

WÜRFELN ALLGEMEIN (SW:GER S. 126/7)

Ass (höchstmögliches Ergebnis eines Würfels) : Würfel erneut und addiere = Würfel „explodiert“

Steigerungen: Je vollen 4 Pkt. über dem Mindestwurf wird eine „Steigerung“ erzielt.

Ungeübt: Sofern Probe von SL genehmigt auf Fertigkeit, die Char. nicht besitzt: -2

KAMPF (Eine Kampfrunde = 6 Sekunden ergo 10 Runden = 1 Minute)

Initiative (SW:GER S 131):

- eine Karte ziehen pro Wildcard & pro Gruppe gleicher Statisten
- Kartenstoß wird nach jeder Runde mit Joker gemischt.
- GRW: Pik vor Herz vor Karo vor Kreuz (Poker-like)
- Joker: kann jederzeit handeln, +2 auf alle Eigenschaftsproben + Schadenswürfe
- Abwarten:
 - o Charakter behält seine Aktionskarte bei neuer Runde
 - o Kann andere unterbrechen, wenn sie handeln, vergleichende Geschicklichkeitsprobe, auch wenn alle abwarten

Kampf-Mindestwürfe um Gegner zu treffen:

- bei ein oder mehreren Steigerungen: Bonusschaden bei NK/FK: max. 1W6
- Nahkampf MW um Gegner zu treffen, ist dessen Paradowert (2 plus halbes Kämpfen, bzw. 2 falls er Kämpfen nicht hat).
- Fernkampf MW4

Mehrfachaktionen, (SW:GER S 135):

- Pro Waffe nur einen Angriff ansonsten jede Fertigkeit nur einmal,
- pro zusätzliche Aktion -2 Modifikator
- Wildcard Würfel wird nur einmal geworfen, kann frei verteilt werden auf Aktion

Hinterhalt/Überraschung (SW:GER S 133):

- Angreifer beginnt als abwartend, erste Runde keine Aktionskarten
- Überraschter muss Wahrnehmungsprobe ablegen, Erfolg -> Aktionskarte sofort, Misserfolg -> erste Runde keine Handlungen, Karten werden erst zur zweiten Runde, dann regulär für alle ausgeteilt.

	VERLETZUNGSTABELLE
2W6	Verletzung
2	Geschlechtsteile: Bei permanenter Verletzung -> impotent
3-4	Arm: zufällig bestimmter Arm wird nutzlos, wie bei Handicap Einarmig
5-9	Eingeweide: Char. fängt sich eine zwischen Kinn und Leiste ein. Würfele 1W6:
	1-2 <i>Gebrochen:</i> Geschicklichkeit sinkt um eine Stufe (Minimum W4).
	3-4 <i>Zerschmettert:</i> Konstitution sinkt um eine Stufe (Minimum W4).
	5-6 <i>Verkrüppelt:</i> Stärke sinkt um eine Stufe (Minimum W4).
10	Bein: Charakter erhält das Handicap Lahm (oder Einbeinig, falls bereits Lahm)
11	Kopf: Eine schwere Kopfverletzung. Würfele einen W6:
bis	1-2 <i>Grässliche Narbe:</i> Der Charakter hat jetzt das Handicap Hässlich.
	3-4 <i>Gebundet:</i> Ein Auge wird verletzt. Der Charakter erhält das Handicap
12	Einäugig
	5-6 <i>Hirnschaden:</i> Massives Schädeltrauma. Verstand sinkt um 1 Stf. (Min. W4).

