

## Offensive Manöver

### 1. Attacke (1 AP) (+/-RWV)

#### Normaler Angriff

Probe: Gew(Kampffertigkeit)

#### Langer Hieb

Probe: Gew(Kampffertigkeit -3)

Angriff der zwei benachbarte Ziele trifft.

#### Doppelangriff

2 Proben mit Gew(Kampffertigkeit -2)

Ein Angriff mit 2 Waffen, das Ziel verteidigt sich nur gegen die bessere der zwei Proben.

#### Zerschmettern

Probe: Gew(Kampffertigkeit)

Schaden wird nur auf Rüstung/Waffe gemacht.

### 2. Gezielter Angriff (1 AP) (+/-RWV)

#### Beinfeger

Probe: Gew(Kampffertigkeit -1)

Ziel wird zusätzlich Liegend.

#### Betäubender Schlag

Probe: Gew(Kampffertigkeit -4)

Ziel wird zusätzlich Betäubt(2).

#### Entwaffnen

Probe: Gew(Kampffertigkeit -X)

Ziel muss Probe auf Kör(Abblocken-X), ablegen oder verliert die Waffe.

#### Verkrüppeln

Probe: Gew(Kampffertigkeit -(X\*2))

Ziel wird zusätzlich Verkrüppelt(X)

pro 2 Erfolgen+ steigert man X um 1.

#### Schwachpunkt finden

Probe: Gew(Kampffertigkeit -X)

Angriff mit Schaden erhöht um X.

#### Finte

Probe: Gew(Kampffertigkeit -X)

Erschwert das Def. Manöver des Gegners um X

### 3. Ringkampf: Starten (1 AP)

Probe: Gew(Unbew. Kampf -RWV)

Ziel wird in den Ringkampf gezwungen.

Ermöglicht „Würgen“ Manöver.

### 4. Ringkampf: Würgen (1 AP)

Probe: Gew/Kör(Unbew. Kampf)

Ziel kann sich nicht dagegen verteidigen.

Verursacht keine Kontrollverlustprobe.

### 5. Attacke Serie (2 AP) (+/-RWV)

Bis zu 5 Angriffe.

Probe: Gew(Kampffertigkeit -X)

Jeder Angriff nach dem Ersten wird um 1 komulativ erschwert. Die Attacke Serie bricht ab, sobald der Angreifer verfehlt.

### 6. Moralischer Kampf (1 AP)

Probe: Cha(Einschüchtern -2)

Der Gegner muss eine Probe auf

Will(Belastbarkeit-2) ablegen, oder ist:

a) **Provoziert:**

das nächste Defensive Manöver um 2 erschwert.

b) **Eingeschüchtert:**

das nächste Offensive Manöver um 2 erschwert.

### 7. Sturmangriffe (-RWV)

*Mobiles Manöver + Offensives Manöver*

Ziel muss mind. 3m entfernt sein.

#### Ausfall (1 AP)

Probe: Gew(Kampffertigkeit)

Angreifer bewegt sich Gew\*1,5m weit.

#### Überrennen (2 AP)

Probe: Gew(Kampffertigkeit +2)

eigenes RWV ist Bonusschaden.

Angreifer bewegt sich Gew\*3m weit.

### 8. Zauber wirken (X AP)

Probe: Will(Zauberfertigkeit -Stufe)

### 9. Werfen (1 AP)

*Offensives Manöver + Defensives Manöver*

Probe: Gew(Unbew. Kampf +/-RWV -BE)

## Defensive Manöver

### Ausweichen

Behinderung beachten! (-BE)

### Wegducken (1+ AP)

Probe: Gew(Beinarbeit -BE, -n)

Einem Nahkampf Angriff ausweichen.

*Jede Verteidigung nach der 1. wird komulativ (n) erschwert.*

1 Erfolg+ Unterwandert den Angreifer,

1 Erfolg+ löst sich aus der

Unterwanderung.

### Zurückweichen (1 AP)

Probe: Gew(Beinarbeit -BE, -2)

Einem Nahkampf Angriff ausweichen

und sich aus dem Nahkampf lösen.

(Erfolge+) in Gew\*1,5m Bewegung.

