KAMPF

9.3 WIE EIN KAMPF FUNKTIONIERT

Ein Kampf ist in Runden unterteilt, die sich in ihrem Ablauf wiederholen. Jeder Beteiligte handelt in jeder Runde eines Kampfes. Ein Kampf wird folgendermaßen abgehandelt:

1. Zu Beginn des Kampfes gilt jeder Beteiligte als auf dem falschen Fuß erwischt. Sobald ein Charakter eine Aktion ausführt, gilt er nicht länger als auf dem falschen Fuß erwischt.
2. Es wird bestimmt, welche Beteiligten sich zu Beginn des Kampfes ihrer Gegner bewusst sind. Wenn sich nicht alle Beteiligten ihrer Gegner bewusst sein sollten, findet eine Überraschungsrunde statt, bevor der Kampf mit regulären Kampfrunden weitergeht. Alle Beteiligten, die sich ihrer Gegner bewusst sind, können in der Überraschungsrunde Aktionen durchführen und würfeln deshalb ihre Initiative aus. Sie können dann in Reihenfolge ihrer Initiative (hoch nach niedrig) eine Standard- oder eine Bewegungsaktion ausführen. Beteiligte, die sich ihrer Gegner nicht bewusst sind, können in der Überraschungsrunde keine Aktion ausführen. Wenn sich zu Beginn eines Kampfes keiner der Beteiligten seiner Gegner bewusst ist, findet keine Überraschungsrunde statt.
3. Nun würfeln die restlichen Beteiligten ebenfalls ihre Initiative aus. Alle Beteiligten sind jetzt bereit, ihre erste reguläre Kampfrunde zu beginnen.
4. Alle Beteiligten handeln in der Reihenfolge ihrer Initiative (hoch nach niedrig).
5. Wenn jeder Beteiligte an der Reihe war, wird wieder bei demjenigen mit der höchsten Initiative begonnen und eine neue Kampfrunde findet statt. Dies geht so lange, bis der Kampf endet.

9.4 KAMPFWERTE

Dieser Abschnitt erklärt die Werte, welche Einfluss auf den Erfolg der Beteiligten im Kampf haben und wie sie eingesetzt werden.

9.4.1 ANGRIFFSWÜRFE

Ein Angriffswurf stellt einen Versuch dar, einen Gegner oder ein Ziel zu treffen. Um einen Angriffswurf durchzuführen, wirfst Du einen W20 und addierst Deinen Angriffsbonus. (Es könnten auch weitere Modifikatoren eine Rolle spielen.) Wenn das Ergebnis des Wurfes gleich oder höher als die Rüstungsklasse des Ziels ist, hast Du es getroffen.

AUTOMATISCHE TREFFER UND FEHLSCHLÄGE

Eine natürliche 1 (der W20 zeigt eine 1) bedeutet immer einen Fehlschlag. Eine natürliche 20 (der W20 zeigt eine 20) bedeutet immer einen Treffer. Eine natürliche 20 kann außerdem zu einem kritischen Treffer werden.

9.4.2 ANGRIFFSBONUS

Dein Angriffsbonus mit einer Nahkampfwaffe entspricht Deinem Grund-Angriffsbonus + Deinen Stärkemodifikator + Deinen Größenmodifikator.

Dein Angriffsbonus mit einer Fernkampfwaffe entspricht Deinem Grund-Angriffsbonus + Deinen Geschicklichkeitsmodifikator + Deinen Größenmodifikator + den Entfernungsmalus. Siehe Tabelle 9.1 für Größenmodifikatoren.

GRUND-ANGRIFFSBONUS

Der Grund-Angriffsbonus wird von der Charakterklasse und der Stufe oder vom Kreaturentyp und den Trefferwürfeln (oder Kombinationen hieraus) bestimmt. Grund-Angriffsboni steigen unterschiedlich schnell für die verschiedenen Charakterklassen und Kreaturentypen. Wenn der Grund-Angriffsbonus +6 erreicht, erhält ein Charakter einen zweiten Angriff pro Runde, einen dritten dann ab +11 und einen vierten ab +16. Grund-Angriffsboni aus verschiedenen Quellen wie zum Beispiel einer Klassenkombination sind kumulativ, addieren sich also auf.

9.4.3 SCHADEN

Wenn Dein Angriff getroffen hat, verursachst Du Schaden bei Deinem Ziel. Die Art Deiner Waffe bestimmt die Höhe des Schadens. Der Schaden reduziert die Trefferpunkte Deines Ziels. Effekte, die Waffenschaden beeinflussen, wirken sich auch auf unbewaffnete Angriffe oder die natürlichen Angriffe von Kreaturen aus.

MINIMALER SCHADEN

Wenn irgendwelche Abzüge den Schaden auf unter einen Punkt reduzieren würden, verursacht ein Treffer trotzdem einen Punkt Schaden.

STÄRKEBONUS

Wenn Du Dein Ziel mit einer Nahkampf- oder Wurfwaffe (hierzu zählt auch die Schleuder) triffst, wird Dein Stärkemodifikator zu dem Schaden gezählt. Ein negativer Stärkemodifikator, aber nicht ein positiver, wird zum Schaden gezählt, der mit einem Bogen verursacht wurde. Kompositbogen bilden hier die einzige Ausnahme.

Zweitwaffe

Wenn Du mit einer Waffe triffst, die Du in Deiner zweiten Hand führst, wird nur der halbe Stärkemodifikator zum Schaden gezählt.

Eine Waffe zweihändig führen

Wenn Du mit einer beidhändig geführten Waffe triffst, wird der 1,5-fache Stärkemodifikator zum Schaden gezählt. Dies gilt nicht für leichte Waffen.

Schaden multiplizieren

Manchmal wird der Schaden multipliziert, beispielsweise nach einem kritischen Treffer. Der Schaden wird dann entsprechend oft ausgewürfelt (alle Modifikatoren kommen zum Tragen) und das Ergebnis zusammengezählt. Wenn Schaden mehr als einmal multipliziert wird, dann zählt jeder Multiplikator für sich. Es wird also nicht ein verdoppelter Schaden nochmals verdoppelt, sondern einmal mehr ausgewürfelt.

Ausnahme: Zusätzliche Würfel auf den Schaden, die nicht von der Waffe herrühren (sondern beispielsweise von Sonderfähigkeiten), werden nicht mit multipliziert.

Attributsschaden

Einige Kreaturen und magische Effekte können temporären Attributsschaden verursachen. Dies reduziert einen oder mehrere Attributswerte.

9.4.4 Rüstungsklasse (RK)

Deine Rüstungsklasse gibt an, wie schwer es für Gegner ist, einen Treffer bei Dir zu landen. Sie stellt den Wert dar, den Dein Gegner mit seinem Angriffswurf erreichen muss, um Dich zu treffen. Deine RK setzt sich zusammen aus 10 + den Rüstungsbonus Deiner Rüstung + den Rüstungsbonus Deines Schilds + Geschicklichkeitsmodifikator + Größenmodifikator. Beachte, dass manche Rüstung Deinen Geschicklichkeitsmodifikator beschränkt, so dass dieser nicht ganz auf die RK angerechnet werden kann. Manchmal darf ein positiver Geschicklichkeitsmodifikator gar nicht angerechnet werden, außerdem können weitere Modifikatoren Deine RK beeinflussen.

Tabelle 9.1: Grössenmodifikatoren

Größe	Größenmodifikator
Mini	+8
Winzig	+4
Sehr Klein	+2
Klein	+1
Mittelgroß	+0
Groß	-1
Riesig	-2
Gigantisch	-4
Kolossal	-8

Verbesserungsbonus

Verbesserungsboni machen Deine Rüstung besser.

Ablenkungsbonus

Magische Effekte lenken Angriffe ab und verbessern Deine RK.

Natürliche Rüstung

Wenn Du Rüstung trägst, zählt nur der halbe Rüstungsbonus von entweder Deiner Rüstung oder Deiner natürlichen Rüstung, während der jeweils andere Bonus voll zählt.

Ausweichbonus

Ein Bonus durch aktives Ausweichen verbessert ebenfalls Deine RK. Wann immer Du Dich allerdings in einer Situation befindest, die verhindert, dass Dein Geschicklichkeitsmodifikator auf Deine RK angerechnet wird, kann auch kein Ausweichbonus angerechnet werden (dies gilt nicht für Beschränkungen durch am Körper getragene Rüstung). Im Gegensatz zu den meisten anderen Boni addieren sich Ausweichboni auf.

Berührungsangriffe

Manche Angriffe bleiben von Rüstungen, Schilden und natürlicher Rüstung unbeeinflusst. In diesem Fall führt der Angreifer einen Berührungsangriff durch, welcher ein Fern- oder Nahkampfangriff sein kann. Die RK des Ziels enthält dann keine Boni von Rüstungen, Schilden oder natürlicher Rüstung. Alle anderen Modifikatoren wie Größen- und Geschicklichkeitsmodifikator oder Ablenkungsboni werden normal berücksichtigt.

9.4.5 Trefferpunkte (TP)

Wenn die Trefferpunkte einer Kreatur (Monster oder Charakter) auf 0 sinken, ist sie kampfunfähig. Wenn die Trefferpunkte unter 0 sinken, gilt die Kreatur als sterbend. Wenn die Trefferpunkte auf -10 fallen, ist die Kreatur tot.

9.4.6 Bewegungsrate

Die Bewegungsrate bestimmt, wie weit Du Dich in einer Runde bewegen und dabei noch andere Aktionen ausführen kannst. Deine Bewegungsrate hängt hauptsächlich vom gewählten Volk und der getragenen Rüstung ab. Wenn Du in einer Runde zwei Bewegungsaktionen durchführst (auch „doppelte Bewegung“), kannst Du Dich um Deine doppelte Bewegungsrate fortbewegen. Wenn Du in Deiner Runde keine andere Aktion ausführst als zu Rennen, kannst Du Dich mit dem vierfachen Deiner Bewegungsrate fortbewegen (bzw. mit dem dreifachen, wenn Du schwere Rüstung trägst).

9.4.7 Rettungswürfe (RW)

Wenn Du das Ziel eines ungewöhnlichen oder magischen Angriffs bist, führst Du in der Regel einen Rettungswurf durch, um den Auswirkungen des Angriffs zu entgehen oder sie zumindest abzuschwächen. Ein Rettungswurf wird wie ein Angriffswurf mit dem W20 durchgeführt und Du erhältst einen Bonus, dessen Höhe abhängig ist von Deiner gewählten Charakterklasse, Deiner Stufe und Deinem Attributswert.

Der Modifikator für den Rettungswurf setzt sich aus Grundbonus + Attributsmodifikator zusammen.

Arten von Rettungswürfen

Die drei verschiedenen Rettungswürfe sind Reflex, Wille und Zähigkeit.

Reflex: Dieser RW stellt die Fähigkeit dar, Angriffen mit flächendeckender Wirkung auszuweichen. Der Reflexmodifikator wird auf den RW angerechnet.

Wille: Dieser RW stellt die Fähigkeit dar, Geistesbeeinflussungen und durch Magie hervorgerufenen Effekten zu widerstehen. Auf diesen RW wird der Weisheitsmodifikator angerechnet.

Zähigkeit: Dieser RW stellt die körperliche Widerstandskraft dar. Es wird der Konstitutionsmodifikator angerechnet.

Schwierigkeitsgrad von Rettungswürfen

Der SG eines RW wird durch den Angriff bestimmt.

Automatische Fehlschläge oder Erfolge

Eine natürliche 1 stellt immer einen Fehlschlag dar (und könnte Schäden an der Ausrüstung hervorrufen), eine natürliche 20 ist immer ein Erfolg.

9.4.8 Initiative

Initiativewürfe

Zu Beginn eines Kampfes würfelt jeder Beteiligte seine Initiative aus. Ein Initiativewurf ist ein Wurf auf Geschicklichkeit. Alle Beteiligten zählen ihren Geschicklichkeitsmodifikator zum Wurfergebnis. Sie handeln in der Reihenfolge ihrer Initiative, wobei der Beteiligte mit der höchsten Initiative beginnen darf. Diese Reihenfolge bleibt in den nachfolgenden Runden unverändert, außer wenn jemand eine Aktion durchführt, die ihre Initiative verändert.

Wenn die Initiativewürfe von zwei oder mehr Beteiligten das gleiche Ergebnis haben, wird ihre Reihenfolge durch die Summe der Modifikatoren, die sie auf ihre Initiative anrechnen dürfen, festgelegt. Wenn auch diese Summe gleich ist, werfen die Betroffenen noch einmal Initiative, um ihre Reihenfolge festzulegen.

Auf dem falschen Fuss erwischt

Zu Beginn eines Kampfes und bevor die Beteiligten die Chance habe, eine Aktion durchzuführen (ganz besonders vor der ersten regulären Runde, die in Reihenfolge der Initiative durchgeführt wird), gelten alle als auf dem falschen Fuß erwischt. Schurken erhalten die übernatürliche Fähigkeit Reflexbewegung, die es ihnen erlaubt, einen positiven Geschicklichkeitsmodifikator auf ihre RK anzurechnen, auch wenn sie auf dem falschen Fuß erwischt wurden.

Inaktiv

So lange ein Kampf andauert, behältst Du das Ergebnis Deines Initiativewurfs und damit Deinen Platz in der Reihenfolge auch dann, wenn Du in einer Runde keine Aktion durchführen kannst.

9.4.9 Überraschung!

Wenn ein Kampf beginnt und Du Dir Deiner Gegner nicht bewusst bist, Deine Gegner sich Deiner aber sehr wohl bewusst sind, bist Du überrascht.

Wahrnehmung bestimmen

Manchmal sind sich alle Beteiligten einer Partei eines Kampfes ihrer Gegner bewusst, manchmal keine und manchmal nicht alle. Manchmal sind sich alle Beteiligten beider Seiten einander bewusst, manchmal hat niemand etwas kommen sehen. Wer sich wem bewusst ist, kann je nach Situation von Würfen auf Lauschen, Entdecken oder andere passende Fertigkeiten bestimmt werden.

Die Überraschungsrunde

Wenn einige, aber nicht alle Beteiligten sich zu Beginn eines Kampfes ihrer Gegner bewusst sind, findet eine Überraschungsrunde statt, bevor der Kampf mit regulären Runden weitergeht. In dieser Überraschungsrunde können alle Beteiligten, die ihre Gegner wahrgenommen haben und daher nicht überrascht sind, eine Standardaktion und freie Aktionen ausführen und ermitteln ihre Initiative. Die Aktionen werden in der Reihenfolge der Initiative (beginnend mit der höchsten) durchgeführt. Wenn keine oder alle Beteiligten sich ihrer Gegner bewusst sind, findet keine Überraschungsrunde statt.

Überraschte Beteiligte

Jeder, der zu Beginn des Kampfes überrascht ist, kann in der Überraschungsrunde keine Aktionen durchführen. Überraschte Beteiligte sind auf dem falschen Fuß erwischt und dürfen einen positiven Geschicklichkeitsmodifikator nicht auf ihre RK anrechnen.

9.4.10 Gelegenheitsangriffe

In der Hitze des Gefechts vernachlässigt ein Kämpfer manchmal seine Deckung. In diesem Fall dürfen Gegner einen freien Angriff durchführen. Solche freien Angriffe werden Gelegenheitsangriffe genannt.

Bedrohte Felder

Auf einem Spielplan mit Feldern von (im Maßstab der Spielfiguren) 1,5 m Kantenlänge Du bedrohst alle Felder, in die Du angreifen könntest. Das bedeutet normalerweise, dass Du alle benachbarten Felder um das, welches Du besetzt, bedrohst (auch die diagonal angrenzenden). Manche Aktionen erlauben dem Gegner Gelegenheitsangriffe, wenn sie in einem bedrohten Feld ausgeführt werden. Wenn Du unbewaffnet bist, bedrohst Du kein Feld und darfst keine Gelegenheitsangriffe durchführen.

Waffen mit Reichweite

Die meisten Kreaturen mittlerer Größe oder kleiner haben eine Reichweite von 1,5 m und können daher Kreaturen in bis zu 1,5 m Entfernung erreichen, also in allen Felder um ihr eigenes herum. Wenn diese Kreaturen allerdings Waffen mit Reichweite führen, bedrohen sie mehr Felder, abhängig von der jeweiligen Reichweite. Die meisten größeren Kreaturen haben eine Reichweite von 3 m oder weiter.

Einen Gelegenheitsangriff provozieren

Zwei Arten von Aktionen können Gelegenheitsangriffe provozieren: Wenn man sich aus einem bedrohten Feld bewegt oder wenn man eine Aktion in einem bedrohten Feld ausführt.

Bewegung

Wenn sich eine Kreatur aus einem bedrohten Feld bewegt, provoziert sie in der Regel einen Gelegenheitsangriff desjenigen Gegners, der das Feld bedroht. Es gibt zwei Möglichkeiten, diesen Gelegenheitsangriff zu verhindern: Der 1,5 m-Schritt und die Aktion Zurückziehen (s. unten).

Ablenkende Handlungen

Manche Aktionen provozieren einen Gelegenheitsangriff, wenn sie in einem bedrohten Feld ausgeführt werden, da derjenige, der sie ausführt, abgelenkt ist. Der Abschnitt Aktionen im Kampf erwähnt die meisten der Aktionen, die Gelegenheitsangriffe provozieren. Achte darauf, dass es für manche Aktionen, die normalerweise Gelegenheitsangriffe provozieren, auch Ausnahmen geben könnte.

Einen Gelegenheitsangriff ausführen

Ein Gelegenheitsangriff ist ein einzelner Nahkampfangriff und Du kannst pro Runde nur einen Gelegenheitsangriff ausführen. Wenn sich die Gelegenheit für einen solchen Angriff ergibt, musst Du ihn nicht ausführen. Ein erfahrener Charakter erhält zusätzliche Nahkampfangriffe (wenn er eine Volle Aktion ausführt), aber mit niedrigeren Angriffsboni. Du führst Deinen Angriff jedoch mit dem normalen Bonus durch, auch wenn Du in dieser Runde bereits angegriffen hast. Ein Gelegenheitsangriff unterbricht den normalen Ablauf einer Runde. Wenn ein Gelegenheitsangriff provoziert wird, dann wird er sofort ausgeführt und anschließend der Kampf normal weitergeführt.

