

Fanwork Hausregel

Aktionen:

Spruchvorbereitung	90%		
Einen Unverzöglichen Spruch wirken	10%	Schnelles Beobachtungsmanöver (mit -40)	30%
Einen nicht unverzüglichen Spruch wirken	25%	Halbes Beobachtungsmanöver (mit -20)	50%
Konzentration (z.B. zum Aufrechterhalten eines)		Volles Beobachtungsmanöver (mit +0)	70%
Spruchs, beim Balancieren usw.)	0-50%	Schnelles Absteigen von einem Reittier (Pferd)	20%
Bewegungsmanöver	variabel	Vorsichtiges Absteigen von einem Reittier (Pferd)	50%
Statisches Manöver	variabel	Aufsteigen auf ein Reittier (Pferd)	50%
Nahkampf	(0%) 10%-100%	Entspanntes Schwimmen	50%
Fernkampf	30%-50%	Schwimmen mit hoher Geschwindigkeit	90%
Parieren eines Fernkampfes	50%	Verstecken	20%
Laden oder Nachladen einer Schleuder	ca. 50% / 30%	Schleichen	mindestens 50%
Laden oder Nachladen eines Kurzbogen	ca. 50% / 30%	Klettern	ca. 60%-100%
Laden oder Nachladen eines Kompositbogen	ca. 60% / 30%	Aufstehen aus einer sitzenden Position	10%
Laden oder Nachladen eines Langbogen	ca. 70% / 30%	Aufstehen von „kniend/hockend“	20%
Laden oder Nachladen einer leichten Armbrust	ca. 160% / 100%	Aufstehen hilflos/liegend	30%
Laden oder Nachladen einer schweren Armbrust	ca. 220% / 200%	Sich schnell zu Boden fallen lassen	10%
Waffenwechsel von einer Hand zur anderen Hand	10%	Sich vorsichtiges zu Boden fallen	20%
Ziehen einer Waffe	20%	Etwas vom Boden aufheben	ca.-30%
Waffenwechsel	ca. bis 50%	Etwas fallen lassen	0%
Statisches Manöver auf Wahrnehmung	10%	Kontrolle eines Reittiers	10%-100%
Im Nahkampf	-20	Unter Fernkampfbeschuß	-10

Bemerkung:

Es kann sein das weniger als die Benötigte %Aktion in einer Fertigkeit eingesetzt wird, dann sollte es pro -1% Aktion ein Malus von -1 bekommen.

Wenn Fertigkeiten Eingesetzt werden (wie mit Rüstung aufstehen oder Waffe Nachladen) die eine Zeit Vorgabe hat, kann bei einem Erfolgreichem Manöver die Zeit weniger werden.

Zeitkosten:

Teil-Erfolg= 1,0 Bonus +5 / Beinahe Erfolg= 0,8 Bonus +10 / Erfolg= 0,75 Bonus +20 / Absoluter Erfolg= 0,5% Bonus +30

Kampf:

Effekt	Anmerkung	Effekt	Anmerkung
+ variabel	Fertigkeitsbonus, Attributsboni, Berufsboni, Qualität der Waffe, Boni aus Sprüchen, Boni aus Besonderen Gegenstände,	+15	Flankenangriff
		+20	Angriff von hinten
		+20	Überrachungsangriff
	Diese Faktoren sind normalerweise pro Charakter fest.	+20	Gegner ist benommen*
		+30	Gegner ist am Boden*
		+50	Gegner ist hilflos*
- variabel	Paradebonus	+ variabel	Qualitätsbonus der Rüstung
-20	Waffe wird in der nicht-Dominanten Hand geführt		Fokus: Verteidigung, (Re-Bonus-Reaktionsabzug), Spruchboni, Boni aus besonderen Gegenständen.
- variabel	Abzug auf Nachladen		Diese Faktoren sind normalerweise pro Charakter fest.
- variabel	Fernkampfabzug der Rüstung		Schild-Bonus
-10	Angreifer hat mehr als 25% Seiner Treffer verloren	+ variabel	Parade-Bonus
-10	Angreifer hat mehr als 50% Seiner Treffer verloren	+ variabel	
-10	Angreifer hat mehr als 75% Seiner Treffer verloren	+20	halbe weiche Deckung+
-10	Waffe ziehen (gilt als Bewegung)	+40	volle weiche Deckung+
-20	Bewegung (Normalerweise ist der Prozentsatz der maximalen möglichen Bewegung der Malus.	+50	halbe harte Deckung+
- variabel		+100	volle harte Deckung+

* Diese Boni addieren sich nicht.