1 Goldscild = 10 Silberscilde

BENNIES (SW:GER S 129): (3 Bennies pro SC pro Spielsitzung (steigerbar))

- -Kann Eigenschaftsprobe wiederholen (Wahl steht frei zwischen altem + neuen Ergebnis)
- -Kann genutzt werden, um sofort „Angeschlagen“ zu entfernen
- -Keine Schadenswürfe oder Würfe auf Tabellen
- -Kann zum Schaden wegstecken genutzt werden

SL Bennies: 1 Bennie pro SC pro Spielsitzung + 2 Bennies pro Wildcard NSC pro Spielsitzung

SCHADEN

Schadenswurf geht gegen des Gegners **Robustheit** (Robustheit = 2 + halbe Konsti + Panzerung)

SC bereits angeschlagen	Steigerung	Auswirkung
Nein	nein	Wird Angeschlagen
Nein	Ja	1 Wunde / Steigerung
Ja	nein	1 Wunde
Ja	Ja	1 Wunde / Steigerung

Angeschlagen (SW:GER S 140):

Charakter ist benommen o.ä. Probe auf WK, MW 4 oder Bennie ausgeben (gilt als Steigerung)

- **Fehlschlag:** Charakter bleibt Angeschlagen. Er kann lediglich freie Aktionen ausführen (siehe Seite 136).
- **Erfolg:** Charakter ist nicht länger Angeschlagen, kann aber in dieser Runde dennoch nur freie Aktionen ausführen.
- **Steigerung:** Charakter ist nicht länger Angeschlagen und kann sofort wieder normal handeln.

Wundauswirkungen Statisten -> Bei erster Wunde aus dem Spiel, ggf. tot, SL Entscheidung Wildcards:

- bis 3 Wunden handlungsfähig, ab 4. Wunde außer Gefecht (wird nicht mehr notiert)
- -1 pro Wunde auf Aktionen (bis -3) und Bewegungsweite (bis Minimum 1)

Außer Gefecht -> kampfunfähig -> Augenblicklich Konstitutionsprobe (-3 durch Wunden)

- **Gesamtergebnis von 1 oder weniger:** Charakter stirbt.
- **Fehlschlag:** Würfele auf Verletzungstabelle. Verletzung ist permanent + Charakter blutet aus
- **Erfolg:** Wurf auf Verletzungstabelle. Verletzung verschwindet, sobald alle Wunden verheilt sind.
- **Steigerung:** Wurf auf Verletzungstabelle. Verletzung verschwindet nach 24h oder sobald alle Wunden verheilt sind.

Bei weiteren Wunden: Erneut Konsti-Probe (-3), Zustand wird nicht besser, egal wie gut gewürfelt

Ausbluten

Am Anfang jeder Runde, **bevor Karten ausgeteilt werden** Konsti-Probe (-3 durch Wunden)

- **Fehlschlag:** Charakter stirbt durch Blutverlust.
- **Erfolg = keine Veränderung:** Charakter muss nächste Runde nochmal würfeln, außerhalb eines Kampfes nach einer weiteren Minute.
- **Steigerung:** Der Charakter stabilisiert sich und muss nicht mehr würfeln.

Blutung stoppen durch unmodifizierte Heilen-Probe anderer NSC/SC möglich (stoppt nur Blutung!)

Schaden wegstecken (Kostet einen Bennie, Probe auf Konstitution)

- Einmal pro Angriff eines Gegners
- Pro Erfolg und Steigerung sinkt die Zahl der Wunden um 1

HEILUNG (SW:GER S 157):

- Nichtmagisch: Nur nach Kampf, dauert 10 Min, max. 1h nach Verletzung - sonst nur natürlich
 - Nur 1 Versuch, Erfolg heilt 1 Wunde, Bei 1+ Steigerungen heilen max. 2 Wunden
 - Wundabzüge einrechnen! (eigene und Patient)
 - Wenn Patient außer Gefecht, muss erst dieser Zustand geheilt werden (gleiche Regeln)
- Natürliche Heilung - Alle 5 Tage 1 Konsti-Probe, bei 1+ Steigerungen heilen max. 2 Wunden

HELLFROST

SPIELLEITERSCHIRM v. 1.0

Ersteller: Ulrich Dreyer www.pnprpg.de

FERNKAMPFREICHWEITE

FERNKAMPFMODI F. (MW4)	
Kurze Reichweite	0
Mittlere Reichweite	-2
Lange Reichweite	-4