Anzahl der Gelegenheitsangriffe

Du kannst so viele Gelegenheitsangriffe pro Runde ausführen, wie Du Angriffe durch Deinen Grund-Angriffsbonus erhältst. Ein Charakter mit einem Grund-Angriffsbonus kleiner als 6 beispielsweise kann einen Gelegenheitsangriff durchführen, während einer mit einem Grund-Angriffsbonus von 16 oder höher vier Gelegenheitsangriffe pro Runde durchführen kann. Das bedeutet nicht, dass Du mehr als einen Angriff pro Gelegenheit durchführen kannst, allerdings könntest Du gegen einen Gegner mehrere Gelegenheitsangriffe durchführen, wenn er Dir durch seine Aktionen mehrere Gelegenheiten bietet. Wenn Du Dich in einer Runde aus mehr als einem bedrohten Feld des selben Gegners bewegst, dann zählt das nicht als mehrere Gelegenheiten für diesen Gegner. Alle Gelegenheitsangriffe werden mit dem normalen Angriffsbonus durchgeführt.

9.5 Aktionen im Kampf

9.5.1 Die Kampfrunde

Jede Runde repräsentiert sechs Sekunden der Spielzeit. Eine Runde bietet jedem Charakter die Gelegenheit, eine Aktion auszuführen.

Jede Runde beginnt mit dem Teilnehmer, der die höchste Initiative hat und geht weiter mit den Teilnehmern in absteigender Reihenfolge der Initiative. Wenn ein Charakter an der Reihe ist, kann er alle seine Aktionen ausführen. (Ausnahmen sind Gelegenheitsangriffe und Besondere Initiative-Aktionen.)

Im Normalfall sind Beginn und Ende einer einzelnen Runde während des Kampfes unwichtig. Eine Runde kann die Zeitspanne vom Beginn der Aktionen des ersten bis zum Ende der Aktionen des letzten Teilnehmers bedeuten, aber meist bedeutet „eine Runde“ die Zeit, die zwischen den zwei Zeitpunkten vergeht, wenn ein Teilnehmer an der Reihe war und bis er wieder an der Reihe ist (oder die selbe Initiative in der nächsten Runde an der Reihe ist). Effekte, die eine bestimmte Anzahl an Runden andauern, enden genau, bevor die selbe Initiative an der Reihe ist, zu der sie begonnen haben.

9.5.2 Arten von Aktionen

Die Art einer Aktion sagt aus, wie lange es dauert, diese innerhalb der sechs Sekunden einer Kampfrunde auszuführen und wie Bewegung gehandhabt wird.
Es gibt vier Arten von Aktionen: Standardaktionen, Bewegungsaktionen, so genannte volle Aktionen und freie Aktionen. In einer regulären Runde kann jeder am Kampf beteiligte entweder eine Standard- und eine Bewegungsaktion oder aber eine volle Aktion ausführen, außerdem eine oder mehrere freie Aktionen. Du darfst auch statt der Standardaktion eine zweite Bewegungsaktion auszuführen. In manchen Situationen wie zum Beispiel in einer Überraschungsrunde darfst Du nur entweder eine Standard- oder eine Bewegungsaktion ausführen.

Standardaktion

Eine Standardaktion erlaubt es Dir, am Kampf teilzunehmen und zum Beispiel einen Angriff auszuführen oder einen Zauber zu wirken. Siehe auch die Tabelle: Aktionen im Kampf für weitere Standardaktionen.

Bewegungsaktion

Eine Bewegungsaktion erlaubt es einem Kampfteilnehmer, sich mit seiner Bewegungsrate zu bewegen oder eine Aktion auszuführen, die ähnlich lang dauert. Siehe auch die Tabelle: Aktionen im Kampf. Du kannst Deine Standardaktion für eine Bewegungsaktion aufgeben, Dich also zweimal pro Runde bewegen. Wenn Du Dich in einer Runde nicht bewegst (zum Beispiel weil Du Deine Bewegung gegen eine andere Aktion getauscht hast), darfst Du vor, während oder nach der Aktion einen 1,5m-Schritt machen.

Volle Aktion

Eine volle Aktion nimmt Dich für die gesamte Dauer einer Runde in Anspruch. Du kannst lediglich einen 1,5m-Schritt vor, während oder nach Deiner Aktion machen, Dich aber sonst nicht bewegen. Manche vollen Aktionen verbieten sogar diesen 1,5m-Schritt. Wenn Du in einer Kampfrunde auf eine Standardaktion beschränkt bist, darfst Du manche vollen Aktionen als Standardaktionen ausführen. Die Beschreibungen der einzelnen Aktionen (unten) zeigen, welche der Aktionen das erlauben.

Schnelle Aktion

Eine schnelle Aktion dauert zwar nur kurz, verbraucht aber durchaus mehr Zeit als eine freie Aktion. Du kannst pro Runde eine schnelle Aktion durchführen.

Sofortige Aktion

Eine sofortige Aktion ist einer schnellen Aktion sehr ähnlich, kann aber auch jederzeit außerhalb Deiner Runde ausgeführt werden.

Freie Aktion

Freie Aktionen nehmen so gut wie keine Zeit in Anspruch und Du kannst eine oder mehrere freie Aktionen durchführen, während Du Deine anderen Aktionen regulär abhandelst. Natürlich sind auch der Anzahl der freien Aktionen Grenzen gesetzt.

Keine Aktion

Manche Handlungen sind so kurz, dass sie auch nicht als freie Aktionen zählen. Sie benötigen buchstäblich keine Zeit und zählen als Bestandteil einer anderen Tätigkeit.

Eingeschränkte Aktivität

Es gibt Situationen, in denen Du nicht in der Lage bist, alle Deine Aktionen frei auszuführen. Dann bist Du auf eine Bewegungs- oder Standardaktion beschränkt (sowie freie Aktionen). Du kannst keine volle Aktion ausführen (allerdings kannst Du eine volle Aktion beginnen oder beenden, indem Du Deine Standardaktion aufwendest, s. unten).

9.5.3 Standardaktionen

Angriff

Ein Angriff ist eine Standardaktion.

Nahkampfangriff

Du kannst mit einer Nahkampfwaffe einen Gegner innerhalb von 1,5 m angreifen. Diese werden behandelt, als würden sie neben Dir stehen und gelten als in Kontakt mit Dir. Manche Waffen haben eine Reichweite, dies ist bei den Beschreibungen der Waffe angegeben. Wenn Du eine Waffe mit Reichweite trägst, kannst Du Gegner in bis zu 3 m Entfernung angreifen, aber nicht solche in Kontakt mit Dir bzw. bis zu 1,5 m Entfernung.

Waffenloser Angriff

Einen Gegner mit Schlägen, Tritten oder Kopfstößen anzugreifen wird genau so behandelt wie ein bewaffneter Angriff, mit folgenden Ausnahmen:

Gelegenheitsangriffe

Wenn Du einen waffenlosen Angriff gegen einen bewaffneten Gegner ausführst, provozierst Du Gelegenheitsangriffe von diesem Gegner. Dieser Gelegenheitsangriff wird dann vor Deinem Angriff ausgeführt. Ein unbewaffneter Kampfteilnehmer kann selbst keine Gelegenheitsangriffe durchführen (s. aber Bewaffnete waffenlose Angriffe, unten).

Bewaffnete waffenlose Angriffe

Manche waffenlose Angriffe zählen als bewaffnete Angriffe. Die Angriffe eines Mönchs, eines Charakters mit entsprechenden Talenten, eines Magiers, der einen Berührungsangriff durchführt oder einer Kreatur mit natürlichen Waffen zählen alle als bewaffnete Angriffe. Beachte, dass dies sowohl für den Angriff als auch

die Verteidigung gilt: Bewaffnete Charaktere können Gelegenheitsangriffe durchführen.

Schaden durch waffenlose Angriffe

Ein unbewaffneter Angriff durch einen mittelgroßen Charakter verursacht 1W3 Schaden (der Stärkemodifikator wird normal angerechnet). Ein kleiner Charakter verursacht 1W2, ein großer 1W4 Schaden. Dieser Schaden durch unbewaffnete Angriffe zählt als Betäubungsschaden (oder nicht tödlicher Schaden). Unbewaffnete Angriffe zählen als leichte Waffen (beispielsweise für den Kampf mit zwei Waffen etc.).

Tödlichen Schaden verursachen

Vor Deinem Angriffswurf kannst Du bestimmen, dass Dein unbewaffneter Angriff ganz normal tödlichen Schaden wie mit einer Waffe verursachen soll, allerdings musst Du dann 4 von Deinem Wurf abziehen. Wenn Du das Talent Verbesserter Waffenloser Schlag besitzt, kannst Du tödlichen Schaden zufügen, ohne diesen Abzug berücksichtigen zu müssen.

Fernkampfangriffe

Mit Fernkampfwaffen kannst Du jedes Ziel angreifen, das Du sehen kannst und welches sich innerhalb der maximalen Reichweite der Waffe befindet. Die maximale Reichweite von Wurfwaffen entspricht dem fünffachen ihrer Grundreichweite, die von Schusswaffen entspricht dem zehnfachen ihrer Grundreichweite. Manche Waffen haben kürzere maximale Reichweiten, dies ist dann in der Beschreibung aufgeführt.

Angriffswürfe

Ein Angriffswurf stellt Deinen Versuch dar, einen Gegner zu treffen. Du wirfst dazu einen W20 und addierst den Angriffsbonus der Waffe, die Du benutzt. Wenn Dein Ergebnis gleich oder größer der RK des Ziels ist, hast Du getroffen und verursachst Schaden.

Automatische Fehlschläge und Treffer

Eine natürliche 1 (der W20 zeigt eine 1) bedeutet immer einen Fehlschlag, es besteht also immer mindestens eine Chance von 5%, dass ein Angriff nicht trifft. Eine natürliche 20 (der W20 zeigt eine 20) ist immer ein Treffer und es besteht dementsprechend immer eine Chance von 5%, dass ein Angriff trifft. Eine natürliche 20 ist außerdem ein potentieller kritischer Treffer (s. unten).

Schadenswürfe

Wenn Du Deinen Gegner triffst, verursachst Du Schaden. Wirf den entsprechenden Würfel (je nach Waffe, außerdem wird in der Regel der Stärkemodifikator angerechnet), das Ergebnis wird von den Trefferpunkten des Ziels abgezogen.

Mehrfache Angriffe

Wenn ein Charakter mehr als einen Angriff pro Runde ausführen kann und will, dann muss er dazu einen vollen Angriff durchführen (und eine volle Aktion verwenden, s. die Beschreibung der Aktionen, unten). In einer Standardaktion kann man nur je einen Angriff ausführen.

Mit Fernkampfwaffen in eine Nahkampf schiessen oder werfen

Wenn Du mit einer Fernkampfwaffe ein Zeil angreifst, das sich selbst in einem Nahkampf befindet, dann musst Du von Deinem Angriffswurf 4 abziehen. Zwei Charaktere gelten als im Nahkampf miteinander, wenn sie Gegner sind und sich innerhalb von 1,5 m zueinander befinden. (Bewusstlose oder anderweitig hilflose Ziele gilt nicht als im Nahkampf, außer wenn er tatsächlich angegriffen wird.) Wenn das Ziel (oder der Teil des Ziels, falls es sehr groß ist) mindestens 3 m vom nächsten mit Dir verbündeten Charakter entfernt ist, kannst Du den Abzug ignorieren, auch wenn es sich mit Deinem Verbündetem im Nahkampf befindet.

Präzisionsschuss

Wenn Du den Präzisionsschuss des Talents Scharfschütze ausführen kannst, erhältst Du keinen Abzug für Fernkampfangriffe in einen Nahkampf hinein.

Defensiv kämpfen als Standardaktion

Du kannst vor einem Angriff entscheiden, dass Du defensiv kämpfst. Du erhältst dann einen Abzug von 4 auf alle Angriffswürfe bis zu Deiner nächsten Runde, dafür erhältst Du während dieser Zeit einen Ausweichbonus von 2 auf Deine RK.

Kritische Treffer

Wenn Du bei einem Angriffswurf eine natürliche 20 wirfst, der Würfel also eine 20 zeigt, erzielst Du einen Treffer unabhängig von der Rüstungsklasse Deines Gegners, außerdem hast Du einen potentiellen kritischen Treffer erzielt: Um herauszufinden, ob es sich tatsächlich um einen kritischen Treffer handelt, wirf gleich noch einen Angriffswurf. Wenn dieser wieder einen Treffer gegen die RK des Gegners erzielt, hast Du einen kritischen Treffer gelandet.(Dieser zweite Wurf muss lediglich treffen, Du musst nicht wieder eine 20 würfeln.) Wenn der zweite Wurf die RK des Gegners nicht erreicht, hast Du eben normal getroffen. Ein kritischer Treffer bedeutet, dass Du den Schaden mehrfach auswürfelst, mit allen Boni, und alle Ergebnisse zusammenrechnest. Wenn nicht anders angegeben, ist eine 20 ein potentieller kritischer Treffer und der Schadensmultiplikator ist x2 (der Schaden wird zwei mal ausgewürfelt). Die Notation hierfür sieht so aus: 20/x2

Ausnahme: Zusätzlicher Schaden, der nicht durch die Waffe verursacht wird und als zusätzliche Schadenswürfel angegeben wird, wird bei einem kritischen Treffer nicht multipliziert.

Potentielle kritische Treffer

Manchmal wird bereits bei niedrigeren natürlichen Werten als einer 20 ein potentieller kritischer Treffer erzielt, z.B. bereits bei einer natürlichen 19. In diesem Fall ist aber das niedrigere Ergebnis kein automatischer Treffer und jeder Angriff, der nicht trifft, ist dann auch kein potentieller kritischer Treffer.

Schadensmultiplikator

Manche Waffen verursachen bei einem kritischen Treffer mehr als den doppelten Schaden. Nach einem kritischen Treffer durch eine Waffe mit einem Schadensmultiplikator von x3 beispielsweise wird der Schaden drei mal ausgewürfelt.

Zauber und kritische Treffer

Jeder Zauber, für den ein Angriffswurf notwendig ist, kann einen kritischen Treffer erzielen. Ein Zauber dagegen, der keinen Angriffswurf benötigt, kann nie einen kritischen Treffer erzielen.

Zauber wirken

Die meisten Zauber benötigen eine Standardaktion, um gewirkt zu werden. Du kannst so einen Zauber vor oder nach einer Bewegungsaktion wirken.

Anmerkung: Während des Zauberns behältst Du Deinen Geschicklichkeitsmodifikator für Deine RK.

Zauberkomponenten

Um einen Zauber mit einer verbalen Komponente (V) zu wirken, musst Du mit deutlicher Stimme sprechen können. Wenn Du geknebelt bist oder Dich im Wirkungsbereich eines Stille-Zaubers befindest, kannst Du einen solchen Zauber nicht wirken. Ein gehörloser und tauber Zauberwirker verpatzt Zauber mit verbalen Komponenten mit einer Chance von 20%.

Um Zauber wirken zu können, für die bestimmte Gesten (G) ausgeführt werden müssen, musst Du zumindest eine Hand frei bewegen können. Du kannst einen solchen Zauber nicht wirken, wenn Du gefesselt bist, im Ringkampf festgehalten wirst, beide Hände voll hast oder mit beiden Händen etwas anderes tust.

Um einen Zauber mit einer Materialkomponente (M), einem Zauberfokus (F) oder einem göttlichen Fokus (GF) zu wirken, musst Du über die notwendigen Materialien verfügen, wie bei dem Zauber beschrieben wird. Wenn diese Materialien nicht sonderlich umständlich zu handhaben sind, zählt die Vorbereitung für den Zauber als freie Aktion. Für Materialkomponenten und Fokusse, bei denen kein Preis angeführt ist, kann davon ausgegangen werden, dass der Zauberwirker sie bei sich trägt.

Manche Zauber haben Erfahrungspunkte als Komponente (EP), die von Deinen Erfahrungspunkten abgezogen werden. Kein Zauber kann diese verlorenen Erfahrungspunkte wieder herstellen. Du kannst nicht so viele Erfahrungspunkte ausgeben, dass Du eine Stufe verlieren würdest, Du musst also eventuell auf diesen Zauber sparen, bevor Du ihn wirken kannst. Wenn Du genug Erfahrungspunkte hast, um eine Stufe aufzusteigen, kannst Du stattdessen diese Punkte ausgeben, um den Zauber zu wirken. Die Erfahrungspunkte, die Du für einen Zauber ausgibst, sind in jedem Fall verloren, unabhängig davon ob der Zauber gelingt oder nicht.

Konzentration

Um einen Zauber erfolgreich wirken zu können, musst Du Dich währenddessen konzentrieren. Wenn Deine Konzentration gestört wird, kannst keine Zauber wirken. Wenn Du damit beginnst, einen Zauber zu wirken, aber währenddessen gestört wirst, musst Du einen Konzentrationswurf schaffen oder der Zauber schlägt fehl. Der SG dieses Wurfs hängt davon ab, von was Deine Konzentration gestört wird (siehe die Fertigkeit Konzentration). Wenn Du Deine Zauber täglich vorbereitest, ist der Zauber für diesen Tag verloren. Wenn Du frei zauberst, zählt der Zauber gegen die Anzahl Deiner täglich verfügbaren Zauber.

Die Konzentration aufrechterhalten: Manche Zauber benötigen kontinuierliche Konzentration, damit ihre Wirkung weiter andauert. Einen Zauber aufrechtzuerhalten gilt als Standardaktion, die keinen Gelegenheitsangriff provoziert. Alles, was Deine Konzentration beim Wirken eines Zaubers stören kann, kann Dich auch vom Aufrechterhalten eines Zaubers abhalten: Wenn Deine Konzentration gestört wird, endet der Zauber.