### Deckung! (1 AP)

Probe: Reak(Hechtsprung +0)

Einem Fernangriff oder Zauber ausweichen.

### 1. Abblocken

Schildbonus beachten! (+SB)

#### Parade (1+ AP)

Probe: Gew(Abblocken +SB, -n)

Einen Nahkampfangriff abblocken.

*Jede Verteidigung nach der 1. wird*

*komulativ erschwert.*

X Erfolge+ den Angreifer **Entwaffnen** (-X),

1 Erfolg + Unterwandern,

2 Erfolge+ einen Ringkampf starten.

#### Riposte (1+ AP)

Probe: Gew(Abblocken +SB, -2, -n)

Zwei Waffen geben +1 auf Riposte.

Erfolge+ zählen als Angriff.

*Jede Verteidigung nach der 1. wird*

*komulativ (n) erschwert.*

### 2. Um Kontrolle ringen (1 AP)

Probe: Gew(Unbewaffneter Kampf)

Verteidigung gegen Nicht-Würgen Angriffe

im Ringkampf, entspricht Kontrollverlustprobe.

## Mobiles Manöver

### 1. Bewegen (1 AP)

Probe: Gew(Athletik +0 -BE)

Bei Erfolg: Gew\*1,5m weit **bewegen**;

Gew\*0,5m weit aus dem Stand **springen**;

Gew\*1m aus der Bewegung **springen**;

Jeder Erfolg+ erhöht Gew für Distanz um 1.

### 2. Sprinten (1 AP und 2 TP)

Probe: Gew(Athletik -2 -BE)

Bei Erfolg: Gew\*3m weit **sprinten**.

Jeder Erfolg+ erhöht Gew für Distanz um 1.

Sprinter sind für Fernkämpfer bis zur

nächsten Aktion um 2 erschwert zu treffen.

### 3. Zielen (1 AP)

Opfere 1 AP und erleichtere das nächste

Offensive Manöver um 2, bis max. Wah.

### 4. Nachladen (X AP)

Der Charakter opfert X AP und lädt die

Waffe nach oder wechselt das Magazin.

### 5. Gegenstand Benutzen (1 AP)

Der Charakter holt einen Gegenstand

hervor, wechselt die Waffen oder trinkt

einen Trank, etc.

## Freie Aktion

### 1. Aufstehen / 1,5er Schritt

Damit kann man sich nicht aus dem

Nahkampf lösen.

### 2. Gegenstand Benutzen

Siehe Mobiles Manöver.

### 3. Ringkampf beenden

### 4. Warnruf abgeben

### 5. Initiative um +3 erhöhen

Aber nicht über das möglich Max. hinaus.

Nahkampfwaffen	DS	RwV	DMG
Schlagring	2	0	Kör
Löwenkrallen	0	0	Kör+2
Garotte	0	0	Kör+2
Rattenschnur	2	0	Kör+2
Messer	0	0	Kör+1
Rasiermesser	0	0	Kör+2
Dolche	4	0	Kör
Parrierdolch	2	0	Kör
Merinenmesser	4	0	Kör+1
Rattenzahn	0	0	Kör+2
Kurzschwert	2	0	Kör+1
Arbaris / Katzensäbel	3	1	Kör+1
Breit/Langschwert, Säbel	1	1	Kör+2
Anderthalbhänder	2	1	Kör+2
Zweihänder	2	2	Kör+3
Ashra Abaris / Gnolltöter	0	1	Kör+4
Aeolic / Hochlandklinge	3	2	Kör+3
Äxte und Beile	1	0	Kör+1
Kriegsaxt	2	1	Kör+1
Große Kriegsaxt	3	0	Kör+3
Neximalitztl/Echsenklinge	0	1	Kör+3
Hammer	3	0	Kör+1
Stuhlbein	2	0	Kör
Dornenkeule	1	1	Kör+2
Flegel / Morgenstern	3	1	Kör+1
Rabenschnabel / Streitkolben	4	0	Kör+1
Großer Kriegshammer	5	0	Kör+2
Tetlacotl/Drachenschlegel	5	1	Kör+3
Wanderstecken	1	2	Kör
Kampfstab	2	2	Kör
Cherrokatra / Klingenstab	1	2	Kör+1
Dreschflegel	3	2	Kör+1
Hellebarde	2	3	Kör+2
Pike	2	4	Kör+1
Jagdspieß	2	3	Kör+1
Speer Einhändig	1	2	Kör+1
Speer Zweihändig	1	3	Kör+2
Lanze	5	2	Kör+1
Sense	0	1	Kör+2