+ Zu einer Zeit darf nur maximal einer dieser Modifikatoren gelten. (Mittelmaß errechnen)

Erschöpfungspunkte
Situation des Charakters

Erschöpfungspunkteverbrauch

Nahkampf
Fernkampf
Konzentration

1 pro 2 Runden
1 pro 6 Runden
1 pro 6 Runden

(+1 bei Zauber die aufrecht erhalten werden)

- 1) Wenn der Charakter aktiv ist, bekommt er einen ErschP pro 3 Minuten zurück.
- 2) Wenn der Charakter sich ausruht bekommt er (1+KO Bonus/2) ErschP pro volle Minute zurück (mindestens 1 ErschP wird erlangt, selbst wenn der Ko Bonus des Charakters negativ ist).
- 3) Wenn der Charakter schläft, bekommt der er alle ErschP nach 30 Minuten andauernden Schlafs zurück. Wird der Schlaf unterbrochen, regeneriert er für die geschlafene Zeit ErschP wie unter 2) beschrieben.

Rettungswurf

Ziel Stufe	Angriffsstufe des Zauberers															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	>+15*
1	50	55	60	65	70	73	76	79	82	85	87	89	91	93	95	+
2	45	50	55	60	63	66	69	72	75	79	81	84	86	88	90	+
3	40	45	50	55	60	63	66	69	72	75	77	79	81	83	85	+
4	35	40	45	50	55	58	61	64	67	70	72	74	76	78	80	+
5	30	35	40	45	50	53	56	59	62	65	67	69	71	73	75	+
6	27	32	37	42	47	50	53	56	59	62	64	66	68	70	72	+
7	24	29	33	37	41	44	47	50	53	56	59	61	63	65	67	+
8	21	26	31	36	41	44	47	50	53	56	58	60	62	64	66	+
9	18	23	28	33	38	41	44	47	50	53	56	58	60	62	64	+
10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	+
11	13	18	23	28	36	36	39	42	45	48	50	52	54	56	58	+
12	11	16	21	26	31	34	37	40	43	46	48	50	52	54	56	+
13	9	14	19	24	29	32	35	38	41	44	46	48	50	52	54	+
14	7	12	17	22	27	30	33	36	39	42	44	46	48	50	52	+
15	5	10	15	20	25	28	31	34	37	40	42	44	46	48	50	+
> +15*	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

* Für jede Stufe über 15 wird das Ergebnis pro Angriffsstufe um +1 angehoben und pro Zielstufe um -1 verringert

Um zu widerstehen, muß der Wurf des Ziels größer oder gleich dem angebenen Wert sein.

Standart- WW- Modifikatoren:

Modifikation aus dem Basis-Spruchangriff: variabel zwischen -125 und +70
 Besondere Boni aus Sprüchen oder Gegenstände: variabel
 Bonus aufgrund des Volkes des Ziels: variabel
 Williges Ziel (das Ziel will dem Spruch nicht widerstehen): -50
 Gleicher Magiebereich (der Magiebereich des Ziels ist dem des Spruchs identisch): +15

3* Attributsbonus des Ziels für den Magiebereich: -30 bis +30 (kann auch mehr sein)
 (IN bei Leitmagie, EM bei Essenz und CH bei Mentalismus)

Manöver unter Benommenheit: Wenn Kritischer Schaden entsteht.
 A-5 WW / B-10 WW / C-15 WW / D-20 WW / E-25 WW usw.

-Lichtung-

Normaler Ork: 20

Haut Gräulich ist dicker mit kurzen Armen und Beinen. Groteskes Gesicht. Schwarze Haare.

Normale Orks schlafen während den Tageslicht Std. Sie müssen alle 3Tage Schlafen. Es sei denn Sie müssen Magiepunkte regenerieren.

