

Spielhilfe Kampf 1

Kampfregele



Verteidigung im Nahkampf (Kap. 20)
1. Als Verteidiger alle gegnerischen Attacken abwarten.
2. Zurückweichen nach rechts, links, hinten? PA + GE/2 , aber nach Verteidigung keine Aktionen mehr möglich!
3. Eine Ausweichen-Probe ausführen. Man weicht damit allen Attacken aus, die kein besseres Ergebnis hatten.
4. Parade mit rechts / links möglich, erschwert / erleichtert um Ergebnis der Attacke, die man parieren will.
5. Standfestigkeit: PA mit Schild, Unterarm WUx1, Treffer am Arm, Rumpf WUx2, Bein, Kopf WUx3 (Kap. 18.10).

Erschwernisse (Kap. 25 u. 34, kumulativ)	AT, PA, GE
mäßige Erschwernis (erschöpft, gestrauchelt, überrascht, mäßig schwerer Rucksack, Fußkämpfer gegen Reiter, nachteilige Position, eingeschränkte Sicht, etc.)	- 5
starke Erschwernis (sehr erschöpft, gestürzt, schwerer Rucksack, sehr nachteilige Position z.B. auf Sturmleiter, stark eingeschränkte Sicht)	- 10
Schmerzwert negativ durch Verletzungen	- Wert

AT und PA zu Pferde (Kap. 23 und neue Regeln)			
Gangart des Pferdes	Nahkampf	Wurfkampf	Schusskampf
stehend (0 BP)	± 0	± 0	± 0
Schritt (2 BP)	± 0	± 0	- 5
Tölt, Nahkampf (3 BP)	± 0	- 5	- 10
Galopp ^{1) 2)} (5 BP)	- 5 ³⁾	- 10	- 15
kein Reiterkämpfer	-5 (zusätzlich)		
1) mit Stangenwaffen Sturmattake einhändig 2) mit Lanzen & Speißen Lanzengang einhändig 3) in Sturmattake und Lanzengang bereits eingerechnet			

Fertigkeitsprobe Schusskampf (neue Regel)		
Schuss mit Schleuder oder Bogen	FeW	KO
langsamer Schuss (Dauer 8 Sek.)	keine Probe	
normaler Schuss (Dauer 6 Sek.)	± 0	± 0
rascher Schuss (Dauer 4 Sek.)	-5	- 5
Schnellschuss (Dauer 2 Sek.)	-10	- 10
vorbereiteter Schuss (Dauer 1 Sek.)	keine Probe	
FeW - Erschwernis > 0 zählt als Bonus auf KO. FeW - Erschwernis < 0 zählt als doppelter Malus auf KO. Probe misslingt: Geschoss fällt zu Boden, Zeit vergeudet.		

Bewegung/Entfernung Fernkampf (Kap. 21)			
Querbewegung des Ziels	AT	Entfernung	AT
bewegungslos	± 0	bis 5 m	± 0
langsam (1 BP)	- 5	bis 10 m	- 5
flott (2 BP)	- 10	bis 20 m	- 10
schnell (3 BP)	- 15	bis 40 m	- 15
sehr schnell (ab 5 BP)	- 20	bis 70 m	- 20
Vogel im schnellen Flug	- 25	bis 100 m	- 25
Vogel im Sturzflug	- 30	bis 150 m	- 30
schnell wie ein Pfeil	- 35	bis 200 m	- 35
übernatürlich schnell	- 40	über 200 m	- 40