Zeitaufwand

Für die meisten Zauber benötigst Du eine Standardaktion. Ein solcher Zauber entfaltet seine Wirkung sofort.

Gelegenheitsangriffe

Im Normalfall provoziert das Wirken eines Zaubers einen Gelegenheitsangriff. Wenn Du durch einen Gelegenheitsangriff Schaden erleidest, musst Du einen Konzentrationswurf bestehen oder verlierst den Zauber. Der SG für den Wurf beträgt 10 + der Schaden + die Zauberstufe. Zauber, die mit einer freien Aktion gewirkt werden können, provozieren keine Gelegenheitsangriffe.

Defensiv zaubern

Du kannst einen Zauber wirken und gleichzeitig auf Deine Verteidigung achten. Dann provozierst Du keine Gelegenheitsangriffe, musst aber einen Konzentrationswurf bestehen oder der Zauber ist verloren. Der SG beträgt dann 15 + Zauberstufe.

Berührungszauber im Nahkampf

Viele Zauber haben die Reichweite Berührung. Diese Zauber werden erst gewirkt, anschließend muss das Ziel berührt werden (in der selben Runde oder später). Du kannst Deine Bewegungsaktion ausführen, bevor Du den zauber gewirkt hast, nachdem Du das Ziel berührt hast, oder zwischen Wirken des Zaubers und Berühren des Ziels. Verbündete und Dich selbst triffst Du automatisch, aber um einen Gegner zu berühren, muss Dir ein Berührungsangriff gelingen.

Berührungsangriff

Einen Gegner zu berühren zählt als bewaffneter Angriff und verursacht daher keinen Gelegenheitsangriff, den Zauber zu wirken verursacht aber weiterhin Gelegenheitsangriffe. Es gibt zwei Arten von Berührungsangriffen, solche im Nahkampf und solche im Fernkampf. Auf beide Arten können kritische Treffer erzielt werden. Die RK gegen Berührungsangriffe enthält keine Boni von Rüstungen, Schilden oder natürlicher Rüstung. Andere Boni oder Modifikatoren zählen jedoch normal.

Ladung halten

Wenn Du einen Zauber nicht in der selben Runde, sondern erst später an das Ziel bringst, es also erst in der folgenden Runde oder später berührst, kannst Du diese Ladung unbegrenzt halten. Du kannst jede Runde erneut Berührungsangriffe versuchen. Du kannst auch einen Verbündeten als Standardaktion berühren oder bis zu sechs Verbündete als volle Aktion. Wenn Du eine Ladung hältst und irgendwen oder irgendetwas berührst, sei es Absicht oder nicht, dann entlädt sich der Zauber auf dieses Ziel. Wenn Du eine Ladung hältst und einen anderen Zauber wirkst, ist die Ladung und damit der zuvor gewirkte Zauber verloren.

Alternativ zu einem Berührungsangriff kannst Du auch einen waffenlosen Angriff oder einen Angriff mit einer natürlichen Waffe ausführen, während Du eine Ladung hältst. Du provozierst dann regulär Gelegenheitsangriffe, wenn Deine unbewaffneten Angriffe oder die mit natürlichen Waffen dies tun. Wenn ein Angriff trifft, verursachst Du regulären Schaden und der Zauber entlädt sich auf das Ziel. Wenn Du nicht triffst, hältst Du die Ladung weiterhin.

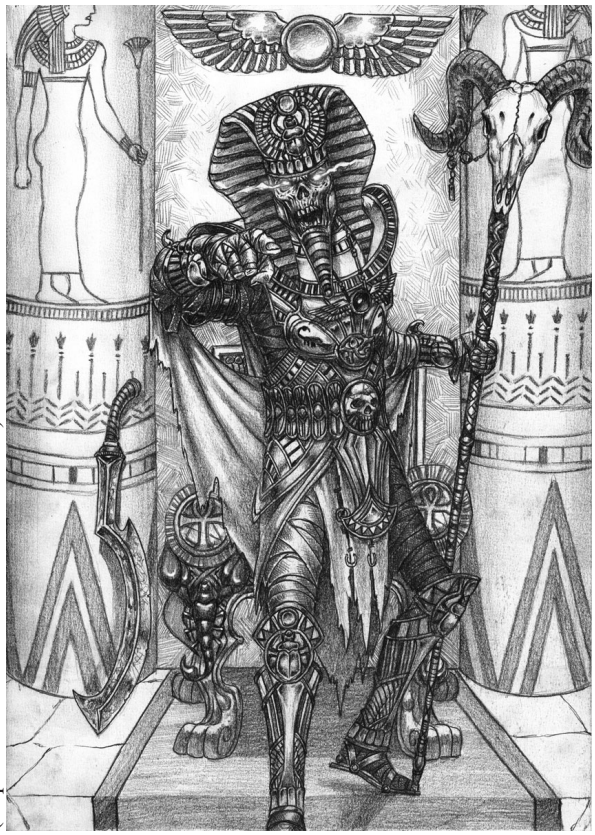

Illustration von Mates Laurentiu (http://mateslaurentiu.deviantart.com/)

Zauber aufgeben

Einen aktiven Zauber aufzugeben ist eine Standardaktion, die keinen Gelegenheitsangriff provoziert.

Magische Gegenstände aktivieren

Viele magische Gegenstände wie Waffen, Rüstungen oder andere Ausrüstungsgegenstände entfalten ihre besondere Wirkung automatisch, aber einige wie etwa Tränke, Schriftrollen, Zauberstäbe, -zepter und -stecken müssen aktiviert werden. Einen magischen Gegenstand zu aktivieren benötigt eine Standardaktion, es sei denn, bei der Beschreibung des Gegenstandes steht etwas anderes.

Zauberwirkende Gegenstände

Einen zauberwirkenden Gegenstand wie eine Schriftrolle zu aktivieren entspricht dem Wirken des Zaubers. Es erfordert Konzentration und provoziert Gelegenheitsangriffe. Wenn Du Deine Konzentration verlierst, ist der Zauber verloren und Du kannst versuchen, den Zauber defensiv zu wirken.

Zauber auslösende, durch Befehlswort aktivierte oder durch Gebrauch aktivierte Gegenstände

Einen solchen Gegenstand zu aktivieren erfordert keine Konzentration und provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Besondere Fähigkeiten einsetzen

In der Regel benötigt es eine Standardaktion, eine besondere Fähigkeit einzusetzen, aber um welche Art der Aktion es sich im Einzelnen handelt, steht bei der Fähigkeit selbst (D&D 3: S. 196, D&D 3.5: S. 219).

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZF)

Zauberähnliche Fähigkeiten einzusetzen funktioniert wie Zauber wirken, sie benötigen Konzentration und provozieren Gelegenheitsangriffe. Zauberähnliche Fähigkeiten können unterbrochen werden. Wenn Du die Konzentration verlierst, kannst Du die Fähigkeit nicht anwenden, aber der Versuch zählt, als hättest Du sie angewendet (zum Beispiel weil Du die Fähigkeit nur begrenzt einsetzen darfst). Der Zeitaufwand ist eine Standardaktion, so lange bei der Fähigkeit nichts anderes steht.

Eine zauberähnliche Fertigkeit defensiv einsetzen: Wie beim Zaubern kannst Du eine zauberähnliche Fähigkeit einsetzen und Dich gleichzeitig verteidigen. Wenn Dein Konzentrationswurf scheitert (15 + Zauberstufe der Fähigkeit), kannst Du die Fähigkeit nicht einsetzen, aber der Versuch ist trotzdem verloren.

Übernatürliche Fähigkeiten (ÜF)

Es benötigt normalerweise eine Standardaktion, eine übernatürliche Fähigkeit einzusetzen, so lange bei der Fähigkeit nichts anderes steht. Die Fähigkeit kann nicht unterbrochen werden, benötigt keine Konzentration und provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Aussergewöhnliche Fähigkeiten (AF)

Eine außergewöhnliche Fähigkeit einzusetzen ist in der Regel keine Aktion, denn die meisten dieser Fähigkeiten eine Reaktion auf ein Ereignis darstellen. Diejenigen außergewöhnlichen Fähigkeiten, die eine Aktion sind, benötigen meist eine Standardaktion, die nicht unterbrochen werden kann, keine Konzentration benötigt und keine Gelegenheitsangriffe provoziert.

Volle Verteidigung

Du kannst Dich als Standardaktion selbst verteidigen. Du erhältst für eine Runde einen Ausweichbonus von +4 auf Deine RK. Deine RK erhöht sich zu Beginn dieser Aktion. Du kannst Dich nicht gleichzeitig voll verteidigen und defensiv kämpfen und Du kannst die volle Verteidigung auch nicht mit den Vorteilen des Talents Defensive Kampfweise kombinieren, da Du in der vollen Verteidigung keinen Angriff ausführen kannst. Du kannst keine Gelegenheitsangriffe ausführen, wenn Du Dich voll verteidigst.

Eine volle Aktion beginnen oder beenden

Du kannst mit einer Standardaktion eine volle Aktion beginnen, die Du in der folgenden Runde mit einer Standardaktion beendest. Du kannst auf diese Art keinen vollen Angriff oder Sturmangriff durchführen, nicht rennen und Dich nicht zurückziehen.

9.5.4 Bewegungsaktionen

Mit Ausnahme von auf Bewegung basierenden Fertigkeiten benötigen Bewegungsaktionen keinen Wurf.

Bewegen

Die einfache Bewegung erlaubt es Dir, Dich mit Deiner Bewegungsrate zu bewegen. Wenn Du diese Bewegung durchführst, kannst Du keinen zusätzlichen 1,5m-Schritt durchführen. Viele Arten der Bewegung können mit dieser Bewegungsaktion durchgeführt werden, etwa Klettern oder Schwimmen (je bis zu einem Viertel Deiner Bewegungsrate).

Schneller Klettern

Du kannst bis zu der Hälfte Deiner Bewegungsrate kletternd zurücklegen, erhältst aber einen Abzug von 5 auf Deinen Fertigkeitswurf.

Kriechen

Du kannst Dich mit einer Bewegungsaktion 1,5 Meter kriechend fortbewegen. Während Du kriechst, provozierst Du Gelegenheitsangriffe.

Waffe ziehen oder verwahren

Eine Waffe zu ziehen und bereit zu machen oder wegzustecken und zu verwahren ist eine Bewegungsaktion. Dies gilt auch für Gegenstände, die ähnlich wie Waffen in Reichweite getragen werden und einfach zu erreichen sind, zum Beispiel Zauberstäbe. Wenn sich Deine Waffe oder der gewünschte Gegenstand in Deinem Rucksack oder sonstwie außerhalb Deiner Erreichbarkeit befindet, dann wird diese Aktion als Hervorholen eines verstauten Gegenstands behandelt.

Wenn Du über einen Grund-Angriffsbonus von +1 oder höher verfügst, kannst Du eine Waffe als freie Aktion ziehen, wenn Du dies mit einer Bewegung kombinierst. Verfügst Du über das Talent Kampf mit zwei Waffen, kannst Du zwei leichte oder einhändig geführte Waffen in derselben Zeit ziehen, die normalerweise für eine benötigt würde. Munition für Fernkampfwaffen zu ziehen ist eine freie Aktion.

Schild bereitmachen oder lösen

Um einen Schild am Arm zu befestigen oder ihn zu lösen, benötigst Du eine Bewegungsaktion. Wenn Du über einen Grund-Angriffsbonus von +1 oder höher verfügst, kannst Du den Schild als freie Aktion bereitmachen oder lösen, wenn Du dies mit einer Bewegung kombinierst. Einen gehaltenen, aber nicht befestigten Schild fallen zu lassen ist eine freie Aktion.

Gegenstände manipulieren

In den meisten Fällen gilt das Manipulieren oder Bewegen eines Gegenstandes als Bewegungsaktion. Dies schließt das Hervorholen eines verstauten Gegenstands oder das Verstauen im Gepäck mit ein, außerdem das Aufheben eines Gegenstands, das Verschieben eines schweren Objekts oder das Öffnen einer Tür.

Beispiele für solche Aktionen sowie der Hinweis, ob sie einen Gelegenheitsangriff provozieren, findest Du in der Tabelle Beschreibung der Aktionen.

Zauber lenken oder umlenken

Manche Zauber erlauben, den Effekt auf neue Ziele umzulenken, nachdem Du den Zauber gewirkt hast. Einen Zauber umzulenken benötigt eine Bewegungsaktion, provoziert aber keine Gelegenheitsangriffe und benötigt keine Konzentration.

Aufstehen

Aus einer liegenden Position aufzustehen ist eine Bewegungsaktion und provoziert Gelegenheitsangriffe.

Aufsitzen oder absteigen

Auf ein Reittier aufzusitzen oder davon abzusteigen benötigt eine Bewegungsaktion.

Schneller aufsitzen oder absteigen: Nach einem gelungenen Fertigkeitswurf für Reiten mit einem SG von 20 kannst Du als freie Aktion aufsitzen oder absteigen. Hierbei wird Dein Rüstungsmalus angerechnet.

Wenn Du in Deiner Runde nicht während einer Bewegungsaktion aufsitzen oder absteigen könntest, darfst Du auch nicht versuchen, schneller aufzusitzen oder abzusteigen.

9.5.5 Volle Aktionen

Eine volle Aktion dauert eine komplette Runde, deswegen kann sie nicht mit einer Bewegungsaktion oder einer Standardaktion kombiniert werden. Wenn die volle Aktion keine Bewegung beinhaltet, darfst Du einen 1,5m-Schritt ausführen.

Voller Angriff

Wenn Du mehr als einen Angriff pro Runde machen darfst, sei es durch Deinen Grund-Angriffsbonus, weil Du mit zwei Waffen oder einer Doppelwaffe kämpfst oder wegen eines anderen Sonderfalls, dann benötigst Du eine volle Aktion, um mehr als einen Angriff ausführen zu können. Du musst die Ziele der Angriffe nicht vorab bestimmen, sondern kannst abwarten, wie sich die früheren Angriffe auswirken, bevor Du die späteren durchführst. Du kannst Dich während eines vollen Angriffs nur mit einen 1,5m-Schritt bewegen. Diesen kannst Du vor, zwischen oder nach Deinen Angriffen durchführen. Wenn Du mehrere Angriffe aufgrund Deines Grund-Angriffsbonus‘ erhältst, darfst Du die Angriffe in einer beliebigen Reihenfolge ausführen. Wenn Du mit zwei Waffen kämpfst, kannst Du wählen, mit welcher Du zuerst zuschlagen möchtest. Wenn Du mit einer Doppelwaffe kämpfst, kannst Du wählen, mit welcher Seite Du zuerst zuschlägst.

Angriff oder voller Angriff?

Nach Deinem ersten Angriff darfst Du Dich entscheiden, ob Du anschließend eine Bewegungsaktion durchführen oder weiter angreifen möchtest. Wenn Du bereits einen 1,5m-Schritt gemacht hast, kannst Du Dich nicht weiter bewegen, aber Du könntest eine Bewegungsaktion ausführen, die keine eigentliche Bewegung beinhaltet.

Defensiv kämpfen als volle Aktion

Du kannst bestimmen, dass Du während eines vollen Angriffs defensiv kämpfst. Du erhältst dann einen Abzug von 4 auf alle Angriffswürfe sowie einen Ausweichbonus von +2 auf Deine RK für diese Runde.

Doppelschlag und Rundumschlag

Die zusätzlichen Angriffe der Talente Doppelschlag und Rundumschlag können ausgeführt werden, wann immer sie laut Beschreibung möglich sind und erlauben somit, zusätzliche Angriffe ohne einen vollen Angriff durchzuführen.

Natürliche Angriffe

Während eines vollen Angriffs darfst Du einmal mit jeder Deiner natürlichen Waffen angreifen. Ein Angriff mit der primären natürlichen Waffe erhält keine Abzüge auf den Angriffswurf und es wird der volle Stärkemodifikator auf den Schaden angerechnet (der anderthalbfache, wenn es sich um die einzige natürliche Waffe handelt). Angriffe mit sekundären natürlichen Waffen erhalten einen Abzug von 5 und es wird nur der halbe Stärkemodifikator auf den Schaden angerechnet.

Illustration von Mates Laurentiu (http://mateslaurentiu.deviantart.com/)

Zauber wirken

Ein Zauber mit dem Zeitaufwand von einer Runde benötigt eine volle Aktion, um gewirkt zu werden. Seine Wirkung entfaltet sich dann genau vor Beginn Deiner nächsten Runde, Du kannst anschließend ganz normal Aktionen ausführen. Ein Zauber mit einem Zeitaufwand von einer Minute benötigt zehn ganze Runden (10 x 6 Sekunden ergeben eine Minute) und entfaltet seine Wirkung dann genau vor der elften Runde nach Beginn des Zauberwirkens. Jede der zehn Runden musst Du als volle Aktion mit dem Wirken des Zaubers verbringen. Die vollen Aktionen müssen fortlaufend und ohne Unterbrechung durchgeführt werden, ansonsten schlägt der Zauber automatisch fehl.

Wenn Du mit dem Wirken eines Zaubers beginnst, dessen Zeitaufwand eine Runde oder länger ist, musst Du die Anrufungen, Gesten und Deine Konzentration bis zum Beginn der nächsten Runde aufrechterhalten können. Wenn Du Deine Konzentration verlierst, nachdem Du den Zauber begonnen, aber bevor Du ihn vollendet hast, dann schlägt der Zauber ebenfalls fehl.

Du provozierst nur dann Gelegenheitsangriffe, wenn Du beginnst, den Zauber zu wirken, auch wenn Du einen Zauber über mehrere Runden wirkst. Während Du einen Zauber wirkst, kannst Du keine anderen Handlungen wie Gelegenheitsangriffe ausführen. Ansonsten ist die Aktion identisch zum Wirken eines Zaubers als Standardaktion.

