

## Offensive Manöver

### 1. Attacke (1 AP)

#### Normaler Angriff

Probe: Gew(Kampffertigkeit)

#### Langer Hieb

Probe: Gew(Kampffertigkeit -3)

Ein Angriff der zwei Ziele trifft.

#### Doppelanriff

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 +0)

Schaden wird nur auf Rüstung/Waffe gemacht.

### 2. Gezielte Angriffe (1 AP)

#### Beinfeger

Probe: Gew(Kampffertigkeit -2)

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 Erfolge+ 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(Unbewaffneter Kampf +0)

Ziel wird in den Ringkampf gezwungen.

Ermöglicht „Würgen“ Manöver.

### 4. Ringkampf: Würgen (1 AP)

Probe: Gew(Unbewaffneter Kampf +0)

Ziel kann sich nicht dagegen verteidigen.

Verursacht keine Kontrollverlustprobe.

### 5. Attacke Serie (2 AP)

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. Werfen (1 AP)

Offensives Manöver + Defensives Manöver

Probe: Gew(Unbewaffneter Kampf +0 -BE)

### 7. Moralischer Kampf (1 AP)

Probe: Cha(Einschüchtern -2)

Der Gegner muss eine Probe auf

Will(Belastbarkeit-2) ablegen, oder ist:

a) **Provoziert:**

das nächste Defensives Manöver um 2 erschwert.

b) **Eingeschüchtert:**

das nächste Offensives Manöver um 2 erschwert.

### 8. Sturmangriff

Mobiles Manöver + Offensives Manöver

Ziel muss mind. 3m entfernt sein.

#### Ausfall (1 AP)

Probe: Gew(Kampffertigkeit)

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

Erfolge für zusätzliche 1,5m tauschen.

#### Überrennen (2 AP)

Probe: Gew(Kampffertigkeit +2)

RWV wird zusätzlich Bonusschaden.

Angreifer bewegt sich Gew\*3m weit.

### 9. Zauber wirken (X AP)

Probe: Will(Zauberfertigkeit -Stufe)

## Defensive Manöver

### 1. Ausweichen (-BE)

Behinderung beachten!

### Wegducken (1+ AP)

Probe: Gew(Beinarbeit +0 -n)

Einem Nahkampf Angriff ausweichen.

Erfolge+ Unterwandern.

Jede Verteidigung nach der 1. wird

komulativ (n) erschwert.

### Zurückweichen (1 AP)

Probe: Gew(Beinarbeit -2)

Einem Nahkampf Angriff ausweichen

und sich aus dem Nahkampf lösen.

Gew+(Erfolge+\*Gew) in m Bewegung.

### Deckung! (1 AP)

Probe: Reak(Hechtsprung +0)

Einem Fernangriff oder Zauber ausweichen.

### 2. Abblocken (+Schildbonus)

Schildbonus beachten!

#### Parade (1+ AP)

Probe: Gew(Abblocken +0 -n)

Einen Nahkampfangriff abblocken.

Jede Verteidigung nach der 1. wird

komulativ erschwert.

X Erfolge+ ermöglichen:

Den Angreifer entwaffnen (-X),

Unterwandern (1 Erfolg+), oder einen

Ringkampf starten (1 Erfolg+).

#### Riposte (1+ AP)

Probe: Gew(Abblocken -2 -n)

Zwei Waffen geben +1 auf Riposte.

Erfolge+ zählen als Angriff.

Jede Verteidigung nach der 1. wird

komulativ (n) erschwert.

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

Probe: Gew(Unbewaffneter Kampf)

Verteidigung gegen Nicht-Würgen Angriffe

im Ringkampf, erzwingt 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 ist 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 1, 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. 1,5er Schritt / Aufstehen

Damit kann er 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 |
| Neximalitztli/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 mit aktiven Feinden

verglichen:

Differenz wirkt sich direkt auf Offensive

Manöver aus.

Sollten die Kämpfer unterwandert werden, drehen sich die RwVs um.

| 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

## 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.**

### Fernkampfmodifikatoren

**Reichweite**

-2 Ziel befindet sich mit dem Schützen im Nahkampf

+2 Ziel innerhalb von 25% Waffenreichweite

+1 Ziel innerhalb von 50% Waffenreichweite

-0 innerhalb der Waffenreichweite

-2 pro 25% über der Waffenreichweite

**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 das Ziel ist komplett bewegungsos

**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)

+2 Ziel ist sehr Groß (Baum, Lindwurm)

+4 Ziel ist Riesig (Haus, Hydra)

## 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**

Nur Entwaffnen und Würgen erfordert 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.

## 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 ver-

giftet. 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.