Verteidigung gegen Fernkampf (Kap. 22)	
grundsätzlicher Ablauf	wie Verteidigung im Nahkampf, jedoch:
zur Seite weichen (PA+GE/2)	quer zum Angriff (statt Zurückweichen)
Paraden mit rechts / links	Nur mit Schild möglich!
Stehen oder Gehen (1 BP)	PA ± 0
Laufen, Nahkampf (2 BP)	PA - 5
Rennen (3 BP oder mehr)	PA - 10
sich mit dem Schild decken	Angriffe aus gedeckter Richtung:
<ul style="list-style-type: none"> Kopf schaut über Schild, Paraden sind möglich, Gehen (1 BP) möglich, Laufen (2 BP) möglich, Rennen unmöglich, gedeckte Körperzonen siehe rechts, Zuordnung siehe Charakterbogen. 	<ul style="list-style-type: none"> kleiner Schild deckt 1, 2, 6 und 7 großer Schild deckt 1, 2, 5 - 7 Turmschild deckt 1 - 7 Angriffe von schräg oben: <ul style="list-style-type: none"> kleiner Schild deckt wie großer Schild großer Schild deckt wie Turmschild Angriffe von oben: <ul style="list-style-type: none"> alle Schilde decken wie Turmschild
sich hinter Schild ducken	Der Kopf (8) ist zusätzlich gedeckt , ansonsten wie oben. Da man keine freie Sicht hat, kann man weder ausweichen, noch mit dem Schild parieren.
<ul style="list-style-type: none"> Kopf unter Schildrand, keine Paraden möglich, Gehen (1 BP) möglich. 	

allgemeine Hinweise zum Kampf (Kap. 18 ff.)	
Nahkampf-Attacken	treffen immer (W20 > AT erleichtert PA, W20 < AT erschwert PA)
Fernkampf-Attacken	müssen gelingen (W20 ≤ AT erforderlich, W20 < AT erschwert PA)
gezielte AT auf Körperzone, ggfs. Rüstung ansagen	Nur möglich, wenn mit allen Erschwernissen AT ≥ 0.
konzentrierter Wurf, Schuss	WuAT o. ScAT + KO/2, Dauer + 2 Sek.
AT von hinten o. verdeckt	Kein Ausweichen, keine Parade möglich.
Ausweichen	Nur AT mit besserem Ergebnis treffen.

Besonderheiten im Kampf (Kap. 24 und neue Regeln)	
19 bei AT o. PA mit Waffe	W20 auf Festigkeiten der Waffe würfeln
19 bei PA mit Schild	W8: bei 5-8 verliert man den Schild.
20 bei AT, PA, GE (GE gilt im Kampf als Kampfprobe)	1. 2ten W20 würfeln, zur 20 addieren. 2. gestrauchelt, GE gegen Sturz
exz. AT trifft	kritischer Treffer: 2W20 WU, 3W20 SCH
exz. PA mit Waffe	Gegner entwaffnet
exz. PA mit Schild	Treffer hat nur halbe Wucht und Schärfe
exz. Ausweichen	Man kann zum Kreiselschlag ausholen.
exz. Aus- und Zurückweichen	Man weicht doch nicht zurück.

Einfluss der Helligkeit (Kap. 25.4)		
Lichtverhältnisse	Sehen, AT, PA	Beispiel
gleißend	blind!	Blick in die Sonne
blendend	-10	Blick neben Sonne
grell	-5	Sonne bei Schnee
sehr hell	± 0	sonniger Tag
hell	± 0	bedeckter Tag
dämmrig	± 0	Farben gerade noch erkennbar
halbdunkel	-5	Mondlicht
dunkel	-10	Sternenlicht
finster	blind!	im Verlies

Größe des Gegners (Kap. 19.2 und Kap. 21.3)		
Größe	GrK	AT
winzig	1/10	- 15
sehr klein	1/5	- 10
klein	1/2	- 5
mittel	1	± 0
groß	2	± 0
sehr groß	5	+ 5
massig	10	+ 10
gewaltig	20	+ 10
riesig	50	+ 15
gigantisch	100	+ 15

Bewegungspunkte (BP) (Kap. 29.3 neu)		
Bewegungsart	Humanoide, Schlangen, Echsen	Reiter, Vierbeiner, Spinnen
Gehen	1 BP	2 BP
Nahkampf, Laufen	2 BP	3 BP
Rennen* (ohne GE-Probe)	3 BP	5 BP
Rennen* (mit GE-Probe)	4 BP	6 BP
Rennen* (mit exz. GE-Probe)	5 BP	7 BP

* Nach dem Rennen kann man keine Angriffe ausführen. Ausnahme: Hat man sich nur geradeaus bewegt, dann sind Nahkampfangriffe möglich mit AT - 5 (der Malus ist in Sturmattacken und Lanzengang bereits eingerechnet). Kreiselhiebe und Fernkampf sind **nicht** möglich, außer für geradeaus galoppierende Reiter. Malus für Reiter siehe "Kampf zu Pferde" (Kap. 23) und Spielhilfe Kampf 1.