Metamagische Zauber wirken

Hexenmeister und Barden benötigen zum Wirken eines metamagischen Zaubers (verstärkt durch ein metamagisches Talent) mehr Zeit als für einen regulären Zauber. Wenn der Zeitaufwand des Zauber eine Standardaktion beträgt, dann benötigen Hexenmeister und Barden für die metamagische Version eine volle Aktion. Allerdings gibt es hier einen Unterschied zu Zaubern mit einem tatsächlichen Zeitaufwand von einer Runde: Die Wirkung des Zaubers entfaltet sich noch in der selben Runde und die Anrufungen, Gesten und die Konzentration müssen nicht bis zur nächsten Runde aufrecht erhalten werden. Für Zauber mit einem Zeitaufwand von einer Runde oder länger benötigen Barden und Hexenmeister eine zusätzliche volle Aktion.

Kleriker benötigen mehr Zeit für eine spontan gewirkte metamagische Version der Zauber (Kleinere, Leichte, ...) Wunden heilen oder (Kleinere, Leichte, ...) Wunden verursachen. Es benötigt eine volle Aktion, die metamagische Version eines Zaubers mit einem Zeitaufwand von einer Standardaktion spontan zu wirken. Zauber mit einem Zeitaufwand von einer Runde oder länger benötigen spontan und als metamagische Version gewirkt entsprechend eine zusätzliche volle Aktion.

Besondere Fähigkeiten einsetzen

Für manche besonderen Fähigkeiten benötigst Du eine volle Aktion. Dies wird von der Fähigkeit definiert.

Zurückziehen

Wenn Du Dich aus einem Kampf zurückziehst, ist das eine volle Aktion. Du kannst Dich währenddessen um Deine doppelte Bewegungsrate bewegen.

In dem ersten Feld, in dem Du Deinen Rückzug startest, provozierst Du keine Gelegenheitsangriffe von Gegnern, die Du sehen kannst. Unsichtbare Gegner können weiterhin Gelegenheitsangriffe ausführen und Du kannst die Aktion Zurückziehen nicht wählen, wenn Du nichts sehen kannst. Bei Deiner weiteren Bewegung provozierst Du ganz normal Gelegenheitsangriffe.

Wenn Du Dich zurückziehst, kannst Du keinen 1,50m-Schritt ausführen.

Du kannst Dich nur mit Fortbewegungsarten zurückziehen, für die Du eine Geschwindigkeit angegeben hast. Meervolk-Charaktere haben beispielsweise die Bewegungsrate Schwimmen 15m.

Unabhängig vom Namen dieser Aktion musst Du Dich nicht komplett aus dem Kampf zurückziehen.

Eingeschränkter Rückzug

Wenn Du in einer Runde auf eine Standardaktion beschränkt bist, kannst Du Dich als Standardaktion zurückziehen. Du bewegst Dich dann nur bis zu Deiner einfachen Bewegungsrate weit.

Rennen

Du kannst als volle Aktion rennen (und kannst dann keinen 1,50m-Schritt ausführen). Wenn Du rennst, kannst Du Dich in gerader Linie bis zum vierfachen Deiner Bewegungsrate fortbewegen oder bis zum dreifachen, wenn Du schwere Rüstung trägst. Wenn Du nicht über das Talent Rennen verfügst, verlierst Du Deinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK.

Du kannst so viele Runden lang rennen, wie Deine Konstitution beträgt, anschließend musst Du jede Runde einen Konstitutionswurf mit einem SG von 10 bestehen, um weiter rennen zu können und der SG erhöht sich mit jedem bestandenen Wurf um 1. Wenn ein Wurf misslingt, hörst Du auf zu rennen. Wenn Du bis an das Limit gerannt bist, musst Du Dich eine Minute lang (zehn Runden) ausruhen, bevor Du wieder rennen kannst. Während Du ausruhst, kannst Du Dich nicht weiter bewegen als Deine Bewegungsrate. Du kannst nicht durch schwieriges Gelände rennen oder wenn Du nicht siehst, wo Du hinrennst. Rennen entspricht einer Geschwindigkeit von ca. 19 km/h.

1,50m durch schwieriges Gelände

In manchen Situationen kannst Du in Deiner Bewegung so stark eingeschränkt sein, dass Deine Bewegungsrate nicht mal für 1,50 m (ein Feld) ausreicht. In diesem Fall darfst Du eine volle Aktion dafür verwenden, Dich 1,50 m (ein Feld) weit in eine beliebige Richtung zu bewegen, auch diagonal. Dies ist dann kein 1,50m-Schritt und provoziert ganz normal Gelegenheitsangriffe.

9.5.6 Schnelle Aktionen

Eine schnelle Aktion wird in sehr kurzer Zeit ausgeführt, benötigt aber doch mehr Zeit als eine freie Aktion. Du kannst eine schnelle Aktion pro Runde ausführen, ohne Deine anderen Aktionen zu beeinträchtigen, so gesehen ist eine schnelle Aktion wie eine freie Aktion. Allerdings kannst Du nur eine schnelle Aktion pro Runde ausführen, egal welche anderen Aktionen Du ausführst oder nicht ausführst. Du kannst eine schnelle Aktion jederzeit dann ausführen, wenn Dir auch eine freie Aktion erlaubt wäre. Schnelle Aktionen sind oft das Wirken eines Zaubers oder das Aktivieren eines magischen Gegenstands, daher haben viele Charaktere (vor allem diejenigen, die keine Zauber wirken) niemals den Bedarf, eine schnelle Aktion auszuführen.

Einen schnellen Zauber (s. das Talent Schnell zaubern) zu wirken ist eine schnelle Aktion, genau wie Zauber zu wirken, deren Zeitaufwand eine schnelle Aktion beträgt. Einen Zauber zu wirken, dessen Zeitaufwand eine schnelle Aktion beträgt, provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

9.5.7 Sofortige Aktionen

Eine sofortige Aktion benötigt ähnlich wie eine schnelle Aktion nur sehr wenig Zeit. Aber anders als eine schnelle Aktion kannst Du eine sofortige Aktion auch außerhalb Deiner Runde ausführen. Den Zauber Federfall zu wirken ist eine sofortige Aktion, da der Zauber jederzeit gewirkt werden darf.

Eine sofortige Aktion während Deiner Runde auszuführen ist das gleiche wie eine schnelle Aktion und gilt als Deine schnelle Aktion für die aktuelle Runde. Damit kannst Du keine weitere schnelle oder sofortige Aktion mehr ausführen, bis Deine nächste Runde beginnt. Wenn Du eine sofortige Aktion außerhalb Deiner Runde ausführst, gilt das als schnelle Aktion Deiner kommenden Runde und Du kannst entsprechend auch in Deiner kommenden Runde keine weiteren schnellen oder sofortigen Aktionen ausführen. Außerdem kannst Du keine sofortigen Aktionen ausführen, wenn Du zu Beginn des Kampfes überrascht bist.

9.5.8 Freie Aktionen

Freie Aktionen benötigen so gut wie keine Zeit, aber trotzdem kannst Du davon nicht unendlich viele in einer Runde ausführen. Freie Aktionen provozieren eigentlich nie Gelegenheitsangriffe. Einige häufig ausgeführte freie Aktionen sind:

Einen Gegenstand fallen lassen

Einen Gegenstand in Deinem oder einem benachbarten Feld fallen zu lassen ist eine freie Aktion.

Sich fallen lassen

Sich fallen zu lassen ist auch eine freie Aktion.

Sprechen

Du kannst als freie Aktion etwas sagen, auch außerhalb Deiner Runde. Mehr als einige wenige Sätze zu formulieren dauert aber länger.

Konzentration aufgeben

Du kannst jederzeit als freie Aktion aufhören, Dich auf einen aktiven Zauber zu konzentrieren.

9.5.9 Sonstige Aktionen

1,50m-Schritt

Wenn Du Dich in Deiner Runde sonst nicht auf irgendeine Art bewegst, darfst Du vor, zwischen oder nach Deinen anderen Aktionen einen 1,50m-Schritt ausführen und Dich so ein Feld bewegen. Dieser Schritt provoziert keinen Gelegenheitsangriff. Allerdings kannst Du den Schritt nicht machen, wenn Deine Bewegung durch schwieriges Gelände, Dunkelheit oder andere Umstände beschränkt ist. Auch Kreaturen mit einer Bewegungsrate von 1,5 m oder weniger können den Schritt nicht ausführen. Du kannst den Schritt nur mit solchen Fortbewegungsarten ausführen, für die Du eine Geschwindigkeit angegeben hast.

Ein Talent einsetzen

Manche Talente ermöglichen Dir, im Kampf besondere Aktionen auszuführen. Andere Talente benötigen selbst keine Aktion, sondern geben Dir einen Bonus auf bestimmte Aktionen. Einige Talente sind nicht für den Einsatz im Kampf gedacht. Die Einzelheiten sind bei jedem Talent angegeben.

Eine Fertigkeit einsetzen

Die meisten Fertigkeiten sind Standardaktionen. Einige sind Bewegungsaktionen, volle Aktionen, freie Aktionen oder etwas ganz anderes. Die Beschreibungen der Fertigkeiten beschreiben die passende Aktion.

Tabelle 9.2: Aktionen im Kampf

Standardaktion	***Gelegenheitsangriff[1]***
Angriff (Nahkampf)	Nein
Angriff (Fernkampf)	Ja
Angriff (Unbewaffnet)	Ja
Magischen Gegenstand aktivieren (außer Trank oder Schriftrolle)	Nein
Jemand anderem helfen	Evtl.[2]
Ansturm	Nein
Zauber mit einem Zeitaufwand von 1 Standardaktion wirken	Ja
Aktiven Zauber aufrechterhalten	Nein
Aktiven Zauber enden lassen	Nein
Versteckte Waffe ziehen	Nein
Trank trinken oder ein Öl auftragen	Ja
Aus einem Ringkampf befreien	Nein
Finte	Nein
Eine Fackel anzünden (mit Zündholz)	Ja
Zauberresistenz senken (eigene)	Nein
Einen Sterbenden stabilisieren	Ja
Überrennen	Nein
Schriftrolle lesen	Ja
Nach einer Waffe schlagen (Angriff)	Ja
Nach einem Gegenstand schlagen (Angriff)	Evtl.[3]
Volle Verteidigung	Nein
Untote vertreiben oder beeindrucken	Nein
Eine zauberähnliche Fähigkeit einsetzen	Ja
Eine übernatürliche Fähigkeit einsetzen	Nein
Eine außergewöhnliche Fähigkeit einsetzen	Nein
Eine Fertigkeit mit einer Dauer von 1 Standardaktion einsetzen	Meist
Vorbereiten	Nein
Bewegungsaktion	
Bewegen	Ja
Ein verängstigtes Reittier unter Kontrolle bringen	Ja
Zauber lenken oder umlenken	Nein
Waffe ziehen[4]	Nein
Handarmbrust oder leichte Armbrust laden	Ja
Tür öffnen oder schließen	Nein
Auf- oder absitzen vom Reittier	Nein
Schweres Objekt bewegen	Ja
Gegenstand aufheben	Ja
Waffe ziehen	Ja
Aus dem Liegen aufstehen	Ja
Schild befestigen oder lockern	Nein
Gegenstand aus dem Rucksack holen	Ja
Volle Aktion	
Voller Angriff	Nein
Sturmangriff[5]	Nein
Coup de Grace	Ja
Aus einem Netz befreien	Ja
Flammen löschen	Nein
Fackel anzünden	Ja
Repetier- oder schwere Armbrust laden	Ja
Befestigte Waffe lösen oder befestigen	Ja
Waffe mit Flächenwirkung für den Wurf vorbereiten	Ja
Rennen	Ja
Eine Fertigkeit mit einer Dauer von 1 Runde einsetzen	Meist
Berührungszauber auf bis zu sechs Verbündete wirken	Ja
Zurückziehen	Nein

Freie Aktion	***Gelegenheitsangriff[1]***
Beschleunigten Zauber wirken	Nein
Konzentration auf einen Zauber aufgeben	Nein
Gegenstand fallen lassen	Nein
Sich fallen lassen	Nein
Zauberkomponenten vorbereiten[6]	Nein
Sprechen	Nein
Keine Aktion	
1,50m-Schritt	Nein
Abwarten	Nein
Aktionsart variiert	
Entwaffnen[7]	Ja
Ringkampf[7]	Ja
Gegner zu Fall bringen[7]	Nein
Talent einsetzen[8]	Evtl.

1. Unabhängig von der ausgeführten Aktion provozierst Du Gelegenheitsangriffe, wenn Du ein bedrohtes Feld verlässt. Diese Spalte gibt an, ob die Aktion selbst ebenfalls einen Gelegenheitsangriff provoziert.
2. Wenn Du jemand anderem bei einer Aktion hilfst, die einen Gelegenheitsangriff provoziert, dann provozierst Du ebenfalls einen Gelegenheitsangriff.
3. Wenn der Gegenstand von einer Kreatur gehalten oder getragen, ja. Ansonsten nicht.
4. Wenn Dein Grund-Angriffsbonus +1 oder höher ist, kannst Du diese Aktion mit einer normalen Bewegung kombinieren. Wenn Du über das Talent Kampf mit zwei Waffen verfügst, kannst Du zwei Einhand- oder leichte Waffen in der gleichen Zeit ziehen, in der Du eine ziehst.
5. Kann als Standardaktion ausgeführt werden, wenn Du nur eine Aktion pro Runde ausführen darfst.
6. Außer die Komponente ist extrem groß oder unhandlich (Entscheidung des Spielleiters).
7. Diese Form des Angriffs ersetzt einen einzelnen Nahkampfangriff, nicht eine Aktion. Als Nahkampfangriff kann sie einmal während eines Angriffs oder eines Sturmangriffs ausgeführt werden, außerdem als Gelegenheitsangriff.
8. S. die Beschreibung des Talents.

9.6 Verletzung, Tod, Heilung

Deine Trefferpunkte geben an, wie schwer es ist, Dich zu töten. Unabhängig davon, wie viele TP Du schon verloren hast, bist Du in Deinen Aktionen so lange nicht eingeschränkt, bis Deine TP auf 0 oder weniger sinken.

9.6.1 Verlust von Trefferpunkten

Die häufigste Ursache für Verletzungen ist tödlicher Schaden und der Verlust von TP.

Was Trefferpunkte bedeuten

TP bedeuten zwei Dinge in der Spielwelt: Die Fähigkeit, trotz physischer Gewalteinwirkung weiter zu funktionieren sowie die Fähigkeit, einen schweren Treffer zu einem leichten abzuschwächen.

Auswirkung von Trefferpunktverlusten

Der Schaden beeinträchtigt Dich so lange nicht, bis Deine TP auf 0 oder weniger sinken. Dann nämlich bist Du kampfunfähig.

Von -1 bis -9 TP liegst Du im Sterben.

Auf -10 TP bist Du tot.

Massiver Schaden

Wenn Du einen einzelnen Treffer erleidest, der Dir 50 oder mehr Schadenspunkte zufügt und Dich nicht auf der Stelle tötet, musst Du einen Zähigkeitswurf mit einem SG von 15 ablegen. Wenn dieser misslingt, stirbst Du, egal wie viele TP Du noch übrig hast.

9.6.2 Ausser Gefecht (0 TP)

Wenn Deine TP auf exakt 0 sinken, bist Du kampfunfähig. Du kannst in Deiner Runde nur eine einzelne Bewegungs- oder Standardaktion ausführen, aber nicht beide, und Du kannst keine vollen Aktionen ausführen.

Du kannst Bewegungsaktionen ohne Auswirkungen ausführen, aber wenn Du eine Standardaktion ausführst, verlierst Du anschließend einen weiteren TP. Wenn diese Aktion Deine Trefferpunkte nicht erhöht hat, dann sinken sie nun auf -1 und Du liegst im Sterben.

Wenn Deine TP durch Heilung auf über 0 steigen, dann funktionierst Du wieder ganz normal, so als ob Du niemals 0 oder weniger TP gehabt hättest.

Du bist kampfunfähig, während Du Dich vom Sterben erholst, also zwar unter 0 TP hast, diese aber steigen (s. 9.12 Stabile Charaktere und Erholung, unten).

9.6.3 Sterben (-1 bis -9 TP)

Wenn Deine Trefferpunkte von -1 bis -9 liegen, liegst Du im Sterben.

Ein sterbender Charakter ist auf der Stelle bewusstlos und kann keine Aktionen ausführen.

Ein sterbender Charakter verliert in jeder Runde einen Trefferpunkt, bis er tot ist (-10 TP) oder stabilisiert wird.

9.6.4 Tod (-10 TP oder weniger)

Wenn Deine TP auf -10 oder weniger sinken, oder wenn Du massiven Schaden erleidest, stirbst Du. Ein Charakter kann außerdem durch einen Attributsschaden oder Attributsverlust sterben, welcher seine Konstitution auf 0 senkt.

9.6.5 Stabile Charaktere und Erholung

Wirf in jeder folgenden Runde, nachdem Deine TP auf -1 bis -9 reduziert wurden, einen W%. Bei einem Ergebnis von 10 oder weniger stabilisierst Du Dich. Ein stabilisierter Charakter verliert nicht mehr automatisch einen TP pro Runde. Bei einem Ergebnis von 11 oder größer verlierst Du weiterhin einen TP pro Runde. Beachte, dass ein bewusstloser oder sterbender Charakter keine Aktionen ausführen kann, die die Reihenfolge der Initiative beeinflussen.

Du kannst einen sterbenden Charakter stabilisieren, wenn Dir ein Fertigkeitswurf für Heilung mit einem SG von 15 gelingt.

Jede Form der Heilung, die mindestens einen TP heilt, stabilisiert einen Charakter. Heilung, welche die TP eines Charakter auf 0 hebt, lässt ihn wieder zu Bewusstsein kommen und er ist außer Gefecht. Steigen die TP eines Charakters auf einen oder mehr TP, kann er wieder ganz normal am Kampf teilnehmen, so als ob er nie weniger als 0 TP gehabt hätte.

Ein Zauber wirkender Charakter hat weiterhin die Anzahl seiner verfügbaren Zauber, die er hatte, bevor seine TP auf unter 0 fielen.

Ein stabiler Charakter, der gepflegt wird, erlangt irgendwann sein Bewusstsein wieder und heilt auf natürliche Art. Wenn ein stabiler Charakter jedoch sich selbst überlassen bleibt, ist sein Leben immer noch in Gefahr.