Ausdauer ist Gewaltig. Sie können 2 Tage lang unterbrochen reisen. +20 Erschöpfungspunkte

Jagt- Bonus: Stufe 4 +0 (Existenz- Chance 50)

Die Sicht, ist im Dunkel, wie bei den Menschen am Tag. Bei wolkigen, mondlosen Nächten, hochliegende Höhlen: 15m Perfekt bis zu 30 Meter.
Kompletter Dunkelheit 3m.

Sonnenlicht: 60% Aktivität bei Sonnenlicht/ in künstlichem oder magischem Tageslicht 80%

Stufe 2B

Grund-BW: 10 Meter

Max.-Geschw. /BM-Bonus: SSprint/ +0

Geschw. / BG/AG: LA/MI:

Größe/ Krit: M-

Grund-DB: 0

Fliehen/ Ausweichen: 5

Sturmangriff/ Anspringen: -5

Initiative: +0

Treffer: 50D

RK (DB): 8 (30s)

Angriffe: 40Nahkampf/ 40Fernkampf

WW: +30DB gegen Kälte- und Hitzeangriff/ Krankheit: +5

-Lichtung-

Ersatz Heer: Aus dem Berg

10 Normale Orks:

Haut Gräulich ist dicker mit kurzen Armen und Beinen. Groteskes Gesicht. Schwarze Haare.

Normale Orks schlafen während den Tageslicht Std. Sie müssen alle 3Tage Schlafen. Es sei denn Sie müssen Magiepunkte regenerieren.

Ausdauer ist Gewaltig. Sie können 2 Tage lang unterbrochen reisen. +20 Erschöpfungspunkte

Jagt- Bonus: Stufe 4 +0 (Existenz- Chance 50)

Die Sicht, ist im Dunkel, wie bei den Menschen am Tag. Bei wolkigen, mondlosen Nächten, hochliegende Höhlen: 15m Perfekt bis zu 30 Meter.
Kompletter Dunkelheit 3m.

Sonnenlicht: 60% Aktivität bei Sonnenlicht/ in künstlichem oder magischem Tageslicht 80%

Stufe 2B

Grund-BW: 10 Meter

Max.-Geschw. /BM-Bonus: SSpt/ +0

Grund-BW:15

Größe/ Krit: M-

Grund-DB: 0

Fliehen/ Ausweichen: 5

Sturmangriff/ Anspringen: -5

Initiative: +0

Treffer: 50D

RK (DB): 8 (30s)

Angriffe: 40Nahkampf/ 40Fernkampf

WW: +30DB gegen Kälte- und Hitzeangriffe/ Krankheit: +5

-1* Höhlentroll-

Sehr hässlich, langes, sträniges Haar, eine knubbelige und lange (laufende) Nase und schwärzliche Ohren. Keine Kleidung fast Nackt

(Im Kampf benutzen sie Keulen. Außerdem können sie Steinbrocken 30 Meter weit werfen)

Hälfte an Schaden von Hitze- oder Kälteangriffen

Jagt- Bonus: Stufe 6 -20 (Existenz- Chancen 30%)

Stufe: 12F

Grund-BW: 20

Max.-Geschw. /BM-Bonus: Sprint/ +0

Geschw. /BG/AG: MI/MI:

Grund-DB: 10

Fliehen/ Ausweichen: 5

Sturmangriff/ Anspringen: -5

Initiative: +0

Größe/ Krit: G/GR@ Kritische Treffer gegen Große Wesen/ Benommenheit Keine Auswirkung

Treffer: 220G

Sonnenlicht: 1 Treffer pro 6 Minuten (direkter Sonnenstrahlung)

(Erst wenn es Nacht wird oder der Himmel stark bewölkt ist, wagen sich die Trolle hinaus.)

RK: 11 (25)

Angriffe:

100E-Gewaltig Krallen/ 85 Waffe/ 80 Fernkampf

Kritischer Treffer: B wird auf der Kritische Tabelle für große Wesen gewürfelt. (Magisch) (Normal) usw.

