

Offensive Manöver

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 benachbarte Ziele trifft.

Zerschmettern

Probe: Gew(Kampffertigkeit)
Schaden geht auf Ziel Rüstung/Waffe.

2. Gezielter Angriff (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 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.

5. 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 verfehlt.

6. 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.

7. Sturmangriffe (-RWV des Gegners)

Mobiles Manöver + Offensives Manöver
Ziel muss mind. 3m entfernt sein.

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.

Schwerer Sturmangriff (2 AP)

Probe: Gew(Kampffertigkeit +2)
eigenes RWV ist Bonusschaden.
Angreifer bewegt sich Gew*3m weit.

8. Zauber wirken (X AP)

Probe: Will(Zauberfertigkeit -Z.Stufe)

9. Werfen (1 AP)

Defensives Manöver + Offensives Manöver
Probe: Gew(Unbew. Kampf +/-RWV -BE)
Schaden: (Kör + Aus des Gegners), DS 3

Defensive Manöver

1. Ausweichen (-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 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. 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.

Mobile 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.

5. Gegenstand Benutzen (1 AP)

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

6. 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.

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.

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.

Motiviert (X)

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

Ohnmächtig (X Runden)

Charakter setzt die nächsten X Runden aus,
er ist komplett hilflos und lässt Sachen in
den Händen fallen.

Panik (X Runden)

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

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% Zwieliicht	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.

Reichweiten

Reichweitenvorteil

RwV wird immer zwischen den aktiven
Kämpfern verglichen:
Die Differenz wirkt sich direkt auf
Offensive Manöver aus.
Sollten einer der Kämpfer den Anderen
unterwandern, invertiert sich der RwV
zwischen den Kämpfern.

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 (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. Ende der Kampfunde.

Kampftechniken

Kampf mit Zwei Waffen

Der Kampf mit zwei Waffen ermöglichen das Manöver: Doppelangriff.

Schild 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.

Überraschung!

Auswirkungen

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

Fernkampf Hinterhalt

Gew(Sich Verstecken) vs. Wah(Sich Verstecken) um in eine Position für den Angriff zu kommen.

Nahkampf Hinterhalt

Gew(Schleichen) vs. Wah(Schleichen) um in eine Position für den Angriff zu kommen. Falls sich Ziel dreht: Reak(Sich Verstecken) um Deckung zu finden, sofern möglich.

Sozialer Hinterhalt

Cha(Ausflüchte-2) vs. Int(Empathie) um in eine Position für den Angriff zu kommen.

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.

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 RvV wird zusätzlich 0.

Andere Verteidigen

Defensive Manöver können auch für andere Kämpfer verwendet werden:

Der zu 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.

Unterwandern

Unterwanderte Charaktere können sich nicht mehr einfach aus dem Kampf mit dem Anderem Kämpfer lösen, sondern müssen dafür ein Defensives Kampfmanöver aufwenden.

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.

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, Zauberwirken, Werfen, Moralischer Kampf.*** 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)

Gegen Zauber...!

Wird der Charakter Ziel eines Zaubers, muss zuerst geprüft werden, ob der Zauber via Kampfmagie, oder Verzauberungsmagie gewirkt wird:

Zauber via **Kampfmagie** können mittels eines Schilds nur aktiv *Abblocken* genutzt werden. Gegen Zauber mit **Verzauberungsmagie** steht dem Ziel nur die passive *Zauberwiderstandsprobe* mit Will(Belast.-Zauberstufe) zu.

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

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

ND = Nachladedauer, M X (Magazin mit X Schuss)