Erholung mit fremder Hilfe

Eine Stunde, nachdem ein Charakter stabilisiert wurde, wird ein W% geworfen: Er hat eine Chance von 10%, zu sich zu kommen und gilt dann als außer Gefecht, so als hätte er 0 TP. Wenn der Wurf misslingt, kann er jede Stunde wiederholt werden. Ein stabilisierter Charakter, der gepflegt wird, heilt auf natürliche Weise. Wenn seine TP auf über 0 steigen, ist er wieder voll einsatzbereit.

Erholung ohne fremde Hilfe

Normalerweise stirbt ein ernsthaft verwundeter Charakter, wenn er allein gelassen wird. Trotz allem aber hat er eine Chance, auch ohne Hilfe wieder auf die Beine zu kommen. Ein Charakter, der sich selbst stabilisiert, indem der Wurf mit dem W% gelingt, und der nicht gepflegt wird, verliert weiterhin TP, allerdings wesentlich langsamer. Er hat jede Stunde eine Chance von 10%, das Bewusstsein zu erlangen. Jedes mal wenn dieser Wurf misslingt, verliert er einen weiteren TP.

Ein stabilisierter Charakter, ob bei Bewusstsein oder nicht, heilt nicht auf natürliche Weise, wenn er nicht gepflegt wird. Stattdessen hat er jeden Tag eine Chance von 10%, dass seine natürliche Heilung einsetzt. Tut sie das nicht, verliert er einen weiteren TP.

Sobald die natürliche Heilung des Charakters einsetzt, ist er außer Gefahr, auch wenn seine TP immer noch unter 0 liegen.

9.6.6 Heilung

Wenn Du TP verloren hast, kannst Du sie durch natürliche oder magische Heilung zurückerlangen. Allerdings kannst Du nicht mehr TP zurückerlangen, als Du ursprünglich hattest, bevor Du Schaden erlitten hast.

Natürliche Heilung

In jeder Nacht, die Du ausruhst (acht oder mehr Stunden Schlaf) erhältst Du einen verlorenen TP pro Stufe des Charakters zurück. Jede signifikante Störung Deiner Ruhe verhindert die Heilung. Wenn Du strenge Bettruhe hältst (24 Stunden), erhältst Du die doppelte Anzahl TP zurück.

Magische Heilung

Verschiedene Fähigkeiten und Zauber können TP wiederherstellen.

Grenzen der Heilung

Du kannst nie mehr TP wiederherstellen, als Du insgesamt verloren hast, weder auf natürlichem, noch auch magischem Weg.

Attributsschaden heilen

Attributsschaden heilt mit einem Punkt pro Nacht (acht oder mehr Stunden Schlaf) für jedes betroffene Attribut, bei strenger Bettruhe (24 Stunden) heilen zwei Punkte pro Attribut.

9.6.7 Temporäre Trefferpunkte

Manche Effekte verleihen Dir temporäre TP. Wenn Du temporäre TP erhältst, notiere Deine aktuellen TP. Wenn die temporären TP verschwinden, etwa weil die Dauer eines Effekts abgelaufen ist, sinken Deine TP automatisch auf die notierte Anzahl. Liegen Deine TP mittlerweile darunter, dann steigen sie nicht wieder, allerdings sinken sie auch nicht, da die temporären TP zuerst abgezogen worden sind.

Wenn Du temporäre TP verlierst, kannst Du sie nicht durch Heilung wiederherstellen.

Erhöhung der Konstitution und aktuelle Trefferpunkte

Eine Steigerung der Konstitution eines Charakters (auch eine temporäre) kann dem Charakter mehr TP verleihen. Diese TP zählen nicht als temporär und können durch Heilung zurückgewonnen werden.

9.6.8 Betäubungsschaden (nicht tödlicher Schaden)

Betäubungsschaden verursachen

Manche Angriffe fügen dem Ziel Betäubungsschaden zu. Natürliche Umstände wie Hitze oder Erschöpfung fügen ebenfalls Betäubungsschaden zu. Wenn Du Betäubungsschaden erleidest, dann notiere diesen separat, statt ihn von Deinen TP abzuziehen.

Wenn Du so viel Betäubungsschaden erlitten hast, wie Deine aktuellen TP betragen, dann wankst Du (s. unten). Wenn der Betäubungsschaden Deine aktuellen TP übersteigt, wirst Du bewusstlos. Dabei ist es irrelevant, ob der Betäubungsschaden gestiegen ist oder Deine TP gesunken sind.

Betäubungsschaden mit normalen Waffen verursachen

Du kannst mit Deiner Nahkampfwaffe Betäubungsschaden verursachen, erhältst aber einen Abzug von 4 auf Deinen Angriffswurf.

Regulären Schaden mit einer Betäubungsschaden verursachenden Waffe zufügen

Du kannst mit einer Waffe, die nur Betäubungsschaden verursacht (auch unbewaffnete Angriffe), normalen Schaden zufügen, erhältst aber einen Abzug von 4 auf Deinen Angriffswurf.

Wankend oder bewusstlos

Wenn Dein erlittener Betäubungsschaden gleich Deinen TP ist, wankst Du. Du kannst nur eine Standardaktion oder eine Bewegungsaktion pro Runde ausführen. Sobald Deine TP den Betäubungsschaden wieder übersteigen, wankst Du nicht mehr.

Sobald der Betäubungsschaden Deine TP übersteigt, wirst Du bewusstlos und bist hilflos.

Betäubungsschaden heilen

Betäubungsschaden heilt mit einem Punkt je Charakterstufe pro Stunde. Zauber oder magische Effekte, die TP heilen, heilen den selben Betrag an Betäubungsschaden.

ERWEITERTER KAMPF

10.1 BEWEGUNG, POSITION UND ENTFERNUNG

Miniaturen sind im 30mm-Maßstab, das bedeutet, dass eine Figur eines durchschnittlichen Menschen ca. 30 mm hoch ist. Ein Feld auf dem Bodenplan hat eine Kantenlänge von einem Zoll und entspricht einer Fläche von 1,5 m mal 1,5 m.

10.1.1 TAKTISCHE BEWEGUNG

WIE WEIT KANN SICH EIN CHARAKTER BEWEGEN?

Deine Geschwindigkeit ist über Dein Volk definiert und wird von Rüstungen beschränkt. Wenn Du keine Rüstung trägst, entspricht Deine Bewegungsrate Deiner Grundbewegungsrate.

BELASTUNG

Ein Charakter, der durch hohes Gewicht belastet ist (Ausrüstung, Gepäck oder verletzte Kameraden), bewegt sich eventuell langsamer.

EINGESCHRÄNKTE BEWEGUNG

Schwieriges Gelände, Hindernisse oder schlechte Sicht können die Bewegung einschränken.

BEWEGUNG IM KAMPF

In der Regel kannst Du Dich im Kampf bewegen und noch eine andere Aktion ausführen (Eine Standardaktion oder eine weitere Bewegungsaktion). Wenn Du Dich in einer Runde ausschließlich bewegst, also beide Aktionen für die Bewegung verwendest, kannst Du Dich insgesamt doppelt so weit bewegen. Wenn Du eine volle Aktion verwendest, um zu Rennen, kannst Du Dich viermal so weit bewegen. Wenn Du eine andere volle Aktion ausführst, kannst Du nur einen 1,50m-Schritt machen.

BONI AUF DIE BEWEGUNGSRATE

Manche Klasseneigenschaften oder magischen Gegenstände gewähren Boni auf die Bewegungsrate. Alle Modifikatoren werden zu der Grundbewegungsrate gezählt, bevor die Beschränkungen durch Rüstung oder Belastung zur Geltung kommen. Boni desselben Typs addieren sich auch bei der Bewegungsrate nicht auf, sondern es zählt immer der höchste Bonus eines jeweiligen Typs.

REDUZIERTE BEWEGUNGSRATE

Belastung bis mittlere oder schwere Last oder mittlere sowie schwere Rüstung reduzieren die Bewegungsrate. In Tabelle 10.1 sind die reduzierten Bewegungsraten aufgeführt.

TABELLE 10.1: REDUZIERTE BEWEGUNGSRATE

Grundbewegungsrate	***Reduzierte Bewegungsrate***
6 m (4 Felder)	4,5 m (3 Felder)
9 m (6 Felder)	6 m (4 Felder)
12 m (8 Felder)	9 m (6 Felder)
15 m (10 Felder)	10,5 m (7 Felder)
18 m (12 Felder)	12 m (8 Felder)
21 m (14 Felder)	15 m (10 Felder)
24 m (16 Felder)	16,5 m (11 Felder)
27 m (18 Felder)	18 m (12 Felder)
30 m (20 Felder)	21 m (14 Felder)

DISTANZEN MESSEN

Diagonalen: Wenn Du Dich diagonal über die Felder bewegst, dann zählt die erste diagonale Bewegung als ein Feld, die zweite als zwei Felder, die dritte als ein Feld, die vierte wieder als zwei Felder und so weiter. Du kannst Dich nicht diagonal um eine Ecke bewegen, wenn eine Wand oder Mauer im Weg ist. Du kannst Dich diagonal um Kreaturen bewegen, auch um Gegner. Du kannst Dich diagonal um anderes nicht betretbares Gelände wie Gruben bewegen.

Die nächste Kreatur: Wenn es wichtig ist, die nächste Kreatur zu ermitteln und es befinden sich zwei Kreaturen in der gleichen Distanz, dann ermittle die nähere der Kreaturen mit einem Würfelwurf.

DURCH EIN BESETZTES FELD BEWEGEN

Wie Du Dich durch besetzte Felder bewegen kannst, hängt davon ab, wer sie besetzt hat.

Verbündeter: Du kannst Dich frei durch ein Feld bewegen, das von einem Verbündeten besetzt ist, es sei denn, Du führst einen Sturmangriff durch. Wenn Du Dich durch ein Feld mit einem Verbündeten bewegst, gewährt dieser keine Deckung.

Gegner: Du kannst Dich nicht durch ein Feld bewegen, das von einem Gegner besetzt ist, außer wenn der Gegner hilflos ist, dann kannst Du Dich ohne Einschränkung durch das besetzte Feld bewegen. Manche sehr großen Kreaturen könnten trotzdem noch als Hindernis gelten, so dass die besetzten Felder als schwieriges Gelände zählen.

Bewegung beenden: Du kannst Deine Bewegung nicht in einem von einer anderen Kreatur besetzten Feld beenden, es sei denn, sie ist hilflos.

Überrennen: Du kannst während Deiner Bewegung versuchen, Dich durch ein von einem Gegner besetztes Feld zu bewegen.

Turnen: Ein geübter Charakter kann versuchen, durch ein von einem Gegner besetztes Feld zu turnen.

Sehr kleine Kreaturen: Kreaturen der Größe Mini, Winzig oder Sehr klein können sich in oder durch besetzte Felder bewegen. Dabei provozieren sie Gelegenheitsangriffe.

Kreaturen, die drei Kategorien größer oder kleiner sind: Du kannst Dich durch Felder bewegen, die von Kreaturen besetzt sind, welche mindestens drei Kategorien größer oder kleiner sind als Du. Wenn allerdings eine Kreatur das besetzte Feld mit ihrem Körper komplett ausfüllt, kannst Du dich nicht durch das Feld bewegen (es sei denn, sie ist hilflos).

Gelände und Hindernisse

Manche Geländearten wie schwieriges Gelände, Engstellen oder Hindernisse schränken die Bewegung ein.

Schwieriges Gelände: Jedes Feld in schwierigem Gelände zählt als zwei Felder Bewegung. Jede diagonale Bewegung in schwieriges Gelände zählt als drei Felder. Du kannst nicht durch schwieriges Gelände rennen oder einen Sturmangriff durchführen. Wenn Du Dich auf Feldern mit verschiedenen Geländetypen befindest, dann gilt das schwierigste Gelände für die Einschränkung. Fliegende oder körperlose Kreaturen werden von schwierigem Gelände nicht beeinflusst.

Hindernisse: Wenn ein Hindernis die Bewegung nicht komplett verhindert, dann zählt jede Bewegung über ein Feld oder ein Hindernis zwischen zwei Feldern als zwei Felder. Diese Bewegung gilt zusätzlich zu der Bewegung in das Feld jenseits des Hindernisses. Wenn Deine Bewegungsrate nicht ausreicht, um über das Hindernis zu gelangen und das nächste freie Feld dahinter zu erreichen, kannst Du das Hindernis nicht überqueren.

Manche Hindernisse erfordern außerdem einen Wurf für eine Fertigkeit, um überquert werden zu können. Manche Hindernisse blockieren die Bewegung und Du kannst sie nicht überqueren. Fliegende oder körperlose Kreaturen können die meisten Hindernisse ignorieren.

Durchzwängen: Manchmal musst Du Dich in oder durch Engstellen zwängen, die schmaler sind als Du. Du kannst Dich in oder durch Engstellen zwängen, die mindestens halb so breit sind wie der Platz, den Du für gewöhnlich einnimmst. Jedes Feld in Engstellen zählt als zwei Felder und Du erhältst einen Abzug von -4 auf Angriffswürfe und Deine RK. Wenn eine große Kreatur, die mehrere Felder breit ist, sich durch eine Engstelle von weniger Feldern Breite zwängt, nimmt die Figur auf dem Bodenplan immer noch ihre Felder ein, wird aber mittig auf den Feldern der Engstelle platziert.

Eine Kreatur kann sich an einem Gegner vorbeizwängen, kann aber ihre Bewegung nicht in einem besetzten Feld beenden.

Um sich durch eine Engstelle von weniger als Deiner halben Breite zu zwängen, muss Dir ein Wurf für Entfesselungskünstler gelingen. Du kannst dann keine Angriffe ausführen, erhältst einen Abzug von -4 auf die RK und verlierst außerdem Deinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK.

Regeln für besondere Bewegung

Diese Regeln decken einige weitere Sonderfälle ab.

Bewegung unbeabsichtigt in einem nicht erlaubten Feld beenden: Manchmal beendet ein Charakter seine Bewegung in einem Feld, wo er es eigentlich nicht dürfte. Wenn dies geschieht, dann wird die Miniatur auf dem letzten erlaubten Feld positioniert, über das sich der Charakter bewegt hat oder in dem nächstgelegenen erlaubten Feld, wenn dies näher ist.

Doppelte Bewegungskosten: Wenn Deine Bewegung in irgendeiner Art eingeschränkt wird, zählt die Anzahl der durchquerten Felder in der Regel doppelt. Zum Beispiel gilt ein Feld in schwierigem Gelände als zwei Felder und jede diagonale Bewegung in schwierigem Gelände als drei Felder (wie sonst zwei diagonale Felder). Wenn die Bewegung zwei mal verdoppelt wird, zählt jedes Feld als vier Felder und diagonale Bewegung als sechs Felder und so weiter. Dies ist eine Ausnahme von der normalerweise gültigen Regel, dass zwei Verdoppelungen eine Verdreifachung bedeuten.

Minimale Bewegung: Unabhängig von den Abzügen auf die Bewegungsrate kannst Du immer eine volle Aktion verwenden, um Dich ein Feld (1,5 m) in eine beliebige Richtung zu bewegen, auch diagonal (Du kannst dabei kein unpassierbares Gelände passieren und Dich nicht über Felder bewegen, wo keine Bewegung erlaubt ist). Diese Bewegung provoziert Gelegenheitsangriffe, es handelt sich dabei nicht um einen 1,50m-Schritt.

10.1.2 Grosse und kleine Kreaturen im Kampf

Für alle Kreaturen außer solche von kleiner oder mittlerer Größe gelten besondere Regeln bezüglich ihrer Position.

Tabelle 10.2: Grösse und Relation

Größe	***Angriffs-fläche[1]***	***Natürliche Reichweite[1]***
Mini	0,15 m (1/100 Feld)	0
Winzig	0,3 m (1/25 Feld)	0
Sehr klein	0,75 m (1/4 Feld)	0
Klein	1,5 m (1 Feld)	1,5 m (1 Feld)
Mittelgroß	1,5 m (1 Feld)	1,5 m (1 Feld)
Groß (hoch)	3 m (2*2 Felder)	3 m (2 Felder)
Groß (lang)	3 m (2*2 Felder)	1,5 m (1 Feld)
Riesig (hoch)	4,5 m (3*3 Felder)	4,5 m (3 Felder)
Riesig (lang)	4,5 m (3*3 Felder)	3 m (2 Felder)
Gigantisch (hoch)	6 m (4*4 Felder)	6 m (4 Felder)
Gigantisch (lang)	6 m (4*4 Felder)	4,5 m (3 Felder)
Kolossal (hoch)	9 m (6*6 Felder)	9 m (6 Felder)
Kolossal (lang)	9 m (6*6 Felder)	6 m (4 Felder)

1 Diese Werte sind typisch für Kreaturen der angegebenen Größe

Mini, winzige und sehr kleine Kreaturen

Solche kleinen Kreaturen nehmen weniger als ein Feld ein. Dies bedeutet, dass sich mehrere dieser Kreaturen gemeinsam in einem Feld aufhalten dürfen. Zum Beispiel passen vier sehr kleine oder bis zu 100 Mini-Kreaturen in ein Feld. Kreaturen, die weniger als ein ganzes Feld besetzen, haben für gewöhnlich eine natürliche Reichweite von 0. Das bedeutet, dass sie sich in das Feld eines Gegners bewegen müssen, um diese anzugreifen und damit einen Gelegenheitsangriff provozieren. Du darfst Kreaturen in Deinem eigenen Feld angreifen. Kreaturen mit einer natürlichen Reichweite von 0 bedrohen keine angrenzenden Felder und können dort keine Gelegenheitsangriffe ausführen oder Gegner in die Zange nehmen.