Bewegungskosten (Kap. 29.3 neu)		
Bewegungsaktion	Humanoide	Sonstige
Bewegung 1 KF nach vorn	1 BP	1 BP
Drehung um 90°	1 BP	2 BP

Ablauf von Bewegung und Angriff (Kap. 29)	
Zuerst Bewegungen und Drehungen ausführen	
<ul style="list-style-type: none"> • Figuren immer gerade ausrichten (nicht diagonal). • Drehungen immer um 90° ausführen. Besonderheiten bei der Drehung von Reitern sowie großen Vierbeinern, Schlangen und Echsen beachten. • Bewegung nur nach vorn (nicht seitwärts oder diagonal). 	
Erst danach Angriffe ausführen	
<ul style="list-style-type: none"> • Attacken können nach vorne, rechts oder links ausgeführt werden (nicht diagonal). • Nach den Attacken hat man seinen Zug beendet. 	

Verteidigung, Zurückweichen, Zurücktaumeln (Kap. 29)	
Verteidigung	
<ul style="list-style-type: none"> • Angriffe von vorne, rechts oder links können pariert werden. • Angriffe von hinten können nicht pariert werden! 	
Zurückweichen	
<ul style="list-style-type: none"> • Bewegung ist bei der Verteidigung nur durch Zurückweichen möglich. • Wenn man zurückgewichen ist, kann man im Anschluss keine Angriffe oder Bewegungen ausführen. • Drehungen sind beim Zurückweichen nicht möglich. • Weicht man zurück, kann man nach rechts, links oder hinten zurückweichen. 	
Zurücktaumeln	
<ul style="list-style-type: none"> • Taumelt man unter der Wucht eines Treffers mangels Standfestigkeit zurück, dann in die entgegengesetzte Richtung, aus der der Treffer kam. 	

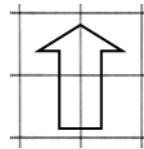
Humanoide & Spinnen

Humanoide & Spinnen drehen auf der Stelle.

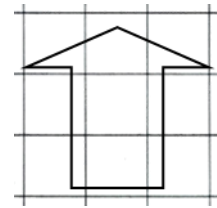
GrK 1/10 bis 5 (1 KF)



GrK 10 bis 20 (4 KF)



GrK 50 bis 100 (9 KF)

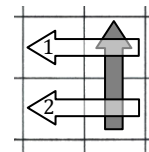


Vierbeiner & Reiter, Schlangen & Echsen

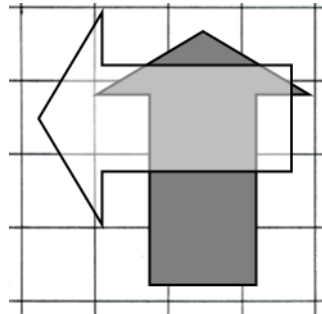
GrK 1/10 bis 1 (1 KF)
Drehung auf der Stelle



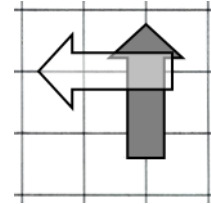
GrK 2 bis 5 (2 KF)
Drehung über Vorderhand (1) oder auf Hinterhand (2).



GrK 50 bis 100 (12 KF)
Drehung nur über Vorderhand.



GrK 10 bis 20 (6 KF)
Drehung nur über Vorderhand.



Tapferkeitsproben zu Beginn und während eines Kampfes

Vor einem Kampf müssen alle Beteiligten eine TA-Probe ablegen. Die Erschwernis hängt davon ab, wie man den Kampf selbst einschätzt:

- **Gefahr für sich selbst:** gering (TA±0), mäßig (TA-5), hoch (TA-10),
- **Chance, zu gewinnen:** hoch (TA±0), mäßig (TA-5), gering (TA-10),
- **Pflicht, zu kämpfen:** hoch (TA+10), mäßig (TA+5), gering (TA±0).

