

Offensive Manöver *reduzieren am Ende der Aktion das Momentum auf 0*

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

Normaler Angriff

Probe: Gew(Kampffertigkeit)

Doppelangriff

2 Proben mit Gew(Kampffertigkeit -2)

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

Langer Hieb

Probe: Gew(Kampffertigkeit -3)

Ein Angriff mit einer Waffe, der zwei Ziele in Nahkampfreichweite trifft.

Zerschmettern

Probe: Gew(Kampffertigkeit)

Schaden geht auf Ziel Rüstung/Waffe.

2. Gezielte Angriffe (1 AP) (+/-RWV)

Behindernder Schlag

Probe: Gew(Kampffertigkeit -X)

Pro 2 Punkte Erschwernis:

- Ziel wird Liegend & verliert 3 Initiative,
- Ziel wird Betäubt (1),
- Ziel wird Verkrüppelt (1).

Entwaffnen

Probe: Gew(Kampffertigkeit -X)

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

Finte

Probe: Gew(Kampffertigkeit -X)

Erschwert Def. Manöver des Gegners um X.

Schwachpunkt finden

Probe: Gew(Kampffertigkeit -X)

Angriff mit Schaden +X.

3. Ringkampf (1 AP)

Ringkampf Starten

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

Ziel wird in den Ringkampf gezwungen. Ermöglicht „Würgen“ Manöver. Charakter wird Kontrollierender*

Würgen

Probe: Gew/Kör(Unbew. Kampf)

Ziel kann sich nicht dagegen verteidigen.

Schaden: Kör, DS 5, Betäubend 1

4. Attacke Serie (2 AP) (+/-RWV)

Bis zu 5 Angriffe.

Probe: Gew(Kampffertigkeit -n)

Jeder Angriff nach dem 1. wird um 1 komulativ (n) erschwert.

Die Attacke Serie bricht ab, sobald der Angreifer einmal verfehlt.

5. Moralischer Kampf (1 AP)

Der Angreifer wählt Manöverart:

Offensive / Defensive / Mobile Manöver.

Anspornen (1 AP)

Probe: Cha(Führung -(X-1))

X Verbündete erhalten Motiviert {X} auf gewählte Manöverart.

Einschüchtern/Provozieren (1 AP)

Probe: Cha/Kör(Einschüchtern -(X-1))

X Feinde erhalten Demotiviert {Erfolge} auf gewählte Manöverart, falls freier Will(Belastbarkeit) dagegen scheitert.

6. Sturmangriffe (-RWV des Gegners)

Mobiles Manöver + Offensives Manöver

Ziel muss mind. 3m entfernt sein.

Momentum kann ausgegeben werden um Reichweite (je 1,5m) o. Schaden (1:1) zu steigern.

Ausfall (1 AP)

Probe: Gew(Kampffertigkeit)

Angreifer bewegt sich Gew*1,5m weit.

Wegstoßen (1 AP)

Probe: Kör(Unbew. Kampf) gegen

Kör(Belastbarkeit des Ziels) bei Erfolg: Werfen

Angreifer bewegt sich Gew*1,5m weit.

7. Werfen (1 AP)

Defensives Manöver + Offensives Manöver

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

Schaden: (Kör + Aus des Gegners), DS 0

8. Zauber wirken (X AP)

Probe: Will(Zauberfertigkeit -Z.Stufe)

Defensive Manöver

1. Ausweichen (-BE)

Momentum kann hier ausgegeben werden für Re-Rolls.

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 aus der Unterwanderung.

Deckung! (1+ AP)

Probe: Reak(Hechtsprung +0)

Fernangriffen oder Zaubern ausweichen.

Charakter darf nicht unterwandert sein.

- 1 Erfolg+ bewegt um 1,5m

(auch aus Nahkampfreichweite)

2. Parade (+SB)

Abblocken (1+ AP)

Probe: Gew(Abblocken +SB, -n)

Einen Fern/Nahkampfangriff abblocken.