Grosse, riesige, gigantische und kolossale Kreaturen

Diese sehr großen Kreaturen besetzen mehr als ein Feld und haben eine natürliche Reichweite von 10 m oder mehr, weshalb sie Gegner erreichen, die nicht in angrenzenden Feldern stehen. Anders als bei Waffen mit Reichweite bedrohen Kreaturen mit natürlicher Reichweite auch angrenzende Felder. Kreaturen mit natürlicher Reichweite, die außerdem eine Waffe mit Reichweite führen, bedrohen Felder bis zum doppelten ihrer natürlichen Reichweite, können aber dann nicht in Felder innerhalb ihrer natürlichen Reichweite angreifen.

Illustration von Kanjitsu (http://kanjitsu.deviantart.com/)

10.2 Kampfmodifikatoren

10.2.1 Günstige und ungünstige Umstände

Tabelle 10.3: Modifikatoren für die Rüstungsklasse

Der Verteidiger ...	*Nahkampf*	*Fernkampf*
ist hinter Deckung	+4	+4
ist blind	-2[1]	-2[1]
ist getarnt oder unsichtbar	*siehe Tarnung*	
kauert	-2[1]	-2[1]
ist verstrickt	+0[2]	+0[2]
ist auf dem falschen Fuß erwischt	+0[1]	+0[1]
ist im Ringkampf (der Angreifer nicht)	+0[1]	+0[1,3]
ist hilflos	-4[4]	+0[4]
kniet oder sitzt	-2	+2
ist im Haltegriff	-4[4]	+0[4]
liegt	-4	+4
zwängt sich durch eine Engstelle	-4	-4
ist betäubt	-2[1]	-2[1]

1 Der Verteidiger verliert seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK.

2 Ein verstrickter Charakter hat einen Abzug von -4 auf seine Geschicklichkeit.

3 Ermittle zufällig, welchen Teilnehmer des Ringkampfes Du triffst, dieser verliert seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK.

4 Behandle das Ziel, als hätte es eine Geschicklichkeit von 0 (Modifikator -5). Schurken können hinterhältige Angriffe gegen hilflose Ziele oder solche im Haltegriff ausführen.

Tabelle 10.4 Modifikatoren für den Angriffswurf

Der Angreifer ...	*Nahkampf*	*Fernkampf*
ist geblendet	-1	-1
ist verstrickt	-2[1]	-2[1]
nimmt einen Gegner in die Zange	+2	-
ist unsichtbar	+2[2]	+2[2]
steht höher als das Ziel	+1	+0
liegt	-4[3]	-3[3]
ist erschüttert oder verängstigt	-2	-2
zwängt sich durch eine Engstelle	-4	-4

1 Ein verstrickter Charakter erhält außerdem einen Abzug von -4 auf seine Geschicklichkeit, was seinen Angriffswurf weiter beeinflussen könnte.

2 Der Verteidiger verliert seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK. Dieser Bonus wird nicht angewendet, wenn der Verteidiger blind ist.

3 Die meisten Fernkampfwaffen können nicht im Liegen verwendet werden, nur Armbrüste und Shuriken können ohne Abzüge eingesetzt werden.

10.2.2 Deckung

Um zu bestimmen, ob ein Ziel Deckung hat, wähle eine Ecke Deines Feldes und ziehe eine Linie von dieser Ecke zu einer Ecke des Feldes, auf dem sich das Ziel befindet. Wenn diese Linie durch ein Feld (oder eine Kante) führt, das eine Schusslinie blockiert, Deckung bietet oder auf dem sich eine Kreatur befindet, hat das Ziel Deckung (+4 auf die RK). Dies gilt im Nahkampf auch für niedrige Mauern oder Fenster.

Niedrige Hindernisse und Deckung

Ein niedriges Hindernis wie etwa eine Mauer, die halb so hoch ist wie Du, bietet Deckung für Kreaturen innerhalb von 9 m (sechs Felder) zu dem Hindernis. Ein Angreifer darf das Hindernis ignorieren, wenn er sich näher an dem Hindernis befindet als der Verteidiger.

Deckung und Gelegenheitsangriffe

Du kannst keine Gelegenheitsangriffe gegen Gegner ausführen, die Deckung gegen Deine Angriffe haben.

Deckung und Reflexwürfe

Deckung gibt Dir einen Bonus von +2 auf Reflexwürfe gegen Angriffe, für die die Deckung gültig ist. Beachte, dass manche Effekte mit einer Ausbreitung sich um Ecken beugen und Deckung ignorieren.

Deckung und Würfe für Verstecken

Du kannst Deckung nutzen, um Dich zu verstecken.

Weiche Deckung

Kreaturen (einschließlich Gegner) können Dir Deckung gegen Fernkampfangriffe bieten (+4 auf die RK). Solche weiche Deckung erlaubt aber nicht den Bonus auf Reflexwürfe und keine Würfe für Verstecken.

Grosse Kreaturen und Deckung

Gegen Kreaturen, die mehr als ein Feld besetzen, wird die Deckung etwas anders bestimmt. Solche Kreaturen können von jedem Feld aus, welches sie besetzen, bestimmen, ob ihr Ziel Deckung gegen sie hat. Genau so darfst Du jedes von solchen Kreaturen besetzte Feld wählen, um deren Deckung zu bestimmen.

Volle Deckung

Wenn Du keine Linie zu Deinem Ziel ziehen kannst, weil der Weg zu ihm blockiert ist, dann befindet es sich in voller Deckung und Du kannst es nicht angreifen.

Unterschiedlich wirkungsvolle Deckung

Manchmal bietet Deckung mehr Schutz und damit einen höheren Bonus auf die RK und den Reflexwurf. In solchen Fällen werden die Boni verdoppelt. Solche verbesserte Deckung verleiht Dir außerdem einen Bonus von +10 auf Würfe für Verstecken.

10.2.3 Tarnung

Um zu bestimmen, ob ein Ziel für Deine Angriffe als getarnt gilt, wähle eine Ecke des von Dir besetzten Feldes und ziehe eine Linie zu einer Ecke des von Deinem Ziel besetzten Feldes. Wenn diese Linie ein Feld (oder eine Kante) überquert, das Tarnung bietet, dann hat das Ziel Tarnung. Wenn Du ein Ziel in einem benachbarten Feld angreifst, so hat das Ziel nur dann Tarnung, wenn sich das Feld komplett im Wirkungskreis eines Effekts befindet, der Tarnung bietet. Manche Zauber bieten Tarnung gegen alle Angriffe.

Tarnung und die Chance auf Fehlschläge

Tarnung gibt dem Ziel eines erfolgreichen Angriffs eine Chance von 20%, dass der Angriff aufgrund der Tarnung fehlschlägt. Mehrfache Tarnung addiert sich nicht auf, es gilt stets die beste Tarnung.

Tarnung und Würfe für Verstecken

Wenn Du von Tarnung profitierst, kannst Du Dich verstecken.

Volle Tarnung

Wenn zu Deinem Ziel eine Schusslinie existiert, aber keine Sichtlinie, dann hat es volle Tarnung. Du kannst keinen Gegner angreifen, der von voller Tarnung profitiert, aber Du kannst ein Feld angreifen, von dem Du denkst, dass er sich dort aufhalten könnte. Ein erfolgreicher Angriff in ein Feld, in dem sich ein Gegner aufhält, schlägt mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% doch noch fehl (statt 20% bei gewöhnlicher Tarnung). Du kannst gegen Gegner mit voller Tarnung keine Gelegenheitsangriffe ausführen, auch wenn Du weißt, wo sie sich aufhalten.

Tarnung ignorieren

Tarnung ist nicht immer gleich effektiv, beispielsweise bieten Schatten oder Dunkelheit keine Tarnung gegen Kreaturen mit Dunkelsicht, Charaktere mit Dämmersicht können doppelt so weit sehen wie Menschen etc. Unsichtbarkeit bietet volle Tarnung, aber Gegner mit Sichtlinie dürfen Würfe für Entdecken durchführen, um den Standort eines unsichtbaren Charakters zu ermitteln. Ein unsichtbarer Charakter erhält einen Bonus von +20 auf seine Würfe für Verstecken, wenn er sich bewegt und einen Bonus von +40, wenn er stillsteht.

Unterschiedlich wirkungsvolle Tarnung

In manchen Situationen kann es passend sein, die Fehlschlagchance zu heben oder zu senken.

10.2.4 In die Zange nehmen

Wenn Du einen Nahkampfangriff gegen einen Gegner ausführst, der von der Dir gegenüberliegenden Seite oder Ecke von einem Verbündeten bedroht wird, erhältst Du einen Bonus von +2 auf Deinen Angriffswurf. Wenn es unklar ist, ob zwei Verbündete einen Gegner in die Zange nehmen, zieh eine imaginäre Linie zwischen den Zentren der Felder, die von den Verbündeten besetzt werden. Wenn die Linie zwei gegenüberliegende Seiten des vom Gegner besetzten Feldes passiert (inklusive der Ecken dieser Seiten), ist der Gegner in die Zange genommen. Eine Kreatur, die mehrere Felder besetzt, kann einen Gegner in die Zange nehmen, wenn eines der besetzten Felder gültig ist. Nur Verbündete, die den Gegner bedrohen, können ihn in die Zange nehmen. Kreaturen mit einer Reichweite von 0 können keine Gegner in die Zange nehmen.

10.2.5 Hilflose Verteidiger

Ein hilfloser Gegner schläft oder ist gefesselt, gelähmt, bewusstlos oder auf andere Art Deiner Gnade ausgeliefert.

Normaler Angriff

Ein hilfloser Charakter hat einen Abzug von -4 auf seine RK gegen Nahkampfangriffe. Er erhält außerdem nicht seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK. Seine Geschicklichkeit zählt als 0, ein Schurke kann gegen ihn hinterhältige Angriffe ausführen.

Coup de Grace

Du kannst als volle Aktion einen Nahkampfangriff mit einer Waffe gegen einen hilflosen Gegner durchführen. Du kannst auch einen Bogen oder eine Armbrust benutzen, wenn Du direkt neben dem Gegner stehst. Du triffst automatisch und verursachst einen kritischen Treffer. Wenn der Gegner den Schaden überlebt, muss er einen Zähigkeitswurf bestehen oder stirbt, der SG beträgt 10 + der verursachte Schaden. Ein Dieb verursacht den zusätzlichen Schaden für hinterhältige Angriffe.

Einen Coup de Grace auszuführen provoziert Gelegenheitsangriffe. Du kannst einen Coup de Grace nicht gegen Kreaturen ausführen, die immun gegen kritische Treffer sind. Du kannst einen Coup de Grace gegen Kreaturen mit voller Tarnung ausführen, dies dauert dann allerdings zwei volle Runden.

10.2.6 Angriffsoptionen

Charaktere haben verschiedene Optionen, wenn sie einen Gegner angreifen. Expertise und Heftiger Angriff können während jedem Angriff genutzt werden.

Expertise

Du nutzt Deine Fähigkeiten zur Verteidigung statt zum Angriff.

Voraussetzung: Du musst eine Angriffsaktion durchführen und Dein Grundangriffsbonus beträgt mindestens +1. Du musst nicht zwangsweise einen Gegner angreifen.

Effekt: Bevor Du einen Angriffswurf durchführst, bestimmst Du einen Abzug auf Deinen Grundangriffsbonus für diese Runde (welcher höchstens so hoch wie der Bonus sein darf). Diesen Abzug erhältst Du ebenfalls für diese Runde als Ausweichbonus auf Deine RK. Du darfst diese Option nur einmal pro Runde wählen.

Heftiger Angriff

Du legst Deine gesamte Stärke in den Angriff, dafür vernachlässigst Du die Genauigkeit.

Voraussetzung: Du musst eine Angriffsaktion durchführen und Dein Grundangriffsbonus beträgt mindestens +1.

Effekt: Bevor Du einen Angriffswurf durchführst, bestimmst Du einen Abzug auf Deinen Grundangriffsbonus für diesen Angriff (welcher höchstens so hoch wie der Bonus sein darf). Diesen Abzug erhältst Du doppelt als Bonus auf den verursachten Schaden, wenn der Angriff trifft. Du darfst diese Option für beliebig viele Angriffe wählen.

10.3 Besondere Manöver

Es folgen spezielle Aktionen, die im Kampf ausgeführt werden können.

Kampfvorteil

Wenn Dein Grundangriffsbonus größer ist als der Deines Gegners, hast Du Kampfvorteil. Dies kann sich auf bestimmte Manöver auswirken.

10.3.1 Besondere Angriffe

Ansturm

Wenn Du Dich in dieser Runde weniger als Deine mögliche Distanz bewegt hast, kannst Du versuchen, Deinen Gegner mit einer Standardaktion zurückzudrängen. Dazu bewegst Du Dich zuerst in das Feld des Gegners (was einen Gelegenheitsangriff von diesem provoziert, s. Bewegung). Dann wird ein Wurf für Stärke (mit Größenmodifikator) durchgeführt, der SG beträgt 10 + Stärkemodifikator des Gegners + Größenmodifikator des Gegners. Du führst keinen Angriffswurf aus.

Wenn der Wurf gelingt, drängst Du Deinen Gegner ein Feld zurück. Wenn Du den SG um mehr als 1 schlägst, darfst Du Deinen Gegner für je 2 Punkte Differenz um ein weiteres Feld zurückdrängen. Schlägst Du den SG nicht, wirst Du auf das Feld zurückgedrängt, von dem aus Du den Ansturm begonnen hast. Ist dieses Feld besetzt, gehst Du dort zu Boden.

Modifikatoren: Der Größenmodifikator für den Ansturm beträgt +4 für jede Kategorie größer als Mittelgroß und -4 für jede Kategorie kleiner als Mittelgroß.

Speziell: Die Bewegung, die Du während eines Ansturms durchführst, zählt für diese Runde zu Deiner regulären Bewegung. Wenn Du in dieser Runde keine Bewegungsaktion und keinen Sturmangriff durchführst, kannst Du einen 1,50m-Schritt machen, dieser provoziert dann keinen Gelegenheitsangriff von Deinem Gegner. Während eines Ansturms bieten beide Kontrahenten Deckung gegen Dritte.

Kampfvorteil: Wenn Du Kampfvorteil hast, bietest Du Deinem Gegner keine Deckung. Du darfst Deinen Gegner auch diagonal zurückdrängen und Deinen eigenen Kurs anpassen, um ihn weiter zurückzudrängen. Wenn Du den Wurf für Stärke nicht schaffst, darfst Du Dir aussuchen, in welches Feld Du zurückgedrängt wirst.

Berittener Kampf

Pferde im Kampf: Streitrösser und Kriegsponys können ohne Einschränkung in die Schlacht geführt werden. Andere Pferde und Ponys haben Angst vor Kämpfen. Wenn Du nicht absteigst, muss Dir jede Runde ein Wurf für Reiten mit einem SG von 20 gelingen, um das Reittier weiterhin zu kontrollieren. Wenn der Wurf misslingt, wird seine Bewegungsaktion zu einer vollen Aktion und Du kannst bis zu Deinem nächsten Zug keine andere Aktion ausführen.

Dein Reittier ist in der Initiativereihenfolge mit Dir zusammen an der Reihe. Du bewegst Dich mit seiner Bewegungsrate, aber das Reittier nutzt seine eigene Bewegungsaktion.

Ein Pferd (nicht ein Pony) ist eine große Kreatur und besetzt vier Felder. Der Einfachheit halber wird angenommen, dass Du ebenfalls diese Felder besetzt, wenn Du reitest.

Berittener Kampf: Wenn Dir ein Wurf für Reiten mit einem SG von 5 gelingt, kannst Du das Reittier als freie Aktion mit den Knien lenken, so dass Du beide Hände frei hast.

Wenn Du eine Kreatur angreifst, die kleiner als Dein Reittier ist, erhältst Du den Bonus von +1 für Angriffe von erhöhter Position. Wenn sich Dein Reittier weiter als ein Feld bewegt hat, darfst Du nur einen einzelnen Angriff ausführen. Auch wenn sich Dein Pferd mit voller Geschwindigkeit bewegt, kannst Du ohne Abzüge angreifen.

Wenn Dein Reittier einen Sturmangriff ausführt, erhältst Du ebenfalls den Abzug von -2 auf die RK und wenn Du am Ende eines Sturmangriffs einen Angriff ausführst, erhältst Du die Boni. Wenn Du von einem Reittier einen Sturmangriff mit einer Lanze ausführst, fügst Du dem Gegner doppelten Schaden zu.

Wenn das Reittier sich mit zwei Bewegungsaktionen bewegt, erhältst Du einen Abzug von -4 auf Angriffswürfe im Fernkampf. Wenn das Pferd rennt, verdoppelt sich der Abzug auf -8. Der Angriff erfolgt in beiden Fällen nach der Hälfte der vom Reittier zurückgelegten Strecke. Du kannst mit Fernkampfwaffen vom Rücken Deines Reittiers volle Angriffe durchführen oder normal Bewegungsaktionen ausführen.

Zaubern vom Reittier: Wenn das Reittier sich bis zu seiner einfachen Bewegungsrate bewegt, kannst Du vor oder nach der Bewegung normal zaubern. Wenn Du einen Zauber während der Bewegung des Reittiers ausführen möchtest, muss Dir ein Wurf für Konzentration gelingen, der SG beträgt 10 + Grad des Zaubers, sonst ist der Zauber verloren. Wenn Dein Reittier rennt, kannst Du nach der Hälfte der Bewegung einen Zauber wirken, der SG für den Wurf für Konzentration beträgt 15 + Grad des Zaubers.

Wenn das Reittier fällt: Wenn Dein Reittier im Kampf fällt, muss Dir ein Wurf für Reiten mit einem SG von 15 gelingen, damit Du während des Sturzes keinen Schaden nimmst. Wenn der Wurf misslingt, erhältst Du 1W6 Schaden.

Wenn der Reiter fällt: Wenn Du das Bewusstsein verlierst, besteht eine Chance von 50%, dass Du im Sattel bleibst (75% bei einem Militärsattel). Wenn Du aus dem Sattel fällst, nimmst Du 1W6 Punkte Schaden. Ein Reittier versucht in der Regel, dem Kampf zu entkommen, wenn es auf sich allein gestellt ist.

