

# Meisterreferenz

Eine Zusammenstellung wichtiger Regelabschnitte als unmittelbare Referenz während des Rollenspiels nach dem Spielsystem:

**Giladaé**

**Arena der Götter**

# 1 ZU DEN PROBEN

## Konkurrierende Attributprobe:

Je ein Attribut zweier Figuren (nicht zwangsläufig dasselbe Attribut) werden gegenübergestellt. Der Akteur erhält eine Erleichterung oder Erschwernis seiner Probe, je nachdem, um wie viel der Wert des Gegenspielers von seinem differiert. Nur der Akteur legt eine Probe ab.

Bsp.: Akteur KR 16 vs. Gegenspieler RE 14 → Die Probe ist um 2 erleichtert.

## Synchrone Attributprobe:

Je ein Attribut zweier Figuren (nicht zwangsläufig dasselbe Attribut) werden gegenübergestellt. Beide legen mit dem W20 eine Probe ab, deren Wert bei einer Differenz der Attribute für den einen um diese erleichtert, für den anderen um diese erschwert ist. Wer mit der Erleichterung bzw. Erschwernis den höheren Wert erreicht, gewinnt.

Bsp.: Akteur1 KR16 vs. Akteur2 RE 14 → Akteur1 darf seinem W20-Wurf zwei hinzuzählen, Akteur2 muss von seinem W20-Wurf zwei abziehen.

# 2 ZUM KARMA

## Zusammenhang von Karma und Gesinnung:

Karma 10 bis 5	Karma 4 bis 1	Karma 0	Karma -1 bis -4	Karma -5 bis -10
gut	neutral mit guter Tendenz	neutral ohne Tendenz (nur für willlenlose Untote möglich)	neutral mit böser Tendenz	böse

## Karmaboni:

Karma (-)8 → GL +1

Karma (-)9 → GL +3

Karma (-)10 → Gl + 6

Klerikergebete erleichtert um Karma > 7 bzw. Karma < -7

Steigerung der Resistenz gegen klerikale Magien um jeweils 5% pro Karma > 6 bzw. Karma < -6

# 3 WÄHREND DES KAMPFES

## 3.1 KRAFTABHÄNGIGE SONDERREGEL FÜR ANGRIFFE MIT ATTACKEWERTEN ÜBER 20

Wenn ein Gegner mit mehr als Angriff 20 angreift, gibt man dem Verteidiger den Malus (des Werts, den die Attacke 20 übersteigt) auf seinen Verteidigungswurf, wenn er versucht, den Angriff zu parieren oder sowohl auszuweichen als auch zu parieren, sofern sein Kraftwert unter der des Angreifers liegt.

**3.2 FERNKAMPFERSCHWERNISSE**

Faktor	Geschoss-	Wurfaffen
<b>Trefferzone (nur möglich mit Talent „Gezielter Schuss/Wurf):</b>		
Kopf / Hals	-12	-12
lebenswichtige Organe (z. B. Herz)	-8	-8
Rechter Arm	-6	-6
Linker Arm	-4	-4
Beine	-4	-4
Torso / Schulter	-3	-3
<b>Zielgröße:</b>		
Sehr groß (Scheunentor)	+5	+5
Groß (Oger, Pferd, ...)	+3	+3
Normal (Humanoide)	0	0
Klein (Hund, Geduckter Gegner, ...)	-4	-4
Sehr klein (Katze, Ratte, ...)	-8	-8
Winzig (Singvogel, Nuss, ...)	-12	-12
<b>Entfernung (in den Waffentabellen eingeteilt):</b>		
Sehr weit	-12	-14
Weit	-8	-12
Mittel	-4	-8
Nah	0	0
Sehr nah	-6	-2
<b>Andere Einflüsse:</b>		
Schuss/Wurf nach schräg unten	+3	+3
Schuss/Wurf nach schräg oben	-3	-3
Seitenwind	-2 bis -4	0
Schuss/Wurf ins Kampfgetümmel	-2 pro Beteiligt.	-2 pro Beteiligt.
Schlechte Sicht	-1 bis -5	-1 bis -3
ballistischer Schuss/Wurf	+2 bis +8	+1 bis +4
<b>Bewegung des Ziels:</b>		
Sehr schnell	-10	-10
Schnell	-7	-7
Normal, geradlinig vom Schützen weg, kämpfend	-4	-4
Langsam, geradlinig auf den Schützen zu	-2	-2
Unbewegt	0	0

### 3.3 VERWUNDUNG:

Ein Charakter erhält an einem Körperteil dann eine Wunde, wenn der erhaltene Schaden den doppelten Rüstungsschutz +2 übersteigt.