Jede Verteidigung nach der 1. wird komulativ erschwert.

Erfolge+ gegen Nahkampfangriffe:

- X Erfolge+ 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 Normaler Angriff.

Jede Verteidigung nach der 1. wird

komulativ (n) erschwert.

3. Um Kontrolle ringen (1 AP)

Probe: Gew(Unbewaffneter Kampf)

Versuch die Kontrolle im Ringkampf zu

erlangen, oder sich gegen manche Angriffe im Ringkampf zu verteidigen.

4. Zielen (1+ AP)

Wähle ein Ziel im Sichtbereich.

Pro AP: erleichtert das nächste

Offensive Manöver gegen Ziel um 2 (

max.{Wah}). Zielen-Bonus verfällt

nach 2 AP ohne Zielen.

Mobile Manöver

Momentum kann hier ausgegeben werden für Re-Rolls.

1. Bewegen (1 AP)

Gew*1,5m weit bewegen.

Probe: Gew(Athletik +0 -BE)

Probe ist um 2 erschwert, sobald man sich aus/durch feindl. Nahkampfreichweite bewegt

- 1 Erfolg+ erhöht Distanz um 1,5m.

- 2 Erfolge+ generieren 1 Momentum.

2. Sprinten (1 AP und 2 TP)

Generiert 1 Momentum.

Gew*3m weit bewegen.

Probe: Gew(Athletik +0 -BE+2)

Probe ist um 2 erschwert, sobald man sich aus/durch feindl. Nahkampfreichweite bewegt

- 1 Erfolg+ erhöht Sprint-Distanz um 3m.

- 1 Erfolg+ generiert 1 Momentum.

Sonstige Manöver

1. Nachladen (X AP)

Der Charakter opfert X AP und lädt die Waffe nach oder wechselt das Magazin.

2. Gegenstand Benutzen (1 AP)

Der Charakter holt einen Gegenstand hervor, wechselt die Waffen oder trinkt einen Trank, etc.

3. Sich von Status befreien (1 AP)

Freie Aktionen *nur 1x pro Runde*

1. Aufstehen / 1,5er Schritt

Damit kann man sich nicht aus der Nahkampfreichweite seiner Feinde lösen.

2. Gegenstand Benutzen

Siehe Mobiles Manöver.

3. Warnruf abgeben

4. Initiative erhöhen

Int(Taktik): +1 Initiative. Jeder Erfolg erhöht die Initiative nochmal um 1.

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.

Demotiviert (X)

Ziel erhält eine Erschwernis von X auf eine
Manöver Art. Nachdem das Manöver damit
abgehandelt wurde, entfällt der Status.

Kontert **Motiviert**.

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, und verliert alles
Momentum, aber ist um 2 erschwert für
Fernangriffe zu treffen.

Motiviert (X)

Ziel erhält X verbrauchbare Re-Rolls auf
eine Manöver Art. Wenn diese verbraucht
wurden, verschwindet der Zustand - hält
eine Szene lang an. Kontert **Demotiviert**.

Ohnmächtig (X Runden)

Charakter setzt die nächsten X Runden aus,
er ist komplett hilflos, verliert sein Momen-
tum und lässt alles in den Händen fallen.

Panik (X Runden)

Charakter kann nur noch Defensive- oder
Bewegungsmanöver ausführen. Ziel
versucht sich in Sicherheit zu bringen.
Würfle am Ende jeder Runde, eine Probe auf
Will(Belastbarkeit-X) um die Panik vorzeitig
abzuschütteln!

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:
1. *Sie regenerieren keine TP /LP durch Rast*
2. *Wahrnehmung - 1*
3. *Magische Heilung wird halbiert*
4. *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:
1. *Wahrnehmung - 1*
2. *Magische Heilung sinkt auf 0.*
3. *Gewandheit und Körperkraft -1*
4. *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. Durch eine Verkrüppelung
wird das aktive Momentum um 1 zusätzlich
reduziert.