Coup de Grace

Du kannst versuchen, einen hilflosen Gegner mit einem Schlag zu töten. Dazu kannst Du als volle Aktion einen Nahkampfangriff mit einer Waffe gegen einen hilflosen Gegner durchführen. Du kannst auch einen Bogen oder eine Armbrust benutzen, wenn Du direkt neben dem Gegner stehst. Du triffst automatisch und verursachst einen kritischen Treffer. Wenn der Gegner den Schaden überlebt, muss er einen Zähigkeitswurf bestehen oder stirbt, der SG beträgt 10 + der verursachte Schaden. Ein Dieb verursacht den zusätzlichen Schaden für hinterhältige Angriffe.

Einen Coup de Grace auszuführen provoziert Gelegenheitsangriffe. Du kannst einen Coup de Grace nicht gegen Kreaturen ausführen, die immun gegen kritische Treffer sind. Du kannst einen Coup de Grace gegen Kreaturen mit voller Tarnung ausführen, dies dauert dann allerdings zwei volle Runden.

Einen Coup de Grace unterbrechen: Ein Charakter, der Schaden erleidet, während er einen Coup de Grace ausführt, muss einen Wurf für Konzentration bestehen, andernfalls wir der Coup de Grace zu einem regulären Angriff. Der SG beträgt 10 + der erlittene Schaden.

Kampfvorteil: Wenn Du einen Coup de Grace ausführst und Kampfvorteil gegen einen anderen Gegner hast, der Dich bedroht, provozierst Du von diesem keinen Gelegenheitsangriff.

Deckungsfeuer

Du kannst einen Fernkampfangriff nutzen, um Deinen Verbündeten Deckung zu geben. Wirf einen Angriffswurf für Deine Fernkampfwaffe. Bis zum Beginn Deiner nächsten Runde darf ein Verbündeter das Ergebnis des Wurfes als RK gegen einen Gelegenheitsangriff verwenden.

Kampfvorteil: Wenn Du Kampfvorteil gegen einen Gegner hast, dessen Gelegenheitsangriff durch Dein Deckungsfeuer vereitelt wurde, vergleiche das Wurfergebnis Deines Wurfs mit seiner RK und handle im Fall eines Treffers den Schaden wie gewohnt ab.

Entwaffnen

Du kannst versuchen, einen Gegner mit einem Nahkampfangriff zu entwaffnen. Wirf einen Angriffswurf gegen einen SG von 10 + den Angriffsbonus des Gegners für die betroffene Waffe oder das Objekt. Wenn der Wurf gelingt, hast Du dem Gegner die Waffe aus der Hand geschlagen. Wenn der Wurf misslingt, provozierst Du automatisch einen weiteren Gelegenheitsangriff von Deinem Gegner. Ein aus der Hand geschlagener Gegenstand landet in einem zufälligen Feld neben dem Gegner.

Gegenstände schnappen: Du kannst versuchen, eine Waffe des Gegners zu entwenden. Dazu musst Du den Angriffswurf unbewaffnet durchführen. Wenn das Objekt schlecht gesichert oder lose befestigt ist, erhältst Du einen Bonus von +4 auf den Angriffswurf. Wenn der Wurf misslingt, provozierst Du unbewaffnet keinen Gelegenheitsangriff, ansonsten funktioniert dieser Angriff genau wie das Entwaffnen. Du kannst Dir nicht ein gut gesichertes Objekt schnappen, außer wenn Du den Gegner im Haltegriff hast (s. Ringkampf) und selbst dann erhältst Du einen Abzug von -4 auf den Angriffswurf.

Verteidigung gegen Entwaffnen: Ein Gegner, der einen Gegenstand mit zwei Händen hält, ist schwerer zu entwaffnen, daher erhältst Du einen Abzug von -4 auf den Angriffswurf.

Wenn ein Gegenstand an einem Panzerhandschuh befestigt oder ähnlich gut gesichert ist, erhältst Du einen Abzug von -8 auf den Angriffswurf.

Speziell: Entwaffnen kann genutzt werden, um einen Gegner zu entwaffnen, der Dich gerade im Nahkampf angreift, auch wenn der Träger der Waffe sich eigentlich außerhalb Deiner Reichweite befindet. Dies ist in der Regel nur während eines Gelegenheitsangriffs oder einer vorbereiteten Aktion möglich.

Kampfvorteil: Wenn Du Kampfvorteil gegen den Gegner hast, den Du entwaffnen möchtest und Dein Angriffswurf fehlschlägt, erhält dieser keinen Gelegenheitsangriff gegen Dich. Du darfst wählen, in welchem Feld angrenzend zum Gegner der Gegenstand landen soll.

Wenn Du eine Hand frei hast, kannst Du bestimmen, dass Du den Gegenstand nun selbst in der Hand hältst.

Finte

Du kannst Deine Gegner an ihren Schwachstellen treffen, indem Du ablenkende Manöver startest oder sie in eine ungünstige Position bringst. Dazu führst Du als Angriffsaktion einen Wurf für Bluffen durch, der SG beträgt 10 + Weisheitsmodifikator Deines Gegners + entweder sein Grund-Angriffsbonus oder seine Ränge in Motiv erkennen, hiervon der höhere Wert. Wenn Dein Wurf gelingt, kann Dein Gegner bei dem nächsten Angriff, den Du in dieser oder Deiner nächsten Runde gegen ihn ausführst, nicht seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK anrechnen.

Kampfvorteil: Wenn Du Kampfvorteil gegen Dein Ziel hast und eine erfolgreiche Finte ausführst, darfst Du in dieser Runde einen Angriff als schnelle Aktion gegen den Gegner ausführen.

Jemand anderem helfen

Im Nahkampf kannst Du einem Verbündeten beim Angriff oder bei der Verteidigung helfen, indem Du den Gegner ablenkst oder behinderst. Wenn Du einen Gegner bedrohst, der einen Verbündeten angreift oder von diesem angegriffen wird, kannst Du mit einer Standardaktion versuchen, Deinem Verbündeten zu helfen. Dazu wirfst Du einen Angriffswurf gegen RK 10. Wenn der Wurf gelingt, erhält Dein Verbündeter einen Bonus von +2 auf seinen nächsten Angriffswurf gegen diesen Gegner oder einen Bonus von +2 auf seine RK gegen den nächsten Angriff von diesem Gegner. Der Bonus verfällt, wenn er bis zum Beginn Deiner nächsten Runde nicht genutzt wurde. Mehrere Charaktere können einem Verbündetem helfen, die Boni sind kumulativ. Du kannst die Standardaktion auch nutzen, um einem Verbündeten auf andere Weise zu helfen, zum Beispiel wenn er von einem Zauber betroffen ist oder wenn er einen Wurf für eine Fertigkeit durchführt.

Kampf mit zwei Waffen

Wenn Du eine zweite Waffe in Deiner Nebenhand führst, erhältst Du mit dieser Waffe einen zusätzlichen Angriff pro Runde. Du erhältst einen Abzug von -6 auf Angriffe mit Deiner Haupthand und einen Abzug von -10 auf Angriffe mit Deiner Nebenhand. Wenn Du in der Nebenhand eine leichte Waffe führst, werden die Abzüge jeweils um 2 verringert (ein unbewaffneter Angriff zählt in dieser Hinsicht immer als leichte Waffe). Das Talent Kampf mit zwei Waffen [Kampf] hebt diese Abzüge komplett auf.

Doppelwaffen: Du kannst eine Doppelwaffe nutzen, um mit dem Nebenhand-Teil der Waffe einen zusätzlichen Angriff auszuführen, so als würdest Du mit zwei Waffen kämpfen. Du erhältst dabei Abzüge, als wäre der Nebenhand-Teil eine leichte Waffe.

Wurfwaffen: Die selben Regeln kommen zur Anwendung, wenn Du mit beiden Händen Wurfwaffen wirfst. Behandle Wurfpfeile und Shuriken wie leichte Waffen und Bolas, Wurfspeere, Netze sowie Schleudern als einhändige Waffen.

Ringkampf

Hierunter fallen eigentlich drei separate Aktionen: Klammern, Niederhalten und Hochheben. Für alle drei gilt, dass sie Gelegenheitsangriffe provozieren, außer wenn Du Kampfvorteil gegen Deinen Gegner im Ringkampf hast, denn dann provozierst Du keine Gelegenheitsangriffe von diesem Gegner.

Klammern

Manchmal möchtest Du Dich an einen großen Gegner klammern, um ihn zu verlangsamen oder ihn aus der Nähe angreifen zu können. Du kannst als Angriffsaktion versuchen, Dich an einen Gegner zu klammern. Dazu führst Du wie im Nahkampf einen Angriffswurf durch gegen einen SG, dessen Höhe der RK gegen Berührungsangriffe des Gegners + sein Grund-Angriffsbonus entspricht. Wenn Du mindestens 5 Ränge in Reiten oder Klettern hast, erhältst Du außerdem je einen Bonus von +2 auf den Wurf.

Festhalten: Nachdem Du Dich erfolgreich an Deinen Gegner geklammert hast, bewegst Du Dich auf sein Feld. Ab jetzt bewegst Du Dich dorthin, wohin er sich bewegt. Diese Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe und zählt nicht gegen Deine Bewegungsrate. Du kannst Deinen Gegner mit leichten und einhändigen Waffen angreifen und Dein Gegner darf gegen Dich nicht seinen Geschicklichkeitsbonus auf die RK anwenden.

Festgehalten werden: Wenn sich eine Kreatur an Dich geklammert hat, zählt ihr Gewicht zu dem Gesamtgewicht, dass Du mit Dir trägst. Wenn Du belastet bist, wirst Du verlangsamt oder sogar zu Boden gezogen, bis Du Deinen Gegner abgeschüttelt hast. Du kannst versuchen, einen klammernden Gegner anzugreifen, aber Dein Stärkebonus ist für diesen Angriff halbiert und Du erhältst zusätzlich einen Abzug von -4 auf den Angriffswurf. Du kannst auch versuchen, Deinen Gegner abzuschütteln, dazu führst Du einen Angriffswurf durch gegen einen SG von 10 + entweder der Grund-Angriffsbonus Deines Gegners oder seine Ränge in Klettern oder Reiten, hiervon der höchste Wert.

Kampfvorteil: Wenn Du Kampfvorteil gegen einen Gegner hast, an dem Du Dich festklammerst, darf dieser Dich nicht angreifen.

Niederhalten

Manchmal willst Du einen Gegner am Boden halten und ihm seine Bewegungsfreiheit nehmen. Dazu legst Du einen Berührungsangriff ab. Wenn dieser gelingt, legst Du einen Wurf für den Ringkampf ab (der Ringkampfmodifikator besteht aus Grund-Angriffsbonus + Stärkemodifikator + Größenmodifikator), der SG beträgt 10 + den Ringkampfmodifikator Deines Gegners. Wenn dieser Wurf auch gelingt, hast Du den Gegner für eine Runde niedergehalten. Er kann sich nicht bewegen und kann mit einer Angriffsaktion gefesselt werden. Zum Ende einer Runde, in der Du einen Gegner niederhältst, kannst Du ihm Schaden wie mit einem waffenlosen, einem Würge- oder einem Erdrücken-Angriff zufügen. Wenn Du mehrere Angriffe ausführen darfst, kannst Du Deinen Gegner ohne Abzüge unbewaffnet, mit natürlichen oder leichten Waffen angreifen.

Sich befreien: Wenn Du selbst niedergehalten wirst, kannst Du Deinen Gegner angreifen, aber Du liegst und erhältst zusätzlich einen Abzug von -4 auf den Angriffswurf (in der Regel ein gesamter Abzug von -8). Du kannst Dich befreien, wenn Dir ein Wurf für Ringkampf oder Entfesselungskunst gelingt, der SG beträgt 10 + der Ringkampfmodifikator des Gegners.

Kampfvorteil: Wenn Du einen Gegner niederhältst und Kampfvorteil gegen ihn hast, kann der Gegner Dich nicht angreifen, bis er sich befreien kann. Wenn jemand anders ihn angreift, solange er niedergehalten ist, gilt er als hilflos.

Hochheben

Manchmal möchtest Du vielleicht einen Gegner zwischen die Zähne nehmen oder eine zappelnde Prinzessin forttragen. Dazu legst Du einen Berührungsangriff ab. Wenn dieser gelingt, legst Du einen Wurf für den Ringkampf ab (der Ringkampfmodifikator besteht aus Grund-Angriffsbonus + Stärkemodifikator + Größenmodifikator), der SG beträgt 10 + den Ringkampfmodifikator Deines Gegners. Wenn dieser Wurf auch gelingt, hast Du Deinen Gegner hochgehoben und trägst ihn. Du kannst Dich weiter frei bewegen, allerdings zählt das Gewicht des Gegners zu Deinem Gesamtgewicht. Wenn Du den Gegner erfolgreich hochgehoben hast, kannst Du einen Coup de Grace landen oder ihn verschlingen, aber anschließend ist der Gegner nicht mehr hochgehoben, unabhängig davon, ob der Angriff erfolgreich war.

Sich befreien: Wenn Du selbst hochgehoben wirst, kannst Du Dich nicht fortbewegen, aber Du kannst angreifen. Angriffswürfe gegen den Gegner, der Dich hochhebt, erhalten einen Abzug von -4. Du kannst mit einer Angriffsaktion versuchen, zu entkommen. Dazu muss Dir ein Wurf für Entfesselungskunst oder Ringkampf mit einem SG von 10 + der Ringkampfmodifikator des Gegners gelingen.

Kampfvorteil: Wenn Du Kampfvorteil gegen den Gegner hast, den Du hochgehoben hast, kann er weder Dich noch jemand anderen angreifen, bis er sich befreit hat.

Illustration von Kanjitsu (http://kanjitsu.deviantart.com/)

Sturmangriff

Ein Sturmangriff ist eine volle Aktion, die es Dir erlaubt, Dich mit Deiner doppelten Bewegungsrate zu bewegen und anzugreifen. Allerdings ist die Bewegung eingeschränkt.

Bewegung während eines Sturmangriffs: Du musst Dich vor Deinem Angriff bewegen. Du musst Dich mindestens 3 m (2 Felder) bewegen und darfst Dich bis zu Deiner doppelten Bewegungsrate in einer geraden Linie auf Dein Ziel zubewegen. Du musst freie Bahn haben, es dürfen sich keine Hindernisse, Kreaturen (Gegner oder Verbündete, außer hilflose Kreaturen) oder schwieriges Gelände zwischen Dir und Deinem Ziel befinden. Du musst Dich zum nächsten Punkt bewegen, von dem aus Du Dein Ziel angreifen kannst. Ist dieses Feld blockiert, kannst Du ebenfalls keinen Sturmangriff ausführen. Wenn Du keine Sichtlinie zu dem Ziel hast, kannst Du keinen Sturmangriff durchführen. Du kannst nicht zusätzlich zum Sturmangriff noch einen 1,50m-Schritt machen.

Wenn Du in einer Runde auf eine Standard- oder Bewegungsaktion beschränkt bist, kannst Du trotzdem einen Sturmangriff ausführen, allerdings darfst Du Dich dann nur mit Deiner einfachen Bewegungsrate bewegen.

Angriff während eines Sturmangriffs: Nach Deiner Bewegung darfst Du einen einzelnen Nahkampfangriff durchführen, unabhängig von Deinem Grund-Angriffsbonus oder einer zweiten Waffe. Du erhältst einen Bonus von +2 auf den Angriffswurf und einen Abzug von -2 auf die RK bis zum Beginn Deiner nächsten Runde. Ein Charakter, der einen Sturmangriff ausführt, erhält einen Bonus von +2 auf den Stärkewurf eines Ansturms.

Lanzen und Sturmangriffe: Ein berittener Charakter mit einer Lanze verursacht bei einem Sturmangriff doppelten Schaden.

Aufgesetzte Waffen: Speere, Dreizacke und andere Stangen- oder lange Waffen verursachen doppelten Schaden, wenn sie aufgesetzt wurden, um einem Sturmangriff zu begegnen.

Überrennen

Du kannst Überrennen als Standardaktion während Deiner Bewegung durchführen. Während des Überrennens versucht Du, Dich durch das Feld Deines Gegners zu bewegen. Du kannst Kreaturen bis zu einer Größenkategorie über Deiner eigenen überrennen. Du kannst pro Runde nur eine Kreatur überrennen. Das Überrennen erfolgt in diesen Schritten:

1 Gelegenheitsangriff: Du bewegst Dich in das Feld eines Gegners und provozierst damit einen Gelegenheitsangriff von diesem Gegner.

2 Gegner weicht aus: Der Gegner hat die Möglichkeit, Dir einfach auszuweichen. Wenn er ausweicht, wird er nicht weiter beeinflusst und Du bewegst Dich weiter (Du kannst Dich schließlich immer durch das Feld einer Kreatur bewegen, die Dich vorbeilässt) und das Überrennen verbraucht nicht Deine Standardaktion. Wenn Dein Gegner nicht ausweicht, geht es mit Schritt 3 weiter.

3 Gegner weicht nicht aus: Wenn Dein Gegner versucht, Dich aufzuhalten, wird ein konkurrierender Wurf durchgeführt. Du legst einen Stärkewurf ab, Dein Gegner legt einen Stärke- oder Geschicklichkeitswurf ab. Du und Dein Gegner erhaltet einen Bonus von +4 für jede Größenkategorie über mittelgroß bzw. einen Abzug von -4 für jede Größenkategorie kleiner als mittelgroß. Dein Gegner erhält einen Bonus von +4, wenn er auf mehr als zwei Beinen steht oder aus einem anderen Grund stabiler steht als ein humanoides Wesen. Wenn Du den Wurf gewinnst, wirfst Du Deinen Gegner zu Boden. Wenn Du den Wurf verlierst, darf nun Dein Gegner versuchen, Dich zu Boden zu werfen. Dazu legt ihr wieder einen konkurrierenden Wurf ab, Dein Gegner einen Stärkewurf und Du einen Stärke- oder Geschicklichkeitswurf mit den gleichen Größenmodifikatoren wie oben, außer dass Du (und nicht Dein Gegner) diesmal einen Bonus von +4 erhältst, wenn Du mehr als zwei Beine hast oder aus anderen Gründen sehr sicher stehst..