Beeinträchtigung nach Körperzonen:

**Kopf:** zusätzlich zu **Kopftreffer:** leicht verwundet: zwei zusätzliche Schadenspunkte pro Runde (nicht abwehrbar) und -2 auf alle Proben!; mittelschwer verwundet: drei zusätzliche Schadenspunkte pro Runde (nicht abwehrbar) und -4 auf alle Proben!; schwer verwundet: fünf zusätzliche Schadenspunkte pro Runde (nicht abwehrbar) und umgehende Bewusstlosigkeit

**Brust:** leicht verwundet: ein zusätzlicher Schadenspunkt pro Runde (nicht abwehrbar); mittelschwer verwundet: zwei zusätzliche Schadenspunkte pro Runde (nicht abwehrbar); schwer verwundet: drei zusätzliche Schadenspunkte pro Runde (nicht abwehrbar)

**Bauch:** leicht verwundet: ein zusätzlicher Schadenspunkt pro Runde (nicht abwehrbar); mittelschwer verwundet: zwei zusätzliche Schadenspunkte pro Runde (nicht abwehrbar) und -2 auf Ausweichen und Attack-Wert; schwer verwundet: drei zusätzliche Schadenspunkte pro Runde (nicht abwehrbar) und -5 auf Ausweichen und Attack-Wert sowie -3 Geschwindigkeit; eine weitere Wunde in den Magen führt umgehend zur Bewusstlosigkeit

**rechter Arm:** leicht verwundet: ein zusätzlicher Schadenspunkt pro Runde (nicht abwehrbar) und -2 auf Attacke und Parade mit dem Arm; mittelschwer verwundet: ein zusätzlicher Schadenspunkt pro Runde (nicht abwehrbar) und -5 auf Attacke und Parade mit dem Arm; schwer verwundet: zwei zusätzliche Schadenspunkte pro Runde (nicht abwehrbar) und Arm ist unbrauchbar für weitere Aktionen. Der Malus wirkt sich in vollem Umfang auch auf Zweihandwaffen aus.

**linker Arm:** leicht verwundet: ein zusätzlicher Schadenspunkt pro Runde (nicht abwehrbar) und -2 auf Attacke und Parade mit dem Arm; mittelschwer verwundet: ein zusätzlicher Schadenspunkt pro Runde (nicht abwehrbar) und -5 auf Attacke und Parade mit dem Arm; schwer verwundet: zwei zusätzliche Schadenspunkte pro Runde (nicht abwehrbar) und Arm ist unbrauchbar für weitere Aktionen. Der Malus wirkt sich in vollem Umfang auch auf Zweihandwaffen aus.

**rechtes Bein:** leicht verwundet: ein zusätzlicher Schadenspunkt pro Runde (nicht abwehrbar) und -2 auf Ausweichen sowie -1 Geschwindigkeit beim Laufen; mittelschwer verwundet: ein zusätzlicher Schadenspunkt pro Runde (nicht abwehrbar) und -4 auf Ausweichen, -2 auf Attacke-Wert sowie -3 Geschwindigkeit beim Laufen, rennen nicht mehr möglich; schwer verwundet: zwei zusätzliche Schadenspunkte pro Runde (nicht abwehrbar) und Bein ist unbrauchbar → die Figur stürzt zu Boden und muss dort mit einem Malus von 8 auf alle Proben und einer Geschwindigkeitsrate von -3 weiterspielen.