RAVEN -Lichtungskampf-

Runde

20 Orks-Kerkermeister Orks	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Schild: +	Zerstört				Zerstört			+		+
Pfeile: Kurzbogen: Kz	Kz	Kz	Kz	Kz	Kz					
Pfeile:	18	16	15	20	13					
Waffe: Kurzsword: KS								KS		KS
Waffe: Handaxt: Ha					Ha			Ha		
OB:										

Runde:
Initiative
Angriff auf:
%Aktion Haben
%Aktion Ausgegeben

Erschöpf-Pkt: 60
>25%:
>50%: -5 (30)
>75%: -15 (45)
>90%: -30 (54)
>99%: -60 (59)

Hits%: 50
>25: -10 (12)
>50: -20 (25)
>75: -30 (37)

Hits 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50

 -5 Pro Treffer/ Runde Blutung

1*Bl.
2*Bl. +
3*Bl.
4*Bl.
5*Bl.
6*Bl.

 -Angriff, wird Halben OB (Bewegung und Manöver: Malus -50+ 3*SD Bonus) Aktivität: 50% +/- 3*SD Bonus

1 Rd.
2 Rd.
3 Rd.
4 Rd.

 -Keine Parade: (Schild +RE??) Aktivität: 25% +/- 3*SD Bonus (Malus -75) (meist mit Benommenheit = Höherer Malus zählt)

1 Rd.
2 Rd.
3 Rd.

 -Das Ziel muss *Runden Parieren. (y: keine Angabe = 0) (Bewegungen und Manöver: 25% Aktivität und Malus -75)

1 Rd.
2 Rd.
3 Rd.

 -Verteidiger: *Runden auf Malus (-y) (Außer DB und WW) (keine x Angabe hält Malus an bis Wunde geheilt)

Runden:
Runden:
Runden:
1 Rd.
2 Rd.

 -Angreifer: *Runden auf Bonus (+y) (Außer DB und WW sind der Wert erhöht) (x = 1)

Runden:
Runden:
Runden:
1 Rd.
2 Rd.

Teilnehmer der Art der Verletzung: Treffer mit Nerven-Schaden müssen so Geheilt werden. Also lesen des Schadens.

RAVEN -Lichtungskampf-
20 Orks

Runde

Orks	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Schild: +		+			+		+		+	
Waffe: Kurzschwert: KS			KS		KS		KS	KS		KS
Waffe: Handaxt: Ha	Ha	Ha		Ha		Ha			Ha	
OB:										

Runde: 2BÜN

Initiative

Angriff auf:

%Aktion Haben

%Aktion Ausgegeben

Erschöpf-Pkt: 60

>25%:

>50%: -5 (30)

>75%: -15 (45)

>90%: -30 (54)

>99%: -60 (59)

Hits%: 50

>25: -10 (12)

>50: -20 (25)

>75: -30 (37)

Hits 50 50 50 50 50 50 50 50 50 50



-5 Pro Treffer/ Runde Blutung

1*Bl.

2*Bl.

3*Bl.

4*Bl.

5*Bl.

6*Bl.

+



Angriff, wird Halben OB (Bewegung und Manöver: Malus -50+ 3*SD Bonus) Aktivität: 50% +/- 3*SD Bonus

1 Rd.

2 Rd.

3 Rd.

4 Rd.



Keine Parade: (Schild +RE??) Aktivität: 25% +/- 3*SD Bonus (Malus -75) (meist mit Benommenheit = Höherer Malus zählt)

1 Rd.

2 Rd.

3 Rd.



Das Ziel muss *Runden Parieren. (y: keine Angabe = 0) (Bewegungen und Manöver: 25% Aktivität und Malus -75)

1 Rd.

2 Rd.

3 Rd.



Verteidiger: *Runden auf Malus (-y) (Außer DB und WW) (keine x Angabe hält Malus an bis Wunde geheilt)

Runden:

Runden:

Runden:

1 Rd.

2 Rd.



Angreifer: *Runden auf Bonus (+y) (Außer DB und WW sind der Wert erhöht) (x = 1)

Runden:

Runden:

Runden:

1 Rd.

2 Rd.

Teilnehmer der Art der Verletzung: Treffer mit Nerven-Schaden müssen so Geheilt werden. Also lesen des Schadens.