Gelingt die TA-Probe, kann man den Kampf sofort aufnehmen. Eine neue Probe wird nur fällig, wenn **eine nachteilige Änderung** der Situation eintritt (z.B. Übergang vom Fernkampf in den Nahkampf, zusätzliche Gegner, neuer stärkerer Gegner, Verlust von Gefährten).

Mislingt die TA-Probe, kann man den Gegner nicht angreifen und weicht vor ihm zurück. Die TA-Probe darf in jeder folgenden Kampf-runde erneut versucht werden, bis sie schließlich gelungen ist.

Panik tritt ein, wenn die Tapferkeit durch die Erschwernis auf **TA ≤ 0** sinkt. Dann versucht man zu fliehen oder sich zu verstecken.

Kampferöffnung im Nahkampf (Kap. 18.11 neu)

Ablauf	Entscheidung über Initiative
Vorbereitung auf Kampferöffnung, Dauer 2 Sek.	Nur möglich, wenn man Gegner wahrnimmt und wenn sich für 2 Sek. keine Gegner in einem angrenzenden Kampffeld befanden. Andernfalls kann man den Vorteil der Waffenlänge oder des Charismas (s.u.) nicht nutzen.
Vergleich der Waffenlänge	Wer die klar längere Waffe trägt (Unterschied ≥ 2), hat den ersten Angriff (egal, wer gerade am Zug ist) und darf zudem einen Kreiselhieb ausführen.
Vergleich des Charismas	Bei etwa gleicher Waffenlänge (Unterschied ≤ 1) entscheidet der CH-Wert, wer den ersten Angriff hat (egal, wer gerade am Zug ist). Es darf kein Kreiselhieb ausgeführt werden.

Hinweis: Wer die Initiative hat, kann den Gegner „kommen lassen“.

Spielhilfe Proben

Eigenschaftsproben



Malus durch Eile (Kap. 7.6, 17.1, 32.15)		
Schnelligkeit	Dauer	Eigenschaft
langsam	normal	± 0
zügig	1/2 Zeit	-5
schnell	1/4 Zeit	-10

Malus durch Zustände (kumulativ, Kap. 25 gilt sinngemäß)	
Beeinträchtigung	Eigenschaft
keine	± 0
mäßig	- 5
stark	- 10
Schmerzwert negativ durch Verletzungen	Malus auf KO, GE, AT, PA
Welche Eigenschaften beeinträchtigt werden, hängt vom Zustand ab. Siehe Sichtschirm des Erzählers.	

Ergebnisse von Eigenschafts- und Fertigkeitstests (Kap. 7.6, 17.1)
Gelingt die Probe, hat man Erfolg.
Gelingt die Probe exzellent , hat man besonderen Erfolg.
Misslingt die Probe, muss man eine Wiederholungsprobe ablegen.
Gelingt die Wiederholungsprobe , hat man keinen Erfolg, aber auch keinen besonderen Nachteil.
Misslingt auch die Wiederholungsprobe , erfährt man einen erheblichen Nachteil.

Fertigkeitstests

Anspruch von Fertigkeitstests (Kap. 17.1)		
Anspruch	Niveau	Malus FeW
gering	Junglehrling	± 0
mäßig	Lehrling	-5
hoch	Geselle	-10
sehr hoch	Altgeselle	-15
außerordentlich	Meister	-20
bedingungslos	Altmeister	-25
unübertrefflich	Großmeister	-30
unmöglich		unmöglich

Ablegen von Fertigkeitstests (Kap. 17.1)
<ul style="list-style-type: none"> Fertigkeitstests werden auf die zugehörige Eigenschaft abgelegt (siehe rechts). Ausbildung höher als Anspruch: FeW - Malus > 0 zählt als Bonus für die Eigenschaftsprobe. Ausbildung geringer als Anspruch: FeW - Malus < 0 zählt als doppelter Malus für die Eigenschaftsprobe. Malus auf Eigenschaft durch Eile oder Zustände beachten.

