

Handlungen	
Zaubern	
Zauber sprechen	eIN + Zaubern
Zauber abwehren	eIN + Zaubern
Körperliche Handlungen	
Dinge Werfen	eST + Athletik
Klettern	eST + Koordination
Schwimmen	eST + Athletik
Sich verstecken	eGE + Verstecken
Springen	eST + Athletik
Sprinten	eST + Athletik
Stürze abfangen	eGE + Koordination
Fahren	eGE + Fahren
Soziale Interaktion	
Einschüchtern	eST + Überzeugen
Überreden	eCH + Überzeugen
Verkleiden	eGE + Überzeugen
Wissensfragen	
Dinge bemerken	eWA + Aufmerksamkeit
Erste Hilfe	eIN + Medizin
Orientierung	eIN + Ortskenntnis
Technik	
Bauen/Repapieren	eGE+Handwerk
Erfindung	eIN+Technologie
Fahren/Reiten/Fliegen	eGE+Fahren
Taschendiebstahl	eGE+Koordination
Kunstwerke Schaffen	
Gedicht/Lied	eIN+Bildung
Skulptur	eGE+Handwerk
Bild	eGE+Handwerk
Musik	eGE+Überzeugen
Theater/Film	eCH+Überzeugen
Geschichte erzählen	eCH+Überzeugen

Eigenschaften	
EG	eEG
2	-2
3	-1
4	0
5	+1
6	+2
7	+3

### Willenskraft

Für einen Willenskraftpunkt kann 1 Würfel zusätzlich gekauft werden, auch nach dem Wurf. (max. 3 Würfel nicht bei Schaden)

Eine Soziale Konfrontation kann von vorne begonnen werden wenn ein Willenskraftpunkt ausgegeben wird.

1 Punkt um Einschüchtern/Angst für eine Runde zu ignorieren

### Fähigkeiten

0 bedeutet: Die Figur hat von dieser Sache keine Ahnung.

1 bedeutet: Die Figur weiß, worum es ungefähr geht.

2 bedeutet: Die Figur ist erfahren und kennt die Grundlagen.

3 bedeutet: Die Figur ist ein Vollprofi und kennt alle Tricks.

Herausforderungen			
Herausforderung	Erfolge	Runden	Mindesterfolge (pro Spieler)
Sehr einfach	5	5	1
Einfach	8	3	1
Mittel	10	2	1
Schwer	12	2	2
Sehr schwer	15	1	3

### Erfahrungspunkte

Eigenschaften und Willenskraft = Zielwert x 3

Fähigkeiten = Zielwert x3, Erster Punkt 3 Punkte

Spezialmanöver: 12 Punkte

Untermanöver: 3 Punkte

### Abkürzungen

☐:	Tod-Punkt
A:	Ausweichen
B:	Bedrohung
BS:	Bonusschaden
CH:	Charisma
eCH:	Effektives Charisma
eGE:	Effektives Geschick
eIN:	Effektive Intelligenz
eST:	Effektive Stärke
eWA:	Effektive Wahrnehmung
eWK:	Effektive Willenskraft
EP:	Erfahrungspunkte
GE:	Geschick
IN:	Intelligenz
INI:	Initiative
K:	Erleichterter kritischer Erfolg
LP:	Lebenspunkte
MP:	Magiepunkte
MR:	Magieresistenz
P:	Parade
PZ:	Panzerung
RW:	Reichweite
- NK:	Nahkampf
- K:	Kurz
- M:	Mittel
- L:	Lang
S:	Schaden
SP:	Strukturpunkte
ST:	Stärke
T:	Treffer
W:	zehnsseitiger Würfel
W6:	sechseitiger Würfel
WA:	Wahrnehmung
WK:	Willenskraft