RAVEN -Lichtungskampf-
10 Orks -Ersatz Heer

Runde

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Troll
Orks											
Schild +											
Waffe: Pfeile:	18	15	17	20	13						
Waffe: Kurzbogen: Kz	Kz	Kz	Kz	Kz	Kz						
Waffe: Glaive: Gl					Gl	Gl	Gl				
Waffe: Mannfänger: MF									MF	MF	
Waffe: Knüppel: Kp										Kp	
OB:											

Runde:

Initiative

Angriff auf:

%Aktion Haben

%Aktion Ausgegeben

Erschöpf-Pkt: 60 /Troll: 140

>25%:

>50%: -5 (30) / (70)

>75%: -15 (45) / (105)

>90%: -30 (54) / (126)

>99%: -60 (59) / (139)

Hits%: / Troll 220

>25: -10 (12) / (55)

>50: -20 (25) / (110)

>75: -30 (37) / (165)



-5 Pro Treffer/ Runde Blutung

1*Bl.

2*Bl.

+

3*Bl.

4*Bl.

5*Bl.

6*Bl.



Angriff, wird Halben OB (Bewegung und Manöver: Malus -50+ 3*SD Bonus) Aktivität: 50% +/- 3*SD Bonus

1 Rd.

2 Rd.

3 Rd.

4 Rd.



Keine Parade: (Schild +RE??) Aktivität: 25% +/- 3*SD Bonus (Malus -75) (meist mit Benommenheit = Höherer Malus zählt)

1 Rd.

2 Rd.

3 Rd.



Das Ziel muss *Runden Parieren. (y: keine Angabe = 0) (Bewegungen und Manöver: 25% Aktivität und Malus -75)

1 Rd.

2 Rd.

3 Rd.



Verteidiger: *Runden auf Malus (-y) (Außer DB und WW) (keine x Angabe hält Malus an bis Wunde geheilt)

Runden:

Runden:

Runden:

1 Rd.

2 Rd.



Angreifer: *Runden auf Bonus (+y) (Außer DB und WW sind der Wert erhöht) (x = 1)

Runden:

Runden:

Runden:

1 Rd.

2 Rd.

Teilnehmer der Art der Verletzung: Treffer mit Nerven-Schaden müssen so Geheilt werden. Also lesen des Schadens.

Teilnehmer	Runde					
	1Kr.	2Kr.	3Kl.	4Ku.	5Ku.	6Pl.

Runde:
Pfeile:
Waffe:
OB

Magiepunkte:
Malus: (Magiepunkte):
>-25: -10
>-50: -20
>-75: -30

Runde:
Initiative
Angriff auf:
%Aktion Haben
%Aktion Ausgegeben

Erschöpf-Pkt:
>25%:
>50%: -5
>75%: -15
>90%: -30
>99%: -60

Hits%:
>25: -10
>50: -20
>75: -30

Hits

 -5 Pro Treffer/ Runde Blutung

1*Bl.
2*Bl. +
3*Bl.
4*Bl.
5*Bl.
6*Bl.

 - Angriff, wird Halben OB (Bewegung und Manöver: Malus -50+ 3*SD Bonus) Aktivität: 50% +/- 3*SD Bonus

1 Rd.
2 Rd.
3 Rd.
4 Rd.

 - Keine Parade: (Schild +RE??) Aktivität: 25% +/- 3*SD Bonus (Malus -75) (meist mit Benommenheit = Höherer Malus zählt)

1 Rd.
2 Rd.
3 Rd.

 - Das Ziel muss *Runden Parieren. (y: keine Angabe = 0) (Bewegungen und Manöver: 25% Aktivität und Malus -75)

1 Rd.
2 Rd.
3 Rd.

 - Verteidiger: *Runden auf Malus (-y) (Außer DB und WW) (keine x Angabe hält Malus an bis Wunde geheilt)

Runden:
Runden:
Runden:
1 Rd.
2 Rd.

 - Angreifer: *Runden auf Bonus (+y) (Außer DB und WW sind der Wert erhöht) (x = 1)

Runden:
Runden:
Runden:
1 Rd.
2 Rd.

Teilnehmer der Art der Verletzung: Treffer mit Nerven-Schaden müssen so Geheilt werden. Also lesen des Schadens.