpf.
Dauerlauf	DH x 8 Min.	8 Min.	1 Erschöpf.
Schwimmen	DH x 8 Min.	8 Min.	1 Erschöpf.

Die Verzögerungszeit beginnt von vorne, wenn dein Charakter so lange rastet, wie die anstrengende Tätigkeit dauerte. Eine solche Rast dauert mindestens eine Stunde und maximal eine Nacht.

HUNGER UND DURST

Nahrungs- oder Wassermangel können innerhalb einiger Tage zum Tod führen.

TÄTIGKEIT	VERZÖGERUNG	INTER- VALL	SCHADEN
Hunger	2 Tage	1 Tag	1 Wunde
Durst	1 Tag	1/2 Tag	1 Wunde

Diese Zeitspannen gelten, wenn dein Charakter überhaupt kein Wasser oder keine Nahrung zur Verfügung hat. Muss er mit der halben benötigten Menge auskommen, verdreifachen sich Verzögerung und Intervall. Die Verzögerung beginnt von vorne, wenn dein Charakter mindestens eine Woche ausreichend Nahrung bzw. Wasser zu sich nimmt.

ILARIS
MAGIE



Zauber wirken

1. **Auswahl:** Wähle den Zauber, ein Ziel in Reichweite und eventuelle Modifikationen.
 2. **Vorbereiten:** Wende die beim Zauber angegebenen Aktionen Konzentration auf. Deine Traditionsbedingungen müssen erfüllt sein:
-

3. **Probe:** Aktion Konflikt und Probe auf die übernatürliche Fertigkeit, zu der der Zauber gehört. Die Schwierigkeit der Probe liegt meist bei 12 oder MR. Bei letzterer wird noch der Würfelwurf des Ziels addiert.

Der Zauber **scheitert**, wenn die Probe misslingt, du während der Vorbereitung nicht alle Bedingungen erfüllst, das Vorbereiten unterbrichst (auch unfreiwillig) oder nicht ausreichend AsP besitzt. Misslungene Zauber kosten die Hälfte der Basiskosten.

ELEMENTARE EFFEKTE

Einige Zauber und Kreaturen bewirken solche Effekte, sobald ein Angriff min. 2 Wunden verursacht. Dann muss das Ziel eine Attributprobe (20, I) ablegen. Für jede weitere Wunde steigt deren Schwierigkeit um +4. Entstehen diese Effekte, ohne dass Schaden angerichtet wird, dann wird statt der Attributprobe eine *Konterprobe* abgelegt.

- **Erfrieren**, KO-Probe (20, I): 1 Erschöpfung.
- **Ertränken**, GE-Probe (20, I): Handlungsunfähig bis zur übernächsten Initiativephase.
- **Fesseln**, GE-Probe (20, I): Bewegungsunfähig für 4 Initiativephasen.
- **Nachbrennen**, KO-Probe (20, I): Das Ziel geht in Flammen auf und erleidet nach 4 Initiativephasen einmalig eine Wunde, wenn es nicht gelöscht wird.
- **Niederschmettern**, KK-Probe (20, I): Sturz.
- **Zurückstoßen**, KK-Probe (20, I): 4 Schritt zurückgeworfen.

Aufrechterhalten

Bevor die Wirkung eines Zaubers endet, kannst du sie um die Basiswirkungsdauer verlängern. Dazu musst du nur die Hälfte der Basiskosten bezahlen.

Ballistisch

Genau wie ein Fernkampfangriff benötigen ballistische Zauber eine direkte Sichtlinie zu ihrem Ziel und sie können wie ein Fernkampfangriff abgewehrt werden (S. 47).

KONZENTRATION

Der Zauber fordert deine volle Aufmerksamkeit. Du musst während der gesamten Wirkungsdauer die Aktion Konzentration (S. 37) wählen. Kannst oder willst du das nicht, endet der Zauber.