Waffenlos	DS	RwV	DMG
Fangzähne	0	-1	Kör +2
Biss	0	-1	Kör +1
Hebelgriff / Würgen	5	0	Kör
Hiebe und Schläge	0	0	Kör
Klauen	0	0	Kör +1
Kopfnuss	3	-1	Aus +1
Tritte	0	1	Kör +1
Werfen	0	0	Kör + Aus d. G.

## Reichweitenvorteil

RwV wird immer zwischen den aktiven

Kämpfern verglichen:

Die Differenz wirkt sich direkt auf

Offensive Manöver aus. Sollten die Kämpfer **unterwandert** werden, invertiert sich der RwV zwischen den Kämpfern.

Rüstungen	B	P	T	K
Tarnumhang	0	1	1	Leicht
Lederrüstung, Gambeson	0	2	1	Leicht
Beschlagene Lederrüstung	0	3	1	Leicht
Holzrüstung	1	4	0	Leicht
Knochenplattenrüstung	1	4	0	Leicht
Ajarion	0	5	3	Mittel
Frostschuppenmantel	2	3	5	Mittel
Kettenhemd o. Lamellenp.	1	5	2	Mittel
Küraß	1	5	3	Mittel
Schuppenpanzer	2	4	3	Mittel
Spiegelpanzer	1	4	4	Mittel
Kettenpanzer	2	6	3	Schwer
Plattenrock	2	5	3	Schwer
Plattenpanzer	1	7	4	Schwer
Schienenpanzer	2	6	3	Schwer
Leichtes Rundschild	0		+1	Abblocken
Mittleres / Großes Schild	1	1P / 1T	+2	Abblocken
Schweres Turmschild	2	2P / 1T	+1	Abblocken
Armpanzer	0	1P / 0T	+1	Abblocken

Fernwaffen	DS	DMG	RW	R.
Netz	2	Kör-1	Kör*1.5	0
Steine	2	Kör	Kör*5	0
Wurfpfeile	3	Kör	Kör*5	0
Wurfmesser	1	Kör +1	Kör*5	0
Wurfbeile	2	Kör +1	Kör*5	0
Wurfspeere	3	Kör +2	Kör*10	1
Stockschleuder	Mun +2	Mun +1	Kör*15	1
Bolas	0	Kör +2	Kör*5	1
Bauernschleuder	Mun	Mun	Kör*10	1
Kriegsschleuder	Mun	Mun +1	Kör*10	1
Kurzbogen	Mun +1	Mun	50m	1
Siman	Mun	Mun	50m	0
kurzer Kriegsbogen	Mun +1	Mun +1	50m	1
Urrtek	Mun +1	Mun	75m	0
Langbogen	Mun +2	Mun	100m	1
Caernarischer Bogen	Mun +1	Mun +3	100m	2
Leichte Armbrust	Mun +2	Mun +2	40m	2
Dornenhagel	Mun	Mun	40m	M5
Schwere Armbrust	Mun +4	Mun +4	50m	3
Belagerungsarmbr.	Mun +6	Mun +6	100m	4
Murritischer Dorn	Mun +2	Mun +1	20m	2
Arkebuse	Mun +1	Mun +4	25m	2
Schwere Arkebuse	Mun +2	Mun +5	50m	3
Pistole	Mun +1	Mun +3	15m	2
Doppelpistole	Mun +1	Mun +2	10m	M2
Donnerbüchse	Mun	Mun +1	Kegel	2
Flammenwerfer	Mun	Mun	12m L	M10
Blasrohr	Mun +1	Mun +1	10m	1
Drachendorn	Mun +3	Mun	10m	1