Sichtweiten

Wetterbedingungen	Sichtweite
Blauer Himmel	total
Morgennebel	1000m - 300m
Dichter Nebel	300m - 50m
Sand/Schneetreiben	50m - 10m
Nebelwand / Sandsturm	10m - 1m

Lichtbedingungen	Sichtweite
100% Tageslicht	total
75% Dämmerung	1000m - 300m
50% Zwielicht	300m - 50m
25% Fackelschein	50m - 5m
0% Dunkelheit	1m - 0m

Dunkelsicht (X Meter)

Charakter mit dieser Gabe sind in der Lage
innerhalb der Reichweite eine Dunkelheit
von 75% zu ignorieren.
Danach fällt ihre Sichtqualität
um 25% pro 10m ab.
Das heißt 30m nach ihrer angegebenen
Dunkelsicht sehen selbst diese Charaktere
nichts mehr.

Toxizität

Toxische Kapazität

Die Ausdauer bestimmt die Toxische
Kapazität. Ist diese erreicht, dann ist das
Opfer **Vergiftet**. Ist diese doppelt über-
schritten, ist das Opfer **Schwer Vergiftet**.

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.

Reichweitenvorteile

Reichweitenvorteil (RWV)

RwV wird immer zwischen den aktiven
Kämpfern verglichen: Die Differenz wirkt
sich direkt auf Offensive Manöver aus.
Man kann nie einen höheren RWV-Bonus auf
offensive Manöver als 3 bekommen, selbst
wenn der RWV höher sein sollte.
Sobald einer der Kämpfer den Anderen
unterwandert, kehrt sich der RwV-Bonus
zwischen den Kämpfern um.

Fernkampfmodifikatoren

Reichweite

- 2 Ziel befindet sich mit dem Schützen
in Nahkampfreichweite
- +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

- X Ziel berfügt über Momentum X
- +3 Ziel ist komplett bewegungslos

Größe des Ziels (Beispiele)

- 4 Ziel ist Winzig (Münze, Waffengriff, Auge)
- 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 (Wohnhaus, Hydra)

Ablauf des Kampfes

Jeden AP des Charakter (i.d.R. 2) verfügt er über einen Initiative Slot.

Jeder weitere Slot wird mit der halben (aufgerundet) Initiative des vorherigen Initiative Slots ausgeführt.

0. (eventuelle Überraschungsaktion)

1. Initiative-Wurf (Ini-Wurf)

1.a Abhandeln von Überraschungsaktionen

2. **Ini-Höchster führt 1ten AP-Slot** aus, und sagt sein Manöver an. Das Manöver wird abgehandelt und Schaden wird verrechnet.

3. In abfolgender Ini-Reihenfolge

werden alle anderen AP-Slots aller Kämpfer abgehandelt. Bei Gleichstand der Ini entscheidet der Ini Grundwert.

4. **Die Freie Aktion** (beliebig zwischen 1/2. AP)

5. **Ende der Kampfrunde.**

Kampftechniken

Kampf mit Zwei Waffen

Der Kampf mit zwei Waffen ermöglichen das Manöver: Doppelangriff.

Schilde zählen auch als zweite Waffe!

Gegen Doppelangriffe: Man muss den besten der beiden Angriffswürfe abwehren, sonst treffen eventuell beide Angriffe! Rüstung zählt gegen beide Angriffe einzeln.

Das Schild am Gurt tragen

Ein am Gurt getragenes Schild belegt keine Hand. Via „**mit Gegenstand Interagieren**“ kann zwischen Gurt und Hand gewechselt werden.

Ein Schild am Gurt behält den Abblocken Bonus und erlaubt weiterhin das Blocken von Fernkampfangriffen und Projektil-Kampfzaubern.