ILLUSION (SINN)

Der Zauber erzeugt ein Trugbild, das die angegebenen Sinne täuscht. Die Illusion kann nicht mit stofflicher Materie interagieren. Ein illusorisches Goldstück kann nicht berührt werden, die Illusion einer Wand lässt keine Gegenstände abprallen und der Hieb eines illusionären Schwertes verursacht keinen Schaden. Illusionen wechselwirken aber mit Licht. Sie werfen Schatten und können selbst als Lichtquelle dienen. Fast alle Illusionen haben Fehler. Diese Fehler können mit einer Konterprobe (Wachsamkeit, 16) entdeckt werden, womit die Illusion durchschaut wird und keine Wirkung mehr hat.

KONTERPROBE

Manchen Zaubern kannst du auch mit profanen Fertigkeiten widerstehen, zum Beispiel wenn du dich mit deiner Willenskraft gegen die Wirkung des Friedenslieds stemmst. In diesem Fall kannst du eine Konterprobe ablegen. Die Auswirkungen und die Schwierigkeit einer Konterprobe findest du beim jeweiligen Zauber, die Schwierigkeit einer Konterprobe steigt aber in jedem Fall um +4 pro Mächtige Magie. Das gilt auch, wenn Mächtige Magie keine anderen Auswirkungen hat und deswegen beim Zauber gar nicht angeführt ist.

OBJEKTRITUAL

Dies sind Talente, die sich immer auf ein bestimmtes Objekt – oder das Vertrautentier – beziehen, das mit einem Bindungsritual an dich gebunden wird. Danach kannst du (und nur du) die besonderen Fähigkeiten des Ritualobjekts nutzen. Manche Objektrituale erlauben auch passive Wirkungen, wobei du das Objekt meist berühren musst.

Die Bindung erlischt, wenn du sie in einer zeitraubenden Zeremonie freiwillig löst oder wenn das Objekt entzaubert wird, was aber nur durch mächtigste Antimagie oder liturgisches Wirken möglich ist. Zuletzt gilt, dass du niemals zwei Objekte der gleichen Kategorie (zwei Zauberstäbe, Vertrautentiere) an dich binden kannst.

MÄCHTIGE MAGIE

Zauber -4

Wirkung: Verstärkt die Wirkung des Zaubers (zu den genauen Auswirkungen siehe die Beschreibung des jeweiligen Zaubers). Zusätzlich steigt die Schwierigkeit von Konterproben (S. 124) gegen den Zauber um +4 Punkte.

Mehrere Ziele

Zauber -4

Wirkung: Der Zauber wirkt auf mehrere Ziele in Reichweite. Die Kosten werden für jedes Ziel einzeln bezahlt, Modifikationen wie Kosten Sparen für jedes Ziel einzeln abgerechnet. Richtet sich der Zauber gegen die MR, steht jedem unfreiwilligen Ziel eine eigene MR-Probe zu, um dem Zauber zu widerstehen.

Reichweite erhöhen

Zauber -4

Wirkung: Die Reichweite des Zaubers verdoppelt sich. Die Reichweite Berührung wird zu 2 Schritt.

VORBEREITUNG VERKÜRZEN

Zauber -4

Wirkung: Die Vorbereitungszeit des Zaubers halbiert sich. Eine Vorbereitungszeit von 1 Aktion wird zu 0 Aktionen. Die Aktion Konflikt ist von dieser Modifikation nicht betroffen.

Wirkungsdauer verlängern

Zauber -4

Wirkung: Die Wirkungsdauer des Zaubers verdoppelt sich.

TECHNIK IGNORIEREN

Zauber -4

Wirkung: Du ignorierst eine der bei der Tradition angeführten Bedingungen. Ignorierst du die Bedingung Sicht, musst du das Ziel auf eine andere Art und Weise wahrnehmen.

ERZWINGEN

Zauber +4

Wirkung: Die Kosten des Zaubers steigen um die Hälfte der Basiskosten, dafür ist der Zauber um 4 Punkte erleichtert. Kann nur einmal pro Zauber eingesetzt werden.