Armbrust + Langbogen	15/30/60
Bogen	12/24/48
Schleuder	4/8/16
Kurzspeer, Wurfaxt, Wurfmesser	3/6/12
Balliste	25/50/100
Blide	24/48/96
Katapult	50/100/200

KAMPFMANÖVER	Effekt
Angesagtes Ziel	
Gliedmaße	-2 Angriff
Kopf	-4 Angriff, +4 Schaden
Kleines Ziel	-4 Angriff
Winziges Ziel	-6 Angriff
Auf dem Boden	Gilt als mittlere Deckung, im Nahkampf -2 Parade und -2 Kämpfen
Deckung	
Leicht	-1
Mittel	-2
Schwer	-4
Berührungsangriff	+2 Kämpfen
Betäubungsschaden	Charaktere sind statt ernsthafter Verletzung nur für 1W6 Stunden bewusstlos
Doppelschuss/Dreiersalve	+1 Angriff und Schaden/+2 Angriff und Schaden
Drängen	Stoß: Das Ziel wird pro Erfolg und Steigerung auf vergleichender Stärkeprobe 1“ zurückgeworfen Schildstoß: wie „Stoß“, verursacht aber zusätzlich Stä Schaden, +1 für kleinen Schild, +2 für mittleren Schild, +3 für großen Schild Zu Boden werfen: Ziel wird auf den Boden geworfen.
Dunkelheit	
Düster	-1 Angriff
Dunkel	-2 Angriff, nur 10“ Sichtweite
Totale Dunkelheit	Ziele müssen entdeckt werden, Angriffe werden dann mit -4 ausgeführt
Entwaffnen	-2 Angriff, Verteidiger legt Stärkeprobe gegen Schaden ab, um Waffe nicht fallen zu lassen
Fernkampfwaffen im Nahkampf	Nur Waffen in Pistolengröße, Mindestwurf ist Parade des Gegners
Flächenangriff	Ziele unter der Schablone erleiden Schaden, nur vollständig geschlossene Rüstung schützt (geringster getragener Rüstungsschutz zählt), Deckung gilt als Panzerung, verfehlter Angriffswurf bewirkt 1W6“ Abweichung bei Wurfaffen und 1W10“ Abweichung bei Schusswaffen, x1 bei kurzer Reichweite, x2 bei mittlerer Reichweite, x3 bei langer Reichweite
Gegenstände zerstören	Siehe Tabelle Objektrobustheit, Parade 2, kein Schadensbonus und keine explodierenden Schadenswürfe
Hindernisse	Hätte ein Angriff ohne Deckungsabzug getroffen, wird das Hindernis durchschlagen, wirkt aber als Panzerung
Improvisierte Waffen	-1 Angriff und Parade, Spielwerte siehe Ausrüstungskapitel
In den Nahkampf schießen	Siehe Treffer auf Unbeteiligte
Ringeln	Gegner mit vergleichender Kämpfen-Probe packen, dann vergleichende Stärke- oder Geschicklichkeitsprobe (siehe Text)
Rücksichtsloser Angriff	+2 Kämpfen, +2 Schaden, -2 Parade bis zur nächsten Aktion
Schneller Angriff	-4 Angriff, bis zu drei Nahkampfangriffe
Schwache Hand	-2 Angriff mit schwacher Hand
Todesstoß	Sofortiges Töten eines hilflosen Gegners mit einer tödlichen Waffe
Treffer auf Unbeteiligte	Verfehlte Fernkampfangriffe mit einer 1 auf dem Fertigkeitwürfel treffen ein zufällig bestimmtes angrenzendes Ziel
Trick	Beschreibe eine Aktion, lege eine vergleichende Probe auf Geschicklichkeit, Verstand oder Stärke ab, bei Erfolg erhält der Gegner -2 Parade bis zur nächsten Aktion, bei einer Steigerung ist er zusätzlich angeschlagen
Überraschungsangriff	+4 Angriff und Schaden
Überzahl	+1 Kämpfen pro zusätzlichem Angreifer, maximal +4
Unbewaffneter Verteidiger	Bewaffnete Angreifer erhalten +2 Kämpfen
Unsicherer Grund	-2 bei Fernkampf von einem Fahrzeug oder Reittier
Verteidigung	+2 Parade, Charakter darf keine anderen Aktionen ausführen
Volle Verteidigung	Kämpfen-Probe mit einem Bonus von +2 ersetzt Parade bis zur nächsten Runde, Charakter darf sich nicht bewegen
Zielen	+2 Schießen/Werfen, wenn der Charakter eine Runde lang zielt und sich nicht bewegt
Zurückziehen aus dem Nahkampf	Angrenzende Gegner erhalten einen freien Angriff
Zwei Waffen führen	-2 auf beide Angriffe, zusätzliche -2 für schwache Hand, falls der Charakter nicht das Talent Beidhändig besitzt