Munition	RW	DMG / Quali.	DS
Standard	*	3 / 4 / 5 / 6	0 / 1 / 2 / 3
Betäubend	-	- / 3 / 4 / 5	- / 1 / 2 / 3
Durchschlagend	-	- / 3 / 4 / 5	- / 3 / 4 / 5
Widerhaken	-25%	- / 3 / 4 / 5	- / 0 / 1 / 2
Leicht	+25%	- / 4 / 5 / 6	- / 0 / 1 / 2
Brandpfeile	*	3P+2T / 3T / 4T	0
Feuer	-	- / 5 / 6 / 6	0
Gift	-25%	- / 4 / 5 / 6	0

\* einfache Mun -25% RW

## Fernkampfmodifikatoren

**Reichweite**

-2 Ziel befindet sich mit dem Schützen im Nahkampf

+2 Ziel innerhalb von 25% Reichweite

+1 Ziel innerhalb von 50% Reichweite

-0 Innerhalb der Reichweite

-2 Pro 25% über der Reichweite

### Deckung (1:1 durch DS reduzierbar)

-2 Ziel hat 25-% Deckung

-4 Ziel hat 50-% Deckung

-6 Ziel hat 75-% Deckung

### Licht/Wetterbedingungen

-1 75-% Sicht

-2 50-% Sicht

-4 25-% Sicht

-8 0-% Sicht

### Bewegung des Ziels

-2 Ziel ist gesprintet

-0 Ziel hat sich normal bewegt

+3 Ziel ist komplett bewegungslos

### Größe des Ziels (Beispiele)

-4 Ziel ist Winzig (Türknauf, Waffengriff)

-2 Ziel ist Sehr Klein (Katze, Rabe)

-1 Ziel ist Klein (Merine, Jarrgul, Wolfshund)

0 Ziel ist Normal (Menschen, Ajari, Muriten)

+1 Ziel ist Groß (Caernaren, Varani, Reiter)

+2 Ziel ist sehr Groß (Baum, Lindwurm)

+3 Ziel ist Riesig (Haus, Hydra)

# Ablauf des Kampfes

*Für jeden AP über den der Charakter verfügt*

*wird ein Initiative Slot erzeugt.*

*Jeder weitere Slot wird mit der halben*

*(aufgerundet) Initiative des vorherigen*

*Slots ausgeführt.*

- Initiative-Wurf (Ini-Wurf)**
  - a Abhandeln von Überraschungsaktionen*
- Ini-Höchster führt Iten AP-Slot** aus, und sagt sein Manöver an. Das Manöver wird abgehandelt und Schaden wird verrechnet.
- In abfolgender Ini-Reihenfolge** werden alle anderen AP-Slots aller Kämpfer abgehandelt. Bei Gleichstand der Ini entscheidet der Ini Grundwert.
- Ende der Kampfrunde.**

# Gruppenkampf

## Flankieren

*Im Nahkampf, außerhalb des Sichtbereichs,*

*aber nicht im Rücken:*

Alle Offensiven Manöver um 1 erleichtert.

## Hinterhältige Angriffe

*Außerhalb des Sichtbereichs, und genau im*

*Rücken, Ziel nicht umzingelt:*

Alle Offensiven Manöver sind um 2 erleichtert, gegnerisches RWV ist 0 und das Opfer kann sich gegen Angriffe aus seinem Rücken nicht verteidigen.

## Umzingelt!

Wenn ein Kämpfer von allen 4 Seiten umstellt ist kann er sich nicht mehr aus dem Kampf lösen - und kann sich gegen Angriffe aus seinem Rücken nicht verteidigen. Sein RwV ist aber nicht 0.

# Kampf

## Ringkampf

**Kontrollierender Kämpfer** (Oben) und **Kontrollierter Kämpfer** (Unten).

Nur der kontrollierende Kämpfer kann Offensive- und Bewegungs Manöver verwenden, der Untere Kämpfer kann nur versuchen die Kontrolle zu erlangen oder Freie Aktionen nutzen.

- Kontrollverlustprobe (KVP)**

Fast alle Offensive Manöver, und der Versuch die Kontrolle zu erlangen erzwingen eine KVP beider Kämpfer. Dies ist eine vergleichende Probe auf: Gew(Griff/Wurfkampfstile). Der Gewinner ist der neue Obere Kämpfer.

