

Offensive Manöver

1. Attacke (1 AP)

Normaler Angriff

Probe: Gew(Kampffertigkeit)

Langer Hieb

Probe: Gew(Kampffertigkeit -3)

Ein Angriff der zwei 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 +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. erfen (1 AP)

Offensives Manöver + Defensives Manöver

Probe: Gew(UnbewaffneterKampf +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 Offensive 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 (1 AP)

Wegducken

Probe: Gew(Beinarbeit +0)

Einem Nahkampf Angriff ausweichen.

Erfolge+ ermöglichen das Unterwandern.

Zurückweichen

Probe: Gew(Beinarbeit -2)

Einem Nahkampf Angriff ausweichen

und sich aus dem Nahkampf lösen.

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

Deckung!

Probe: Reak(Hechtsprung +0)

Einem Fernangriff oder Zauber ausweichen.

2. Abblocken (1 AP)

Schildbonus beachten!

Parade

Probe: Gew(Abblocken +0)

Einen Nahkampfangriff abblocken.

Erfolge+ ermöglichen Unterwandern.

Entwaffnen / Ringen

Probe: Gew(Abblocken -3)

Den Angreifer entwaffnen oder in den

Ringkampf zwingen.

3. Volle Parade (2 AP)

Probe: Gew(Abblocken/Beinarbeit -X)

Jede Verteidigung nach der 1. wird

komulativ erschwert.

4. Riposte (2 AP)

Probe: Gew(Abblocken -2 -X)

wie Volle Parade, nur zusätzlich um 2

erschwert. Zwei Waffen geben +1 auf

Riposte. Erfolge+ machen Schaden.

5. 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
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 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 +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% 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 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)
- +2 Ziel ist sehr Groß (Baum, Lindwurm)
- +4 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**

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:
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.