ZAUBERN

Patzer (bei einer 1 auf dem Würfel für arkane Fertigkeit) -> Rückschlag!		
Kleriker (SH S.82)	Magier (SH S.83ff)	Hrimmagier (SH S.91ff)
Automatisch angeschlagen	2W6 auf Sog-Tabelle	automatisch angeschlagen +1 Erschöpfungsstufe (30Min.)
kritischer Patzer (bei einer 1 auf dem Würfel für arkane Fertigkeit UND WC-Würfel) -> Rückschlag!		
Kleriker (SH S.82)	Magier (SH S.83ff)	Hrimmagier (SH S.91ff)
1 Erschöpfungsstufe (1h)	3W6 auf Sog-Tabelle (die 2 niedrigsten zählen)	1 Wunde

Zaubermodifikator-Tabellen (SH, S. 85,87,92)		
Druiden		Modifikator
Natürlich (Höhle, Wüste, Wald)		+1
Ländlich (kleines Dorf, Mine)		+0
Städtisch (in einem Dorf / Stadt)		-1
Temperaturen	Jegl. Feuerzauber	Hrimmagie
Über 0 °C	-0	-1
0 bis -10 °C	-1	+0
-11 bis -21 °C	-2	+1
-22 bis -32 °C	-3	+2
-33 bis -44 °C	-4	+4
-45 bis -55 °C	-5	+6
-56 oder tiefer	-6	+6

Sog Tabelle (SH, S. 84)	
Wurf	Folge
1	Erfolg bei Willenskraft-Probe -2, sonst permanente Senkung der arkane Fertigkeit, + kann 1W6 Tage nicht zaubern
2	1 Wunde, + kann 1W4 Tage nicht zaubern
3	1 Erschöpfungsstufe f. 10 Min., + kann 24h nicht zaubern
4	1 Erschöpfungsstufe f. 10 Min., + kann 1W6h nicht zaubern
5	Angeschlagen + kann 1W6 Runden nicht zaubern
6-8	Angeschlagen + kann 1W4 Runden nicht zaubern
9-10	Angeschlagen
11	24h +2 auf arkane Fertigkeit
12	

Aufrechterhalten =

-1 auf die arkane Fertigkeit pro aufrechterhaltenen Zauber, freie Aktion, maximal Anzahl= halbe Anzahl arkane Fertigkeitwürfel (SWGER S.198, SH S.82)

Störung der

Konzentration =

bei erhaltenem Schaden Zaubernprobe gegen Schadenswert (SWGER S.217)