Offensive Manöver die eine KVP erfordern: **Attacke, Attacke-Serie, Gezielte-Angriffe, Zaubерwirken, Werfen, Moralischer Kampf.**
Entwaffnen und Würgen erfordern keine KVP. Lange Hiebe und Sturmangriffe sind im Ringkampf nicht möglich.

Bewegungsmanöver, oder der 1,5m Schritt bewegen immer beide Kämpfer jedoch nur um das Mindestmaß.

## Kampf mit Zwei Waffen

Der Kampf mit zwei Waffen ermöglicht den doppelten Angriff bei: Attacke Serie und Attacke-Manövern.

Alle Schilde zählen als zweite Waffe.

Angriffe mit zwei Waffen kann man nur abwehren, indem man den besten der beiden Angriffswürfe abwehrt. Die Rüstung zählt gegen beide Angriffe einzeln.

# Zustände

## Betäubt (X Runden)

Will(Belastbarkeit-Schaden), sonst

-X Aktionspunkte für X Kampfrunden.

Sinkt AP auf Null, wird das Ziel ohnmächtig.

## Blutend (X Runden)

Wenn das Ziel durch Blutende Angriffe

schaden erleidet, wird das Ziel betroffen:

das Ziel verliert X Runden lang X TP/LP.

Jeder weitere Blutende Angriff erhöht X um 1.

## Brennend (X Runden)

Sobald das Ziel getroffen wird, ist das Ziel

betroffen. Das Ziel erleidet X Runden lang X

Thermalen Schaden. Rüstungsschutz zählt.

Schaden verringert sich um 1 jede Runde.

## Erfrohren (X Runden)

Wenn das Ziel durch Erfrierungs Angriffe

schaden erleidet, wird das Ziel betroffen:

das Ziel **verliert** X Runden lang 1 Punkt auf

alle körp. Attribute und 4 Punkte Initiative.

## Liegend

Ziel erleidet RWV -1, aber ist um 2

erschwert für Fernangriffe zu treffen.

Aufstehen ist eine Freie Aktion.

## Ohnmächtig (X Runden)

Charakter setzt die nächsten X Runden aus,

er ist komplett hilflos.

## Schock (X Runden)

Wenn das Ziel durch Schock-Angriffe

Schaden erleidet, wird es betroffen:

Das Ziel erleidet X Runden lang einen Abzug von 2 Punkten auf Kör. und Gew.

## Verbluten

Wenn LP 0 erreichen, beginnt das Ziel zu

verbluten. Ziel verliert alle 3 KR 1 LP.

## Vergiftet

Wenn: Tox.B. > Tox.K. dann vergiftet.

Modifikatoren für vergiftete Charaktere:

- Sie regenerieren keine TP /LP durch Rast*
- Wahrnehmung - 1*
- Magische Heilung wird halbiert*
- Sie bauen jede Stunde 1 Tox. ab*

## Schwer Vergiftet

Wenn: Tox.B. > Tox.K.\*2 dann schwer vergiftet.
Zusätzliche modifikatoren für schwer vergiftete Charaktere:

- Wahrnehmung - 1*
- Magische Heilung sinkt auf 0.*
- Gewandheit und Körperkraft -1*
- Sofort Probe auf Aus(Belastbarkeit-3) sonst 1 KR ohnmächtig!*

## Verkrüppeln (X Runden)

Wenn das Ziel durch Verkrüppeln-Angriffe

Schaden erleidet, wird es betroffen:

Das Ziel erleidet einen Abzug von X Punk-

ten auf Kör. oder Gew. bis das Ziel mind. um

X geheilt wurde.

## Sich vom Status befreien

Jeder Charakter kann versuchen sich per

„Gegenstand Benutzen“ von einem Zustand zu befreien, sofern vom Spielleiter erlaubt.

# Toxizität

## Toxischer Schaden

Pro Stunde (zum Ende der Stunde):

Pro Punkt Tox.B. über Tox.K.: 1 Schaden

## Wirkungsdauer

Die Effekte von Giften und Krankheiten enden mit dem Ablauf ihrer Wirkungsdauer.

Wenn sie jedoch toxische Belastung verursacht haben, bleibt diese, bis sie abgebaut wurde.