Anspruch von reinen Eigenschaftstests (Kap. 7.6)	
Anspruch	Eigenschaft
ohne	+10
leicht	+5
mittel	± 0
mäßig	-5
schwer	-10
sehr schwer	-15
extrem	-20
unmenschlich	-25
übernatürlich	-30
unmöglich	unmöglich
Diese Tabelle gilt nicht für Fertigkeitstests!	

Fertigkeiten und ihre Anwendung (Kap. 17)		
Fertigkeit	Anwendung	Eigenschaft
Schlösser knacken	Riegel und Schlösser öffnen	KO
	Schleichen	GE
Pirschen	Deckung ausnutzen	SE
	Nackenwind	KO
Meucheln	mit Messern töten	KO
Akrobatik	Seiltanz, Überschlag, etc.	GE
Gauklerei	Taschenspielerei	KO
	Schauspiel	IN
Weidwerk	Fährten lesen	SE
	Jagen	KO
	Orientierung	KO
	Tierkunde	WE
	Fallen stellen	SE
Spürnase	Lagerartnung	SE
	Spuren wittern	RI
Wildnisleben	Feuerbohren	KO
	Nahrungssuche	SE
	Wetterkunde	SE
	Siebter Sinn	HÖ
Kochen	Kochkunst	KO
Bergbau	Bergkunde	IN
	Orientierung unter Tage	KO
Seemannschaft	Navigation	KO
	Wetterkunde	KO
	Knotenkunde	KO
Heilkunde	Erste Hilfe	KO
	Heilung	KO
Handwerk	Handwerkskunst	KO
Epik & Musik	Epik	CH
	Musizieren	KO

Stufe eines arkanen Rituals (Kap. 32.7)		
Aspekt	Beschreibung	Stufe *
Macht des Rituals (Kap. 32.6)	Schwaches Ritual (Macht 5)	Stufe 5
	Niederes Ritual (Macht 10)	Stufe 10
	Mediokres Ritual (Macht 15)	Stufe 15
	Höheres Ritual (Macht 20)	Stufe 20
	Erz-Ritual (Macht 25)	Stufe 25
	Ur-Ritual (Macht 30) bzw. Niedere Schöpfung (Macht 30)	Stufe 30
	Mediokre Schöpfung (Macht 35)	Stufe 35
	Höhere Schöpfung (Macht 40)	Stufe 40
	Erz-Schöpfung (Macht 45)	Stufe 45
	Ur-Schöpfung (Macht 50)	Stufe 50
Form des Rituals (Kap. 32.9)	Wort & Geste	+ 5
	Zeremonie	± 0
	Alchemie	- 5 *
	Alchemie im Monat des Elementes	- 10 *
Wirkbereich (Kap. 32.13, keine Sonderregel mehr für Lieder)	1fach	± 0
	5fach	+ 5
	20fach	+ 10
	100fach	+ 15
Wirkungsdauer (Kap. 32.14, bei Liedern verlängert um Dauer des Liedes nach Ritualdauer)	normal Ausbruch (sofort) Verzauberung: 5 Minuten Verwandlung: 1 Tag Verwünschung: 1 Monat	± 0
	lang Verzauberung: 1 Stunde Verwandlung: 1 Woche Verwünschung: 1 Jahr	+ 5
	sehr lang Verzauberung: 1 Tag Verwandlung: 1 Monat Verwünschung: 100 Jahre	+ 10
	Rituale der Schöpfung	+15
	* Hinweis: Die Stufe ist der Malus auf den arkanen Fertigkeitswert ArFeW und kann im Endergebnis nicht unter 5 sinken.	