Illustration von Mates Laurentiu (http://mateslaurentiu.deviantart.com/)

4 Auswirkung: Wenn es Dir gelingt, Deinen Gegner zu Boden zu werfen, darfst Du Dich normal weiterbewegen. Wenn Du es nicht schaffst und Deinerseits zu Boden geworfen wirst, wirst Du ein Feld zurückgeworfen und liegst nun dort, damit endet Deine Bewegung. Wenn Du es nicht schaffst, Deinen Gegner zu Boden zu werfen, selbst aber auch stehen bleibst, bewegst Du Dich einfach ein Feld zurück und bleibst dort stehen. Sollte dieses Feld jedoch besetzt sein, fällst Du doch noch hin.

Berittenes Überrennen (Niedertrampeln): Wenn Du versuchst, einen Gegner mit Deinem Reittier zu überrennen, legt das Reittier den Stärkewurf ab und es erhält einen Bonus gemäß seiner Größe statt Deiner. Wenn Du über das Talent Niederreiten verfügst, darf Dein Ziel nicht ausweichen und wenn Du es erfolgreich niederwirfst, darf das Reittier einen freien Angriff mit seinen Hufen ausführen.

Untote vertreiben oder beeindrucken

Vertreibungswürfe: Kleriker und Paladine mit guter Gesinnung und einige der neutralen Kleriker können positive Energie kanalisieren, um Untote aufzuhalten, zu vertreiben (zur Flucht zu zwingen) oder zu zerstören. Kleriker mit böser Gesinnung und einige der neutralen Kleriker können negative Energie kanalisieren, um Untote aufzuhalten, einzuschüchtern (beeindrucken), zu kontrollieren (befehligen) oder zu stärken. Unabhängig vom Effekt führt ein Kleriker hierzu einen Vertreibungswurf aus.

Untote zu vertreiben ist eine übernatürliche Fähigkeit, die als Standardaktion ausgeführt wird, als Angriff zählt und keine Gelegenheitsangriffe provoziert. Um Untote zu vertreiben, musst Du Dein heiliges Symbol präsentieren.

Anzahl pro Tag: Du darfst an einem Tag so oft Untote vertreiben, wie Dein Charismamodifikator + 3 beträgt.

Reichweite: Du vertreibst stets zuerst den von Dir aus nächsten Untoten. Du kannst keine Untoten vertreiben, die weiter als 10,5 m bzw. 7 Felder entfernt von Dir sind oder die volle Deckung vor Dir haben. Du benötigst keine Sichtlinie, aber eine Schusslinie, um Untote zu vertreiben.

Vertreibungswurf: Zuerst wirfst Du einen Vertreibungswurf, um zu ermitteln, wie mächtige Untote Du vertreiben kannst. Dies ist ein Wurf für Charisma. In Tabelle 10.4 kannst Du die Trefferwürfel des mächtigsten Untoten ablesen, den Du vertreiben kannst. Mit diesem aktuellen Vertreibungswurf kannst Du keine mächtigeren Untoten vertreiben.

Vertreibungsschaden: Wenn das Ergebnis Deines Vertreibungswurfs hoch genug war, um mindestens einen Untoten innerhalb der Reichweite zu vertreiben, wirf 2W6 + Deine Stufe als Kleriker + Dein Charismamodifikator, um den Vertreibungsschaden zu ermitteln. Das Ergebnis bestimmt, wie viele Trefferwürfel an Untoten Du vertreiben kannst. Bereits von einer Vertreibung betroffene Untote können ignoriert werden, so dass Du keine Energie auf diese verschwenden musst.

Wirkung und Dauer der Vertreibung: Vertriebene Untote fliehen vor Dir, so schnell und so weit sie können. Sie fliehen für 10 Runden (eine Minute). Wenn sie nicht fliehen können, kauern sie sich hin (und geben Angreifern damit einen Bonus von +2 auf Angriffswürfe). Wenn sich allerdings derjenige, der sie vertrieben hat, ihnen auf weniger als 3 m bzw. 2 Felder nähert, dann endet der Effekt und sie agieren wieder normal. Er darf sich zwar innerhalb der 3 m aufhalten (etwa weil sich die Untoten dort hinkauern), aber er darf sich ihnen nicht weiter nähern. Andere Kreaturen oder Charaktere dürfen sich vertriebenen, kauernden Untoten nähern, ohne den Effekt aufzuheben.

Untote zerstören: Wenn Du doppelt so viele Stufen hast wie die Trefferwürfel eines Untoten betragen, dann zerstörst Du diejenigen, die von Deiner Vertreibung betroffen sind.

Tabelle 10.4: Untote vertreiben

Wurfergebnis	*Mächtigster betroffener Untoter*
0 oder weniger	Stufe des Klerikers - 4
1-3	Stufe des Klerikers - 3
4-6	Stufe des Klerikers - 2
7-9	Stufe des Klerikers - 1
10-12	Stufe des Klerikers
13-15	Stufe des Klerikers + 1
16-18	Stufe des Klerikers + 2
19-21	Stufe des Klerikers + 3
22 oder höher	Stufe des Klerikers + 4

Böse Kleriker und Untote: Böse Kleriker kanalisieren negative Energie, um Untote zu beeindrucken oder zu befehligen (kontrollieren). Ein böser Kleriker führt ebenfalls einen Vertreibungswurf durch wie oben beschrieben, allerdings sind vertriebene Untote beeindruckt und Untote, die zerstört würden, kann ein böser Kleriker befehligen.

Beeindruckt: Eine beeindruckte untote Kreatur kauert sich nieder. Angriffswürfe gegen diese Kreatur erhalten einen Bonus von +2. Der Effekt hält 10 Runden bzw. 1 Minute.

Befehligt: Eine untote befehligte Kreatur ist unter der geistigen Kontrolle des Klerikers. Dieser kann der Kreatur mit einer Standardaktion einen Befehl erteilen. Ein Kleriker kann mehrere Untote befehligen, so lange deren kombinierte Trefferwürfel seine Stufe nicht übersteigen. Er kann jederzeit Untote aus seiner Kontrolle entlassen, um andere Untote zu befehligen.

Vertreibung aufheben: Ein böser Kleriker kann negative Energie kanalisieren, um die Wirkung der Vertreibung eines guten Klerikers aufzuheben. Dazu legt er einen Vertreibungswurf ab, wie um Untote zu beeindrucken.

Wenn das Ergebnis seines Vertreibungswurfs höher ausfällt als das des Vertreibungswurfs des guten Klerikers, hat er die Vertreibung erfolgreich aufgehoben: Der böse Kleriker wirft dann 2W6 + sein Charismamodifikator + seine Stufe als Kleriker, um zu ermitteln, wie viele Untote er tatsächlich von der Vertreibung befreit.

Untote stärken: Ein böser Kleriker kann auch vorab Untote gegen Vertreibungen stärken. Er legt dazu einen Vertreibungswurf ab, wobei die in der Tabelle ermittelten Trefferwürfel zu den neuen Trefferwürfeln der betroffenen Untoten werden, was zukünftige Vertreibungsversuche betrifft (vorausgesetzt die neuen Trefferwürfel sind höher als die aktuellen). Die Stärkung wirkt für 10 Runden bzw. 1 Minute. Ein böser Kleriker kann sich so auch selbst stärken.

Neutrale Kleriker und Untote: Ein Kleriker von neutraler Gesinnung kann Untote entweder vertreiben oder beeindrucken. Er muss sich bei der Charaktererschaffung entscheiden und kann diese Wahl nicht mehr ändern. Auch wenn ein Kleriker neutral ist, so ist Untote vertreiben eine gute Tat und Untote stärken eine böse Tat.

Paladine und Untote: Mit Erreichen der vierten Stufe kann ein Paladin Untote vertreiben, als wäre er ein Kleriker mit drei Erfahrungsstufen weniger.

Andere Kreaturen vertreiben: Manche Kleriker haben die Fähigkeit, andere als untote Kreaturen zu vertreiben. Die Vertreibungswürfe werden normal abgehandelt.

Waffe zerschmettern

Im Nahkampf kannst Du mit einer Hieb- oder Wuchtwaffe versuchen, eine Waffe oder einen Schild Deines Gegners anzugreifen. Wenn Du versuchst, eine Waffe oder einen Schild zu zerschmettern, folge diesen Schritten:

1 Gelegenheitsangriff: Du provozierst einen Gelegenheitsangriff von dem Gegner, dessen Waffe oder Schild Du zu zerschmettern versuchst, es sei denn, Du verfügst über das Talent Verbessertes Waffe zerschmettern.

2 Konkurrierende Würfe: Du und Dein Gegner legen je einen Angriffswurf ab. Ein Charakter mit einer zweihändigen Waffe erhält einen Bonus von +4 auf diesen Wurf, der Träger einer leichten Waffe dagegen einen Abzug von -4. Wenn Du und Dein Gegner verschiedene Größen habt, erhält der größere einen Bonus von +4 für jede Größenkategorie, die er größer ist.

3 Auswirkung: Wenn Du den konkurrierenden Wurf gewinnst, ermittle den Schaden. Dieser wird nicht Deinem Gegner, sondern dem angegriffenen Gegenstand zugefügt. Wenn Du den Wurf verlierst, wird kein Schaden zugefügt.

Einen Gegenstand zerschmettern: Um einen getragenen oder mitgeführten Gegenstand zu zerschmettern, wirfst Du einen Angriffswurf gegen die RK des Gegenstands. Diese beträgt 10 + sein Größenmodifikator + der Geschicklichkeitsbonus des Trägers. Einen mitgeführten Gegenstand anzugreifen provoziert einen Gelegenheitsangriff. Um einen Gegenstand wegzuschnappen, siehe Entwaffnen. Du kannst nicht die am Körper getragene Rüstung eines Gegners zerschmettern.

Tabelle 10.3: Härte und TP von Waffen, Rüstungen und Schilden

Gegenstand	*Härte*	*TP*[1]
Leichte Klinge	10	2
Einhändige Klinge	10	5
Zweihändige Klinge	10	10
Leichte Waffe mit Metallschaft	10	10
Waffe mit Metallschaft	10	20
Leichte Waffe mit Holzschaft	5	2
Einhändige Waffe mit Holzschaft	5	5
Zweihändige Waffe mit Holzschaft	5	10
Projektilwaffe	5	5
Rüstung	*speziell*[2]	*Rüstungsbonus x 5*
Buckler/Tartsche	10	5
Leichter Holzschild	5	7
Schwerer Holzschild	5	15
Leichter Stahlschild	10	10
Schwerer Stahlschild	10	20
Turmschild	5	20

1 Die angegebenen TP beziehen sich auf Ausrüstung mittlerer Größe. Teile die Zahl durch zwei für jede Größenkategorie kleiner als mittelgroß bzw. multipliziere sie mit 2 für jede Größenkategorie größer als mittelgroß.

2 Variiert, je nach verwendetem Material.

Waffen mit Flächenwirkung werfen

Eine Waffe mit Flächenwirkung ist eine Wurfwaffe, die beim Aufprall bricht oder platzt und ihren Inhalt über eine bestimmte Fläche verteilt. Mit einer solchen Waffe anzugreifen ist ein Fernkampf-Berührungsangriff. Wenn der Angriffswurf gelingt, fügt der Angriff dem Ziel Schaden durch den Treffer zu sowie Kreaturen innerhalb von 1,5 m zu dem Ziel Schaden durch den verspritzten Inhalt.

Du kannst auch einen bestimmten Punkt angreifen, der nicht notwendigerweise eine Kreatur ist. Behandle dies wie einen Angriff gegen eine RK von 5. Wenn Du dies tust, erhalten alle Kreaturen um den Landungspunkt der Waffe Schaden durch ihren Inhalt, aber nicht durch einen direkten Treffer. Du kannst nicht einen Ort angreifen, der von einer Kreatur besetzt ist: In diesem Fall greifst Du die Kreatur an.

Wenn Du das Ziel verfehlst, wirf 1W8, das Ergebnis bestimmt die Abweichung des Wurfs.

Lege vorher fest, welches Ergebnis für welche Richtung steht. Der Abstand vom ursprünglichen Ziel wird bestimmt von der Distanz des Wurfs: Für jede Distanzkategorie beträgt die Abweichung 1 Feld. Nachdem Du festgelegt hast, wo die Waffe landet, wird der Schaden bestimmt, den sie eventuell benachbarten Kreaturen durch ihren Inhalt zufügt.

Zu Fall bringen

Du kannst als Angriffsaktion versuchen, einen Gegner zu Fall zu bringen. Dazu führst Du einen Berührungsangriff aus und, wenn dieser gelingt, einen Stärkewurf mit einem SG von 10 + die Stärke Deines Gegners + sein Grund-Angriffsbonus oder sein Modifikator für Balancieren, hiervon der höhere Wert. Bei einem Erfolg liegt der Gegner am Boden. Ein Misserfolg provoziert einen Gelegenheitsangriff von dem Gegner.

Modifikatoren: Wenn Du versuchst, eine Kreatur zu Fall zu bringen, die mehr als zwei Beine hat oder aus anderen Gründen sehr standfest ist, ist der SG um 4 erhöht. Polysymmetrische Kreaturen wie Schlicke können nicht zu Fall gebracht werden.

Kampfvorteil: Wenn Du Deinem Gegner gegenüber Kampfvorteil hast, provozierst Du keinen Gelegenheitsangriff, wenn der Versuch fehlschlägt und wenn der Versuch gelingt, darfst Du selbst gegen Deinen Gegner einen Gelegenheitsangriff ausführen.

10.3.2 Besondere Initiative-Aktionen

Abwarten

Wenn Du Dich entscheidest, abzuwarten, dann führst Du keine Aktion aus, wenn Du an der Reihe bist, sondern wartest auf einen Zeitpunkt während der Initiative-Reihenfolge, um zu agieren. Wenn Du abwartest, veränderst Du Deinen Platz in der Initiative-Reihenfolge für den Rest des Kampfes entsprechend der Initiative, zu der Du schließlich agierst. Die Zeit, die Du mit Warten verbringst, erhältst Du nicht zurück. Du kannst nicht die Aktion eines anderen am Kampf Beteiligten unterbrechen (dafür ist die vorbereitete Aktion vorgesehen).

Auswirkung auf die Initiative: Dein neuer Platz in der Initiative-Reihenfolge entspricht demjenigen, zu dem Du schließlich eine Aktion ausgeführt hast. Wenn Du wieder bei Deiner regulären Initiative angelangt bist, ohne eine Aktion ausgeführt zu haben, musst Du nicht weiter abwarten.

Vorbereiten

Wenn Du eine Aktion vorbereitest, kannst Du diese zu einem Zeitpunkt zwischen Deiner aktuellen und Deiner kommenden Runde ausführen. Das Vorbereiten selbst ist eine Standardaktion, die keine Gelegenheitsangriffe provoziert.

Eine Aktion vorbereiten: Du kannst eine Standardaktion, eine Bewegungsaktion oder eine freie Aktion vorbereiten. Dazu bestimmst Du vorher, welche Aktion Du vorbereitest und unter welchen Umständen Du sie ausführen willst, etwa eine bestimmte Aktion eines Charakters. Ab dann darfst Du vor Beginn Deiner nächsten Runde die vorbereitete Aktion ausführen, wenn die Umstände eintreten. Du führst Deine Aktion aus, kurz bevor die auslösende Aktion ausgeführt wird. Wenn die auslösende Aktion einen Teil anderer Aktionen eines Charakters darstellt, unterbrichst Du den Charakter in seinen Aktionen. Er führt dann seine Aktionen nach Deiner vorbereiteten Aktion weiter aus, wenn er dazu noch in der Lage ist. Dein Platz in der Initiative-Reihenfolge ändert sich zu der Initiative, zu der Du Deine vorbereitete Aktion ausgeführt hast und Du agierst vor dem Charakter, dessen Aktion der Auslöser für Deine vorbereitete Aktion war. Während einer vorbereiteten Aktion darfst Du einen 1,50m-Schritt ausführen, wenn Du Dich ansonsten in dieser Runde nicht bewegt hast.

Auswirkung auf die Initiative: Dein neuer Platz in der Initiative-Reihenfolge entspricht demjenigen, zu dem Du die vorbereitete Aktion ausgeführt hast. Wenn Du wieder bei Deiner regulären Initiative angelangst, ohne eine Aktion ausgeführt zu haben, kannst Du die vorbereitete Aktion nicht mehr ausführen.

Zauberwirkende ablenken: Du kannst eine Aktion gegen einen Zauberer vorbereiten und agieren, wenn er beginnt, seinen Zauber zu wirken. Wenn Du einen Charakter verletzt, der gerade einen Zauber wirkt, kann es sein, dass er den Zauber verliert (abhängig vom Erfolg seines Konzentrationswurfs).

Einen Gegenzauber vorbereiten: Du kannst einen Gegenzauber gegen Charaktere vorbereiten, die einen Zauber wirken wollen. Sobald der Charakter beginnt, einen Zauber zu wirken, kannst Du versuchen, den Zauber zu identifizieren. Dazu legst Du einen Wurf für Zauberkunde mit einem SG von 15 + Zauberstufe ab. Wenn Du den Zauber identifizierst und den selben Zauber kennst, zaubern kannst und vorbereitet hast (falls Du Zauber vorbereitest), kannst Du den Zauber als Gegenzauber wirken und damit automatisch die Wirkung des gegnerischen Zaubers aufheben. Gegenzauber wirken auch, wenn ein Zauber arkanen Ursprungs ist und der andere ein göttlicher Zauber.

Du kannst auch versuchen, den Zauber *Magie bannen* als Gegenzauber einzusetzen, dies gelingt allerdings nicht immer.

Eine Waffe gegen einen Sturmangriff aufsetzen: Du kannst einige Stichwaffen aufsetzen, um Sturmangriffen zu begegnen. Eine aufgesetzte Waffe verursacht doppelten Schaden, wenn mit ihr ein Angriff gegen einen Charakter gelingt, der einen Sturmangriff ausführt.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.