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

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

* nur einfache Munition hat -25% RW

Rüstungen	P	T	K	BE
Tarnumhang	1	1	Leicht	0
Lederrüstung, Gambeson	2	1	Leicht	0
Beschlagene Lederrüstung	3	1	Leicht	0
Holzrüstung	4	0	Leicht	1
Knochenplattenrüstung	4	0	Leicht	1
Ajarion	5	3	Mittel	0
Frostschuppenmantel	3	5	Mittel	2
Kettenhemd o. Lamellenp.	5	2	Mittel	1
Küraß	5	3	Mittel	1
Schuppenpanzer	4	3	Mittel	2
Spiegelpanzer	4	4	Mittel	1
Brigantine	5	2	Mittel	1
Kettenpanzer	6	3	Schwer	2
Plattenrock	5	3	Schwer	2
Plattenpanzer	8	4	Schwer	1
Schienenpanzer	6	3	Schwer	2
Schwere Brigantine	7	4	Schwer	1
Umhang		+1 Abblocken		
Duellanten Umhang		+1 Abblocken		
Leichtes Rundschild		+1 SB		0
Mittleres / Großes Schild		1P / 1T +2 SB		1
Schweres Turmschild		2P / 1T +1 SB		2
Armpanzer		1P / 0T +1 Abblocken		0
Schwerer Armpanzer		2P / 0T +1 Abblocken		1

SB = Schildbonus

Bomben	Wirkung	Radius
Schwarzpulverbombe - A	3T & 1P	3m
Schwarzpulverbombe - B	6T & 1P	3m
Schwarzpulverbombe - C	9T & 1P	3m
Nebelbombe - A	25% Deckung, 5KR	6m
Nebelbombe - B	50% Deckung, 5KR	6m
Nebelbombe - C	75% Deckung, 5KR	6m
Nebelbombe - D	100% Deckung, 5KR	6m
Katalysatorbombe - A	3 Tox. pro KR (2)	3m
Katalysatorbombe - B	3 Tox. pro KR (3)	3m
Katalysatorbombe - C	3 Tox. pro KR (4)	3m
Katalysatorbombe - D	3 Tox. pro KR (5)	3m
Isanders Rache - A	wenn vergiftet: 12P Schaden	3m
Isanders Rache - B	wenn vergiftet: 14P Schaden	3m
Isanders Rache - C	wenn vergiftet: 16P Schaden	3m
Isanders Rache - D	wenn vergiftet: 20P Schaden	3m
Brandbombe - A	5T, Brennend 3	3m
Brandbombe - B	5T, Brennend 4	3m
Brandbombe - C	6T, Brennend 4	3m
Brandbombe - D	6T, Brennend 5	3m
Brandbombe - E	7T, Brennend 5	3m
Splitterbombe - A	4P, DS 3	3m
Splitterbombe - B	5P, DS 3	3m
Splitterbombe - C	7P, DS 3	3m
Splitterbombe - D	9P, DS 3	3m
Splitterbombe - E	10P, DS 4	3m
Alchemistisches Feuer - A	8T für 10KR, dann Brennend 5	3m
Alchemistisches Feuer - B	9T für 10KR, dann Brennend 5	3m
Alchemistisches Feuer - C	10T für 10KR, dann Brennend 5	3m
Blendpulver - A	Aus(Belast -1) : Blind für 5 KR	3m
Blendpulver - B	Aus(Belast -2) : Blind für 5 KR	3m
Blendpulver - C	Aus(Belast -3) : Blind für 5 KR	3m
Blendpulver - D	Aus(Belast -4) : Blind für 5 KR	3m
Blitzstrahlpulver - A	Aus(Belast. -2) : Bewusstlos für 2 KR	3m
Blitzstrahlpulver - B	Aus(Belast. -3) : Bewusstlos für 2 KR	3m
Blitzstrahlpulver - C	Aus(Belast. -4) : Bewusstlos für 2 KR	3m
Blitzstrahlpulver - D	Aus(Belast. -5) : Bewusstlos für 2 KR	3m
Tetlokks Gifthauch - A	2 Tox. pro KR; wenn vergiftet: 5 Schaden	3m, (5 KR)
Tetlokks Gifthauch - B	3 Tox. pro KR; wenn vergiftet: 5 Schaden	3m, (5 KR)
Tetlokks Gifthauch - C	4 Tox. pro KR; wenn vergiftet: 5 Schaden	3m, (5 KR)
Tetlokks Gifthauch - D	5 Tox. pro KR; wenn vergiftet: 5 Schaden	3m, (5 KR)
Tetlokks Winterschlaf - A	18 T Kälteschaden	6m
Tetlokks Winterschlaf - B	24 T Kälteschaden	6m