<b>Faustkampf</b>	
Beinarbeit	+3 INI
Straßenkampf	Prügeln K bei erster 10
Verletzen	ST Bonusschaden
Einstecken	2 Punkte Schutz Faustkampf
KO-Schlag	Wenn Schaden > ST dann KO (eST+eWK zum Austehen)
Linker Haken	zwei Waffen bei unbewaffnet
<b>Tarasischer Kampfstil</b>	
Abrollen	Ausweiche K bei erster 10
Wendigkeit	(eST+Koordination) statt (eST + Prügeln)
Nervenschlag	1W6+4 Schaden
Verletzen	ST Bonusschaden
Schulterwurf	-2 Würfel bei Angriff = Gegner verliert Aktion oder Reaktion
Wirbelhieb	Ein Angriff gegen alle Ziele in Reichweite. (Aktion + Reaktion) Jedes Ziel verteidigt einzeln
<b>Fechtmeister</b>	
Ausfall	+3 INI
Genauigkeit	GE statt ST
Entwaffnen	ST des Ziels/2 Erfolge entwafnet Gegner (ansagen, kein Schaden)
Erniedrigender Schlag	Kein Schaden, -6 Ini
Parade-Riposte	Reaktion in Aktion umwandeln
Finte	- 1x Würfel bei Angriff = -2x Würfel Parade/asweichen
<b>Schwertkampf</b>	
Durchbohren	Prügeln K bei erster 10
Niederschmettern	-2 Würfel bei Angriff = Gegner wird zu Boden geworfen
Abwehr	Aktion in Reaktion umwandeln / Nachholen am Ende der Runde wenn nicht gebraucht
Ausfall	+3 INI
Wirbelhieb	Ein Angriff gegen alle Ziele in Reichweite. (Aktion + Reaktion) Jedes Ziel verteidigt einzeln
Beidhändiger Kampf	keine Abzüge bei zweihändig Kampf

<b>Meisterschütze</b>	
Reichweite schätzen	Aktion, nächster Schuß Reichweite + Schießen
Schwachstelle	Schießen K bei erster 10
Schnellladen	Nachladen als Reaktion
Feuerschutz	Einschüchtern mit GE+Schießen
Doppelziel	keine Abzüge bei zweihändig Kampf
Überblick	Kein Wurf für Schüße in den Nahkampf
<b>Revolverheld</b>	
Entwaffnen	ST des Ziels/2 Erfolge entwafnet Gegner (ansagen, kein Schaden)
Trickschüsse	K bei Trickschüssen bei erster 10 (kein Kampf)
Schnellziehen	+3 INI
Querschläger	ein Stufe Deckung ignorieren
Schnellschuss	Reaktion in Aktion umwandeln
Hüftschuss	

### Die Monate

Neu	Monat	Alt (Götter)	Bedeutung
Fröstern	Januar	Raschek	Finsternis
Grauern	Februar	Baalam	Unordnung
Taunat	März	Aramat	Geburt
Wechnat	April	Hagakaol	Verwirrung
Wärmat	Mai	Enrem	Mut
Regenor	Juni	Sugaata	Schönheit
Hitzenor	Juli	Urdum	Kraft
Dunstenor	August	Echatai	Hunger
Mütlich	September	Schammad	Essen
Windich	Oktober	Jadrach	Jagd
Neblich	November	Menelon	Höhle
Schneiern	Dezember	Negatai	Schlaf

Jeder Monat hat 30 Tage, 3 Wochen a 10 Tage  
jeder fünfter Tag ist ein freier Tag

Angriff	Treffer	Parade	Schaden	Reichweite	Magazin	Hände	Initiative
Unbewaffnet	eST + Prügeln + 1	-	1W6	-	-	2	+3
Messer	eST + Prügeln + 1	eWA + Prügeln	1W6	-	-	1	+3
Parierdolch	eST + Prügeln	eWA + Prügeln + 1	1W6	-	-	1	+3
Säbel	eST + Prügeln + 1	eWA + Prügeln	2W6	-	-	1	0
Stock	eST + Prügeln	eWA + Prügeln	2W6	-	-	2	0
Zwei Messer	eST + Prügeln + 1	eWA + Prügeln - 1	1W6 + 2	-	-	2	+3
Zwei Säbel	eST + Prügeln + 1	eWA + Prügeln - 1	2W6 + 2	-	-	2	+3
Säbel und Messer	eST + Prügeln + 1	eWA + Prügeln - 1	2W6	-	-	2	+3
Säbel und Parierdolch	eST + Prügeln	eWA + Prügeln	2W6	-	-	2	+3
Pistole	eGE + Schießen +1	-	1W6 + 4	Kurz	12	1	0
Revolver	eGE + Schießen	-	1W6 + 6	Kurz	6	1	0
Karabiner	eGE + Schießen +1	-	1W6 + 6	Mittel	6	2	0
Gewehr	eGE + Schießen +1	-	1W6 + 8	Lang	1	2	0
Zwei Pistolen	eGE + Schießen	-	1W6 + 6	Kurz	12	2	0
Zwei Revolver	eGE + Schießen - 1	-	1W6 + 8	Kurz	6	2	0