Ritualkosten (Kap. 32.8)	
Stufe	ArEn
Morgengebet	1
Stufe 5	1
Stufe 10	2
Stufe 15	5
Stufe 20	10
Stufe 25	20
Stufe 30	50
Stufe 35	100
Stufe 40	200
Stufe 45	500
Stufe 50	1.000
Stufe 55	2.000

Monate der Elemente (Kap. 32.17)	
Geist	alle Monate
Hass, Angst & Lüge	Januar
Eis & Schnee	Februar
Wasser	März
Holz & Blatt	April
Erde	Mai
Lava & Metall	Juni
Gier, Wut & Wollust	Juli
Hitze	August
Feuer & Odem	September
Luft	Oktober
Winter & Tod	November
Kälte	Dezember

Ritualdauer (Kap. 32.15)				
Ausführung des Rituals	Wort & Geste	Zeremonie	Alchemie	ArVe
langsam	4 Sek.	4 Min.	4 Std.	± 0
zügig	2 Sek.	2 Min.	2 Std.	-5
schnell	1 Sek.	1 Min.	1 Std.	-10

Ein Ritual entfaltet seine Wirkung nach Ablauf der Ritualdauer. Wenn man **bewegungslos verharrt**, darf man die **Entfaltung verzögern**, max. jedoch um die vorherige Ritualdauer.

Wirkung eines Rituals ändern (Kap. 32.12)	
geringe Änderung	ArVE -5
mäßige Änderung	ArVE -10

Artefakte, Kultplätze & Arkane Zirkel (Kap. 32.1 und neue Regeln)	
Nutzung für 1 ArEn	Bonus ArVe für ein Ritual
Ritualstab (Stabmeister)	+ 5 für Wort & Geste
Ritualring (Ringmeister)	+ 5 für Zeremonie
Ritualkelch (Alchemist)	+ 5 für Alchemie
arkanes Werkzeug	+ 10 für ein arkane Handwerk
Niederer Kultplatz	+ 5 für Element u. Kraft des Ortes
Höherer Kultplatz	+ 10 für Element u. Kraft des Ortes
Arkane Zirkel (1 ArEn zahlt jedes Mitglied, Bonus nur für ein Mitglied)	+ 5 ab 5 Mitgliedern, + 10 ab 20 Mitgliedern, + 15 ab 100 Mitgliedern, + 20 ab 500 Mitgliedern

Gegenrituale (neue Regel)		
Gegenritual	Voraussetzung	ArVe
Ritual gegen gleiches Ritual	das Ritual	± 0
Element gegen gleiches Element	das Element	- 5
Geist gegen äußeres Element des Pentagramms	der Geist	- 10
Geist gegen böses Element des Heptagramms	der Geist und das Heptagramm	- 10
Hinweis: Ein Gegenritual muss mindestens die Macht des Rituals haben, gegen das es wirken soll. Ein Gegenritual hebt in seinem Wirkbereich und während seiner Wirkungsdauer die Wirkung des Rituals auf, gegen das es ausgeführt wurde.		

Ritualproben (Kap. 32.15)
Ritualproben sind Fertigkeitsproben (siehe Kap. 17.1 und 32.15). ArFeW ist der Fertigkeitswert und ArVe die zugehörige Eigenschaft. ArFeW - Stufe des Rituals > 0 zählt als Bonus auf ArVe. ArFeW - Stufe des Rituals < 0 zählt als doppelter Malus auf ArVe. Weitere Einflüsse auf ArVe beachten (Ritualdauer, Ritual verändern, Ritualartefakt, Gegenritual) und Probe auf ArVe ablegen.
Gelingt die Probe, entfaltet das Ritual seine Wirkung.
Gelingt die Probe exzellent , hat man die Wahl: Stufe -5 oder Wirkbereich einen Grad höher oder Wirkungsdauer einen Grad höher.
Misslingt die Probe, muss man eine Wiederholungsprobe ablegen.
Gelingt die Wiederholungsprobe , hat das Ritual keine Wirkung, richtet aber auch kein Unheil an.
Misslingt auch die Wiederholungsprobe , hat das Ritual einen nachteiligen Effekt oder richtet sich gegen einen selbst.
Für angeborene Rituale wird keine Probe abgelegt. Sie können weder misslingen, noch exzellent gelingen. Sie dürfen schnell ausgeführt, mäßig verändert und als Gegenritual verwendet werden.