

# 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.

Charakter wird Kontrollierender \*

## 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)

Der Angreifer wählt Manöverkategorie.

### Anspornen (1 AP)

Probe: Cha(Führung -(X-1))

X Verbündete erhalten {Erfolge} in Re-Rolls auf gewählte Manöverkategorie.

### Einschüchtern/Provozieren (1 AP)

Probe: Cha/Kör(Einschüchtern - (X-1))

X Feinde erhalten {Erfolge} in Erschwernis auf gewählte Manöverkategorie, bekommen Will(Belastbarkeit) dagegen.

## 7. Sturmangriffe (-RWV)

Mobiles Manöver + Offensives Manöver

Ziel muss mind. 3m entfernt sein.

### Ausfall (1 AP)

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

Probe: Gew(Kampffertigkeit)

### Überrennen (2 AP)

Angreifer bewegt sich Gew\*3m weit.

Probe: Gew(Kampffertigkeit +2)

eigenes RWV ist Bonusschaden.

## 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

## 1. 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.

Bei Erfolg Gew\*1,5m in Bewegung.

### Deckung! (1 AP)

Probe: Reak(Hechtsprung +0)

Einem Fernangriff oder Zauber ausweichen.

## 2. Abblocken

Schildbonus beachten! (+SB)

### Parade (1+ AP)

Probe: Gew(Abblocken +SB, -n)

Einem 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.

## 3. Um Kontrolle ringen (1 AP)

Probe: Gew(Unbewaffneter Kampf)

Verteidigung gegen Nicht-Würgen Angriffe

im Ringkampf, entspricht Kontrollverlustprobe.

# Mobiles Manöver

## 1. Bewegen (1 AP)

Gew\*1,5m weit bewegen.

Probe: Gew(Athletik +0 -BE)

Jeder Erfolg erhöht Distanz um 1,5m.

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

Gew\*3m weit sprinten.

Probe: Gew(Athletik +0 -BEx2)

Jeder Erfolg erhöht Distanz um 3m.

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.

## Gegenstand Benutzen (1 AP)

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

## 5. Sich von Status befreien (1 AP)

# 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 erhöhen

Jeder Erfolg bei Int(Taktik) erhöht die Initiative um 1.

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
Neximalitzli/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 / Klingensab	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 +2Abblocken		
Schweres Turmschild	2	2P / 1T +1Abblocken		
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.

## 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. **Ende der Kampfunde.**

# 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, Zaubervirken, 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:  
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 vergiftet. 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 Punkten 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.