Bewegung  
1 Feld pro Runde

Heilung  
Eine Nacht Schlaf: ST Lebenspunkte zurück.  
Einmal am Tag eIN+Medizin. Pro Erfolg 4 LP.

Am Boden liegen  
Aufstehen = Bewegung, Aktion oder Reaktion  
Kriechen = 1 Feld Bewegungen zusätzlich Aktion/Reaktion  
Angriff +2 wenn gegen Ziel am Boden

Sprinten  
eST+Athletik, Erfolg = Akrobatik Anzahl Felder (min 1), Mißerfolg 1 Feld bewegen, Verbraucht Aktion oder Reaktion,

Hinterhalt  
Überraschungsrunde für Angreifer

Fliehen  
Komplette Bewegung, Aktion und Reaktion

### Reichweiten (abhängig von Schießen Wert)

Schießen	0	1	2	3	4
Kurz	1	1	2	3	4
Mittel	1	2	4	6	8
Lang	1	4	8	12	16

### Rüstungen

Rüstung	Schutz	Behinderung	Ini
Wams	4	1	-2
Kürass	6	2	-4

Behinderung wird von allen körperlichen Aktionen abgezogen

### Schwärme/Horden

Immun gegen Angst und K.O.

Für jeden Erfolg beim Trefferwurf erleiden Ziele des Schwarmes/der Horde einen Punkt Schaden.

Gegner können Angriffen des Schwarmes/der Horde nicht parieren.

Die Angriffe des Schwarmes/der Horde ignorieren nicht-magischen Schutz.

Schwärme/Horden können ihre Tod-Punkte wie Spielercharaktere retten.

Horden sind große Ziele.

### Schaden

Jeder Schadenswürfel macht min. so viel Schaden wie Erfolge beim Angriffswurf.

Lebenspunkte 0 oder weniger = Bewusstlos

Mehr Schaden als Lebenspunkte = 1 Wunde pro überschüssigen Punkt.

Mehr Wunden als Stärke = am Ende der Runde tot

### Bonusschaden

1 x Bonusschaden pro kritischem Erfolg

Nahkampf = ST

Fernkampf = GE

Zauber = IN

3 Erfolge in Abwehr negieren 1 Bonusschaden

Nachladen ist eine Aktion

Schüsse im selben Feld/Nahkampf können pariert werden

Kampf mit zwei Waffen  
Erfolge könne auf Gegener aufgeteilt werden (max. Koordination Anzahl erfolge.)  
Zwei Angriffe parieren = eine Parade für beide

Schüsse in den Nahkampf  
W6 + Schießen = < 6 Treffer  
ansonsten zuverlieges Ziel

Deckung  
Je Stufe Deckung -1 Würfel **nach** dem Trefferwurf  
Nur halber Körper sichtbar = 1 Stufe Deckung  
Nur ein Körperteil sichtbar = 2 Stufen Deckung  
Am Boden liegen = +1 Stufe Deckung

Verbluten  
unter 0 Lebenspunkte jede Runde eine Wunde  
Bei mehr Wunden als ST = Tod  
Wurf auf eST + Willenskraft = 1 Erfolg stoppt die Blutung

Tod-Punkte  
Bei Tod W6 würfeln 1-3 Todpunkt, 4-6 kein Todpunkt







*Finsterland*

**FEAN**