Voraussetzungen: Tradition der Anach-nûrim, Borbaradianer, Druiden, Hexen oder Schelme (je-weils) III und Verwendung dieser Tradition

KOSTEN SPAREN

Zauber -4

Wirkung: Die AsP-Kosten des Zaubers sinken um ein Viertel der Basiskosten. Die Kosten können dadurch nicht unter die Hälfte der Basiskosten sinken.

Voraussetzung: Effizientes Zaubern

ZEIT LASSEN

Zauber +2

Wirkung: Verdoppelt die Vorbereitungszeit, aber erleichtert den Zauber um +2. Eine Vorbereitungszeit von 0 Aktionen wird zu 1 Aktion. Kann einmal pro Zauber eingesetzt werden und wirkt nicht auf Zauber mit frei wählbarer Vorbereitungszeit.

Voraussetzung: Tradition der Alchemisten, Elfen, Geoden, Gildenmagier, Kristallomanten, Scharlatane oder Zauberbarden (jeweils) III und Verwendung dieser Tradition

ZEREMONIE

Zauber +X

Wirkung: Du kannst die Vorbereitungszeit freiwillig um 1 Minute/Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr erhöhen, wodurch der Zauber um +4/6/8/10/12/14 erleichtert ist. Die Vorbereitungszeit muss dadurch mindestens verdoppelt werden.

Voraussetzung: Tradition der Schamanen III und Verwendung dieser Tradition

OPFERUNG

Zauber +4

Wirkung: Ein Opfer erleichtert den Zauber um +4.

Derwische, Zaubertänzer: Die Zauberer legen ihre ganze Kraft in den Zauber und erleiden danach 2 Punkte Erschöpfung.

Durro-dûn: Die Tierkrieger opfern den Geistern ihr Blut und fügen sich dabei eine Wunde zu, deren Auswirkungen bei der Probe für den Zauber ignoriert werden.

Voraussetzung: Tradition der Derwische, Durro-dûn oder Zaubertänzer (jeweils) III und Verwendung dieser Tradition

ILARIS

KARMA



LITURGIEN WIRKEN

1. **Auswahl:** Wähle die Liturgie, ein Ziel in Reichweite und eventuelle Modifikationen.
 2. **Vorbereiten:** Wende die bei der Liturgie angegebenen Aktionen Konzentration auf. Deine Traditionsbedingungen müssen erfüllt sein:
-

3. **Probe:** Aktion Konflikt und Probe auf die übernatürliche Fertigkeit, zu der die Liturgie gehört. Die Schwierigkeit der Probe liegt meist bei 12.

Die Liturgie **scheitert**, wenn die Probe misslingt, du bei der Vorbereitung nicht alle Bedingungen erfüllst, die Vorbereitung unterbrichst (auch unfreiwillig) oder nicht über ausreichend KaP verfügst. Misslungene Liturgien kosten die Hälfte der Basiskosten. Du kannst die Wirkung deiner Liturgien **jederzeit beenden**. Dabei kommt es nur sehr selten zu plötzlichen Veränderungen in der Umgebung.

LITURGIEEIGENSCHAFTEN

Aufrechterhalten

Bevor die Wirkung einer Liturgie endet, kannst du sie um die Basiswirkungsdauer verlängern. Dazu musst du nur die Hälfte der Basiskosten bezahlen.

Konzentration

Die Liturgie fordert deine volle Aufmerksamkeit. Du musst während der gesamten Wirkungsdauer die Aktion Konzentration (S. 37) wählen. Kannst oder willst du das nicht, endet die Liturgie.

Konterprobe

Manchen Liturgien kannst du auch mit profanen Fertigkeiten durch eine Konterprobe widerstehen. Die Auswirkungen und die Schwierigkeit einer Konterprobe findest du bei der jeweiligen Liturgie, die Schwierigkeit einer Konterprobe steigt aber in jedem Fall um +4 pro Mächtige Liturgie. Das gilt auch, wenn Mächtige Liturgie keine anderen Auswirkungen hat und deswegen bei der Liturgie gar nicht angeführt ist.

