

Angriffe:

- Angriffswurf gegen RK
- Fernangriff nur PA mit Schild
- Ziel des Angriffs nicht bewusst
→ PA/AU = 4
- Angriff mit 2 Waffen
→ Malus von 2 und 4
- Fernkampfangriffe:
3 Reichweiten
→ Malus von 0/2/4
- Deckung gibt Malus auf Angriff
→ 50%/75% Verdeckt → 2/5
- Schaden von Schleichangriffen immer kritisch (außer extra Würfel von Meuchler Talent)
- Pro Steigerung erhöht sich der Schaden um 1

Nahkampfreichweite:

- Reichweitendifferenz > 0,4 m:
-1 auf Angriffswurf
- Reichweitendifferenz > 1 m: -2 auf Angriffswurf

Flankieren:

- Unterzahl im Nahkampf
→ Malus von 2 auf PA/AU

Gelegenheitsangriffe:

Reaktion für

Gelegenheitsangriffe:

- Gegner entfernt sich ohne Angriff aus Nahkampf
- Aufwendige Aktion in Nahkampf (z.B. verarzten)
- Fernkampf in Nahkampfreichweite eines Gegners

Tauchen/Ersticken:

- nach 15*Max Kon s (3*Max Kon Kampfrunden)
- alle 5 Sekunden/je Kampfrunde Probe auf Ausdauer gegen 12 (Esn steigt je Wurf um 2)
- Fehlschlag → Ohnmacht, danach Narbe auf Bil

Fallschaden:

- Ab 2m:
(Höhe/m – 2)W6
- Akrobatik verringert um 1W6 und weitere W6 pro Steigerung

Schaden:

- Lp <= 0:
 - Probe auf Wille/Ausdauer gegen 9-Lp
→ Fehlschlag: Ohnmacht
- Lp <= -Max Kon:
 - Probe auf Wille/Ausdauer gegen 10-Lp
→ Fehlschlag: Tod
- Mehr als 50% Lp Schaden auf ein Mal:
 - Schwer verwundet bis Lp > Max Lp/2
→ -1 auf alle Proben
- Nächste Ruhephase:
 - W = PW(Medizin) + 1W20

$25\% < \frac{Lp}{Max\ Lp} \leq 50\%$	$W \geq 8$
$10\% < \frac{Lp}{Max\ Lp} \leq 25\%$	$W \geq 12$
$0 < \frac{Lp}{Max\ Lp} \leq 10\%$	$W \geq 19$
$\frac{Lp}{Max\ Lp} \leq 0$	$W \geq 25$

→ Fehlschlag: Narbe

Pro Runde: 1 Aktion, Laufenaktion und Bonusaktion

Name	Kosten	Effekt
Laufen	Laufenaktion	Laufen Meter bewegen
Angreifen	Aktion	Führt Angriff durch
Schleichen	Laufenaktion	Laufen/4 Meter schleichend fortbewegen
Sprinten	Volle Aktion	3*Laufen Meter in nahezu gerader Linie bewegen
Kleine Aktion	Bonusaktion	Rufen, werfen, fangen o.ä.
Waffe ziehen	Aktion / Bonusaktion	Wenn Probe auf Fingerfertigkeit ≥ 13 dann Bonusaktion, sonst Standardaktion
Waffe wegstecken	Aktion / Bonusaktion	Wenn Probe auf Fingerfertigkeit ≥ 13 dann Bonusaktion, sonst Standardaktion
Waffe fallen lassen	freie Aktion	Waffe fällt auf den Boden
Defensive Kampfhaltung	keine	-3 auf Angriffswürfe und +2 auf RK. Es kann nur in eine defensive Kampfhaltung gewechselt werden, wenn in dieser Runde noch nicht angegriffen wurde.
Einschüchtern	Aktion	Einschüchternprobe gegen Willenskraftprobe des Ziels. Wenn erfolgreich, Ziel wird verängstigt. Für jede Steigerung wird ein weiteres Verängstigtlevel hinzugefügt.
Führen/Begeistern	Aktion	Führen/Begeistern-Probe. Wenn erfolgreich, alle Verbündeten in Hörreichweite bekommen Moral. Für jede Steigerung wird ein weiteres Morallevel hinzugefügt.
Verspotten	Aktion	Verspottenprobe gegen Willenskraftprobe des Ziels. Wenn erfolgreich, Ziel wird verspottet. Für jede Steigerung wird ein weiteres Verspottenlevel hinzugefügt.

Würfelergebnis	Körperteil	Attribut
1	Augen, Ohren, Nase	War
2	Hinterkopf	Bil
3	Gesicht	Cha
4	Hand	Ges
5	Becken	Stä
6	Fuß	Wil
7	Brustkorb	Kon
8	Bauch	Hum
9	Stirn	Int
10	Bein	Bew

Zustände

▷ Verängstigt

- -1 auf Angriffe pro Angstlevel
- Am Ende der Runde Angstlevel -1

▷ Furcht

- Flucht
- Jede Runde Willenskraft gegen Sk der Furcht
- Misserfolg → SK -2

▷ Moral

- +1 Angriff pro Morallevel
- Bis Ende des Kampfes

▷ Verspottet

- Pro Spottlevel -1 AU/PA
- Individuum kämpft sich zum Spottursprung
- -1 Spottlevel wenn von anderem Gegner getroffen

▷ (Starke) Verlangsamung

- Bewegungsreichweite halbiert (geviertelt)

▷ Niedergeschlagen

- Liegt am Boden
- Aufstehen kostet halben Laufenswert
- AU/PA halbiert gegen Nahkampf
- +2 auf Fernkampf mit "Abzugwaffen"
- Gegen Fernkampfangriffe ab 10m 50% verdeckt, bzw. ab 25m 75% verdeckt

Heilung

- Nach Kampf 20 min Verschnaufen
→ 1 Mal Lp Regenerieren
- Längere Ruhephase
→ Lp und Mana Regenerieren