



## Kampf kompakt

- Pro Runde hat jeder Kämpfer eine Komplexaktion und eine einfache Aktion sowie eine Anzahl an freien Aktionen, die nur durch das Veto des Spielleiters begrenzt wird. Die Komplexaktion darf man in eine zweite einfache Aktion umwandeln.

Komplexaktionen	einfache Aktionen	freie Aktionen
Angriff(e), Zauber oder ein Manöver durchführen	Bewegung in Höhe der eigenen BEW, 1 Feld kriechen, aufstehen, Reittier: aufsitzen/absitzen, Tür öffnen/schließen	Verteidigung oder Gelegenheitsangriff durchführen (außerhalb des eigenen Zuges möglich)
Gegenstand aus einem Rucksack holen	etwas im eigenen Feld aufheben, etwas aus Gürteltasche oder Trankgürtel holen	sich selbst <sup>1A</sup> oder einen Gegenstand zu Boden fallen lassen
Trank trinken/einflößen	eine Waffe mit Behinderung bis zu 2 ziehen	eine Waffe mit Behinderung 0 ziehen (hierzu zählt auch Munition wie Pfeile, Bolzen oder Steine)
schwere Armbrust oder Repeaterarmbrust nachladen	leichte Armbrust oder Handarmbrust nachladen	wenige Worte sprechen (einmal pro Zug)
Fackel oder Öllampe entzünden	Rucksack vorsichtig ablegen	Rucksack schnell ablegen <sup>1B</sup>

1: 70% Chance (1A) bzw. 50% Chance (1B), dass mindestens ein zerbrechlicher Gegenstand (z.B. ein Trank) kaputt geht. Es wird so lange weiter gewürfelt, bis beim nächsten Zufallswurf kein Gegenstand (mehr) kaputt geht.

- Eine Angriffsprobe wird mit der Waffenfertigkeit gegen die aktive oder passive Verteidigung des Gegners durchgeführt. Eine Spielfigur kann sich auch mit Akrobatik: Angriffen ausweichen verteidigen. Gegen Zauber wehren sich Spielfiguren mit der Fertigkeit Zauberabwehr.
- Erreicht die Angriffsprobe die Verteidigung des Gegners, verursacht man Schaden. Jeder kritischer Erfolgsgrad (je volle 10 Punkte über dem Mindestwurf) bei einem Angriff erhöht den verursachten Schaden um 5. Vom Schaden wird die Rüstung des Gegners abgezogen.
- Sinkt die Lebenskraft (LK) eines Kämpfers auf  $\leq 50\%$ , ist er verwundet und erhält eine Erschwernis. Zudem sinkt die Bewegungsrate um 1 und die passive Verteidigung um 2. Sinkt die LK auf  $\leq 25\%$ , ist er schwer verwundet und erhält eine doppelte Erschwernis. Auch sinkt die Bewegungsrate erneut um 1, die passive Verteidigung um weitere 2 und Rennen wird unmöglich. Sinkt die LK auf 0, wird man bewusstlos und sinkt die LK auf -20, stirbt man.
- Statt eines regulären Angriffs kann man eine Reihe von Manövern durchführen: Abdrängen, Abwarten, Befehligen, Defensive Haltung, Entwaffnen, Lanzenangriff (beritten), Hinterhältiger Angriff, Niederreiten (beritten), Niederschlagen, Offensive Haltung, Ringkampfangriff (waffenlos), Rennen, Todesstoß, Vorsichtige Bewegung.
- Wer sich ohne Schild gegen Fernkampfangriffe verteidigt, erleidet doppelte Erschwernis.



- Ein kritischer Misserfolg beim Angriff im Nahkampf führt zu negativen Auswirkungen (s.u.)
- Je nachdem, ob man einen Nah- oder Fernkampfangriff durchführt, können unterschiedliche Situationen den Angriff erleichtern (Hilfe) oder behindern (Erschwernis); siehe nachfolgende Tabellen.

### Hilfen & Erschwernisse im Nahkampf

Situation	Hilfe/Erschwernis
Angreifer/Gegner liegt am Boden	-E/+H
Ziel in defensiver/offensiver Haltung	-E/+H
Gegner im Dunkeln (Distanz 1 Feld)	-E×2

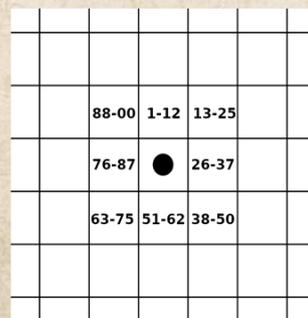
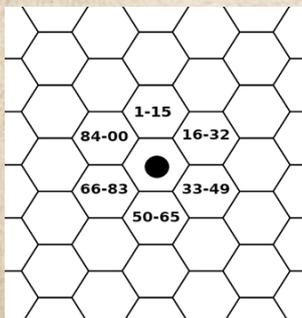
### Kritische Misserfolge im Nahkampf

Zufallswurf	Effekt
1-4	Gelegenheitsangriff des Gegners
5	Angreifer verliert nächste einfache Aktion
6	Angreifer geht zu Boden
7-9 <sup>1</sup>	Waffe wird beschädigt <sup>2</sup>
10 <sup>1</sup>	Angreifer verliert Waffe <sup>3</sup>

1: Kämpft der Angreifer waffenlos, darf der Verteidiger ihm bei einem Wurf Ergebnis von 7-10 mit einer geführten Nahkampf-Waffe oder einer waffenlosen Angriffsmöglichkeit seiner Wahl Schaden zufügen, ohne dass ein Angriffswurf erforderlich ist (was somit erhöhten Schaden durch kritische Ergebnisse ausschließt).

2: Siehe Regelwerk, Kapitel 5, Verschleiß.

3: Die Waffe landet in einem zufällig mit dem W% ermittelten angrenzenden Feld:



### Hilfen & Erschwernisse im Fernkampf

Situation	Hilfe/Erschwernis
Ziel liegt am Boden	-E
Angriff aus dem Liegen	-E
Ziel in defensiver/offensiver Haltung	-E/+H
Ziel im Halbdunkeln/im Dunkeln (Distanz 1 Feld)	-E/-E×2
Ein bis zwei Spielfiguren/Objekte in der Schusslinie des Angreifers	-E
Mehr als zwei Spielfiguren/Objekte in der Schusslinie des Angreifers	-E×2
Entfernung zum Ziel > halbe Reichweite der Waffe	-E
Ziel ist eine GK kleiner/größer	-E/+H
Ziel ist mind. zwei GK kleiner/größer	-E×2/+H×2
Angreifer befindet sich in gegnerischer Kontrollzone	-E
Ziel verteidigt sich mit großem Schild	-E×2