Ein Schild am Gurt erschwert alle! Offensiven Manöver um den Abblocken Bonus, und erhöht die Behinderung des Trägers um 1.

Gruppenkampf

Sichtbereich



Der Sichtbereich (S) wird immer zur aktiven Aktion des Charakters von diesem festgelegt und beträgt 90°.

Flankieren

Im Nahkampf, außerhalb des Sichtbereichs (S), 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! (Status)

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 wird zusätzlich 0.

Andere Verteidigen

Defensive Manöver können auch für andere Kämpfer verwendet werden:

Der Verteidigende muss dazu im angrenzenden Feld, bzw. innerhalb von 1,5m Entfernung stehen.

Defensive Manöver sind, wenn sie für Andere ausgeführt werden, um 1 erschwert.

Unterwandert! (Status)

Unterwanderte Charaktere tauschen ihre Reichweiten Vorteile (wenn man zuvor einen Bonus von 2 hatte, hat man nun einen Manuls von 2, etc.).

Es empfiehlt sich in solch einer Situation auf eine kurze Waffe zu wechseln. Charaktere verlieren all ihr **Momentum**, sobald sie unterwandert werden.

Gegen Zauber...!

Schutz vor Magie, Je nach Zauberfertigkeit:
- gegen Zauber via **Kampfmagie** können mittels eines Schildes nur aktiv **Abblocken** oder **Deckung!** genutzt werden.
- gegen Zauber mit **Verzäuberungsmagie** nur die passive **Zauberwiderstandsprobe** mit Will(Belast.-Zauberstufe) zu.

Ringkampf

Ringkampfkontrolle

Kontrollierender Kämpfer und **Kontrollierter Kämpfer.**

Beide gelten zudem als **Unterwandert.**

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, Moralischer Kampf, Werfen, Zauberwirken (mit Händen als Komponente).**

Entwaffnen und Würgen erfordern keine KVP. Lange Hiebe und Sturmangriffe sind im Ringkampf nicht möglich.

Bewegungsmanöver des Kontrollierenden, bzw. der 1,5m Schritt bewegen immer beide Kämpfer (jedoch nur um das Mindestmaß)

Momentum

Momentum ist eine abstrakte Ressource, welche Charaktere im Kampf durch Bewegung oder Talente einsammeln und welche sie mobiler, und schwerer zu treffen macht. Alle Offensive Manöver sind immer um den feindl. Momentumsvorrat erschwert. Manöver, die kein Momentum generieren können, reduzieren den Momentumsvorrat nach dem Manöver um 1. Offensive Manöver reduzieren es nach dem Manöver auf 0. Momentum kann nur bis zur max. {Kör} des Charakters angesammelt werden.

Nahkampfreichweite

Die aktuelle Nahkampfreichweite, die ein Charakter einnimmt wird immer zum jeweiligen Aktionspunkt bestimmt und gilt bis zur nächsten Änderung.

Die Nahkampfreichweite wird von Charakteren selbst festgelegt, und ist vom RWV abhängig. Pro 2 Punkte RWV-Bonus, kann ein Charakter seine Nahkampfreichweite um 1,5m Radius erhöhen. Dies senkt allerdings seinen RWV Bonus um 2. Der gesamte RWV-Bonus muss größer als 0 sein, um die Nahkampfreichweite zu erhöhen.

Überraschung!

Schaden durch Überraschungsangriffe umgehen die Trefferpunkte des Verteidigers und gehen direkt auf die Lebenspunkte.

Letzte Chance

Wenn versteckt & innerhalb der Sichtweite: **Reak(Beinarbeit-2) vs Gew(Sich Verstecken)**
Wenn außerhalb der Sichtweite: **Reak(Hechtsprung-1) vs Gew(Schleichen)**
Wenn außerhalb von Sicht- & Hörweite, oder Sozialer Angriff: **keine Letzte Chance!**
Wenn letzte Chance erfolgreich ist, findet der Angriff statt, aber geht auf TP, statt LP.