MÄCHTIGE LITURGIE

Liturgie -4

Wirkung: Verstärkt die Wirkung der Liturgie (siehe Liturgie). Zusätzlich steigt die Schwierigkeit von Konterproben (S. 124) gegen die Liturgie um +4 Punkte.

Mehrere Ziele

Liturgie -4

Wirkung: Die Liturgie wirkt auf mehrere Ziele in Reichweite. Die Kosten werden für jedes Ziel einzeln bezahlt, Modifikationen wie Kosten Sparen für jedes Ziel einzeln abgerechnet.

Reichweite erhöhen

Liturgie -4

Wirkung: Die Reichweite der Liturgie verdoppelt sich. Die Reichweite Berührung wird zu 2 Schritt.

VORBEREITUNG VERKÜRZEN

Liturgie -4

Wirkung: Die Vorbereitungszeit der Liturgie halbiert sich. Eine Vorbereitungszeit von 1 Aktion wird zu 0 Aktionen. Die Aktion Konflikt ist von dieser Modifikation nicht betroffen.

Wirkungsdauer verlängern

Liturgie -4

Wirkung: Die Wirkungsdauer der Liturgie verdoppelt sich.

TECHNIK IGNORIEREN

Liturgie -4

Wirkung: Du ignorierst eine der bei der Tradition angeführten Bedingungen. Ignorierst du die Bedingung Sicht, musst du das Ziel auf eine andere Art und Weise wahrnehmen.

KOSTEN SPAREN

Liturgie -4

Wirkung: Die Kosten der Liturgie sinken um ein Viertel der Basiskosten. Die Kosten können dadurch nicht unter die Hälfte der Basiskosten sinken.

Voraussetzung: Liturgische Disziplin

ZEREMONIE

Liturgie +X

Wirkung: Du kannst die Vorbereitungszeit freiwillig um 1 Minute/Stunde/Tag/Woche/Monat/Jahr erhöhen, wodurch die Liturgie um +4/6/8/10/12/14 erleichtert ist. Die Vorbereitungszeit muss dadurch mindestens verdoppelt werden.

Voraussetzung: Tradition der Boron-, Hesinde-, Ifirn-, Peraine-, Praios-, Travia- oder Tsageweihten (jeweils) III und Verwendung dieser Tradition

OPFERUNG

Liturgie +4

Wirkung: Ein rituelles Opfer erleichtert die Liturgie um +4. Der Opfergegenstand wird dabei verbraucht, zerstört oder verschwindet. Nur einmal pro Liturgie möglich. Du opferst deiner Gottheit (S. 84):

Voraussetzung: Tradition der Aves-, Efferd-, Firun-, Ingerimm-, Kor-, Nandus-, Phex-, Rhaja-, Rondra- oder Swafnirgeweihten (jeweils) III und Verwendung dieser Tradition

Anmerkung: Opfergegenstände sollten nicht so häufig sein, dass jede zweite Liturgie mit dieser Modifikation gewirkt wird. Umgekehrt sollten sie nicht so selten sein, dass die Modifikation nie eingesetzt werden kann. Als Richtwert gilt eine Opferung alle zwei Spielabende.

SPONTANE MODIFIKATION

Mirakel

Dein nächster Wurf auf [Fertigkeit oder Attribut] ist um +4 Punkte erleichtert. Diese Probe muss sich auf eine kurze Handlung von maximal einigen Minuten beziehen.

Mächtige Liturgie: Erhöht die Erleichterung um +2.

Probenschwierigkeit: 12

Vorbereitungszeit: 0 Aktionen

Zielobjekt: selbst

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 4 Minuten

Kosten: 4 KaP

Erlernen: 20 EP

- Der Vorteil **Unterstützung der Gläubigen** erlaubt das Wirken auf andere Gläubige mit halber Wirkung.
- Mit dem Vorteil **Zuverlässiges Wunder** bleibt ein Mirakel aufrecht nach einem Proben-Fehl-schlag (1x) und Patzer sind gewöhnl. misslungen.
- Mit dem Vorteil **Beeindruckendes Wunder** gibt Mächtige Liturgie einen Bonus von +4 statt +2.