**linkes Bein:** leicht verwundet: ein zusätzlicher Schadenspunkt pro Runde (nicht abwehrbar) und -2 auf Ausweichen sowie -1 Geschwindigkeit beim Laufen; mittelschwer verwundet: ein zusätzlicher Schadenspunkt pro Runde (nicht abwehrbar) und -4 auf Ausweichen, -2 auf Attacke-Wert sowie -3 Geschwindigkeit beim Laufen, rennen nicht mehr möglich; schwer verwundet: zwei zusätzliche Schadenspunkte pro Runde (nicht abwehrbar) und Bein ist unbrauchbar → die Figur stürzt zu Boden und muss dort mit einem Malus von 8 auf alle Proben und einer Geschwindigkeitsrate von -3 weiterspielen.

Zusätzlich:

Jeder angestrichene Wundenpunkt erschwert Proben auf Willensstärke, Konzentrationsfähigkeit und Zauber oder Gebete wirken um 2

Bei Bewusstlosigkeit Verlust von Blutreserven in Höhe der angestrichenen Wundenpunkte. Am Anfang jeder Runde besteht dann eine Chance, dass die Blutung der Körperzonen aufhört (leicht verwundet: 60%, mittelschwer verwundet: 40%, schwer verwundet: 25%).

Vor Abheilen einer Wunde (zuvor ist Aufbrechen im Kampf möglich) bleiben die Trefferpunkte des Charakters pro angestrichenem Wundenpunkt um 1 gesenkt (Minimum 1 Trefferpunkt).

Für das Abheilen einer Wunde gilt: leichte Verwundung: drei Tage Ruhe, mittelschwere Verwundung: acht Tage Ruhe, schwere Verwundung: zwei bis drei Wochen Ruhe.

### 3.4 KOPFTREFFER

- Doppelter Schaden, außer Gegner ist Helmträger
- Bei entsprechenden Waffen Bewusstlosigkeit, Schutz davor zu X Prozent  
X = Schutz des Helms gegen Bewusstlosigkeit  
+ 20% pro Stufe des Getroffenen über der des Angreifers, oder  
- 10 % pro Stufe des Getroffenen unter der des Angreifers
- Bei Abwehr der Bewusstlosigkeit: zweiter, genauso berechneter Prozentwurf gegen Betäubung, die bei Erfolg so viele Runden anhält:  
(Zonenschaden der Trefferwaffe für den Kopf + KR<sup>+</sup> des Angreifers)/2

## 4 MAGIE UND GEBETE

### Magieresistenz:

Für jede Stufe, die der Magier die des Ziels übersteigt, sinken deren mögliche Resistenzen um 5%.

### Manaregeneration:

Pro Stunde aktiven aber entspannten Handelns werden 10 Manapunkte regeneriert. Pro Stunde absoluter Entspannung/Meditation werden 20 Manapunkte zurückgewonnen. Eine intensive Rast von mindestens acht Stunden inklusive Zeit zum Schlafen regeneriert das Mana vollständig.

### Erleichterung und Erschwernis von Zaubern durch ihre Stufe:

Pro Stufe unter der des Magiers: Erleichterung um 1

1 Stufe über Magier: Erschwernis 1

2 Stufen über Magier: Erschwernis 3

3 Stufen über Magier: Erschwernis 6

4 Stufen über Magier: Erschwernis 10

5 Stufen über Magier: Erschwernis 15

6 Stufen über Magier: Erschwernis 21

### Erleichterung und Erschwernis von Zaubern durch parallele Zauber:

(1 + eventuelle Stufen, die der aufrechterhaltene Zauber über der des Magiers liegt) · Anzahl der bereits aufrechterhaltenen Zauber · 2

### Laufen und Zaubern:

Beim Zaubern kann der Magier die abgerundete Hälfte seiner Aktionen zum ziehen nutzen. Die Zauberprobe wird durch jedes überquerte Feld um 1 erschwert.

### Erleichterung und Erschwernis von Gebeten durch ihre Stufe:

Pro Stufe unter der des Geistlichen: Erleichterung um 1

Pro Stufe über der des Geistlichen: Erschwernis 2