MONATSTAGE MIT MONDPHASEN

Heafoddaeg (Kopftag)	Weaxansicol	Heafoddaeg (Kopftag)	Weaxangibbu	Heafoddaeg (Kopftag)	Weaxangibbu	Heafoddaeg (Kopftag)	Waniansicol
Waescdaeg (Waschtag)	Weaxansicol	Waescdaeg (Waschtag)	Weaxangibbu	Waescdaeg (Waschtag)	Weaxangibbu	Waescdaeg (Waschtag)	Waniansicol
Marketdaeg (Markttag)	Weaxansicol	Marketdaeg (Markttag)	Weaxangibbu	Marketdaeg (Markttag)	Weaxangibbu	Marketdaeg (Markttag)	Waniansicol
Monandaeg (Mondtag)	Weaxansicol	Monandaeg (Mondtag)	Weaxangibbu	Monandaeg (Mondtag)	Weaxangibbu	Monandaeg (Mondtag)	Waniansicol
Sunnandaeg (Sonntag)	Weaxanhealf	Sunnandaeg (Sonntag)	Fulmonan	Sunnandaeg (Sonntag)	Wanianhealf	Sunnandaeg (Sonntag)	Deorcmonan
Healfdaeg (Halbttag)	Weaxanhealf	Healfdaeg (Halbttag)	Fulmonan	Healfdaeg (Halbttag)	Wanianhealf	Healfdaeg (Halbttag)	Deorcmonan
Milcdaeg (Milchtag)	Weaxanhealf	Milcdaeg (Milchtag)	Fulmonan	Milcdaeg (Milchtag)	Wanianhealf	Raestdaeg (Ruhetag)	Deorcmonan
Endedaeg (Endtag)	Weaxanhealf	Endedaeg (Endtag)	Fulmonan	Endedaeg (Endtag)	Wanianhealf	Sangdaeg (Gesangstag)	Deorcmonan

TEMPERATUREN IN DEN REGIONEN RASSILONS

Monat	Herdlande	Niedere Winterlande	Hohe Winterlande
	Jahreszeit (übliche Temperaturen) resultierender Malus für Konstitutionsprobe		
Snaermonan (Schneemond)	Winter (-10 bis 0 °C) -1	Winter (-21 bis -11 °C) -2	Winter (-32 bis -22 °C) -3
Frostmonan (Frostmond)	Winter (-10 bis 0 °C) -1	Winter (-21 bis -11 °C) -2	Winter (-32 bis -22 °C) -3
Eostremonan (Eostres Mond)	Winter/Frühling	Winter (-21 bis -11 °C) -2	Winter (-32 bis -22 °C) -3
Plohmonan (Pflugmond)	Frühling (1 bis 11 °C)	Winter/Frühling	Winter (-32 bis -22 °C) -3
Sowanmonan (Saatmond)	Frühling (1 bis 11 °C)	Frühling (-10 bis 0 °C) -1	Winter/Frühling
Werremonan (Kriegsmond)	Frühling (1 bis 11 °C)	Frühling (-10 bis 0 °C) -1	Frühling (-21 bis -11 °C) -2
Sceranmonan (Schermond)	Sommer (12 bis 20 °C)	Sommer (1 bis 11 °C)	Sommer (-10 bis 0 °C) -1
Hegmonan (Heumond)	Sommer (12 bis 20 °C)	Sommer (1 bis 11 °C)	Herbst (-21 bis -11 °C) -2
Haerfestmonan (Erntemond)	Sommer (12 bis 20 °C)	Herbst (-10 bis 0 °C) -1	Winter (-32 bis -22 °C) -3
Falmonan (Herbstmond)	Herbst (1 bis 11 °C)	Herbst (-10 bis 0 °C) -1	Winter (-32 bis -22 °C) -3
Huntianmonan (Jagdmond)	Herbst (1 bis 11 °C)	Winter (-21 bis -11 °C) -2	Winter (-32 bis -22 °C) -3
Fogmonan (Nebelmond)	Herbst (1 bis 11 °C)	Winter (-21 bis -11 °C) -2	Winter (-32 bis -22 °C) -3
Wulfmonan (Wolfsmond)	Winter (-10 bis 0 °C) -1	Winter (-21 bis -11 °C) -2	Winter (-32 bis -22 °C) -3
Helfrost Temperaturen (zu jeder Jahreszeit):	Am Rand:	Im Zentrum:	Im Zentrum (Nachts):
	(-44 bis -33 °C) -4	(-55 °C bis -45 °C) -5	(-56 °C und weniger) -6

Häufigkeit von Konstitutionsproben bei Kälte	Modifikator	Intervall	Modifikator	Intervall
-1	-1	4 Stunden	-4	30 Minuten
-2	-2	2 Stunden	-5	15 Minuten
-3	-3	1 Stunde	-6	1 Minute