

Kampf-Aktionen und Zustände

Aktionen - Angriff

Aktion	Typ
Einen Freund unterstützen	Standard
Coup de grace	Volle Aktion
Ringkampf entrinnen	Standard
Netz entrinnen	Volle Aktion
Scheinangriff	Standard
Voller Angriff	Volle Aktion
Nahkampfangriff	Standard
Kampfmanöver	Variiert
Fernkampfangriff	Standard
Totale Verteidigung	Standard
Unbewaffneter Angriff	Standard

Aktionen - Ausrüstung

Aktion	Typ
Magischen Gegenstand benutzen	Standard
Trank oder Öl einer bewusstlosen Kreatur	Volle Aktion
Versteckte Waffe ziehen	Standard
Waffe ziehen	Bewegung
Trank nehmen oder Öl verwenden	Standard
Gegenstand fallen lassen	Frei
Fackel entzünden	Volle Aktion
Hand- oder Leichte Armbrust laden	Bewegung
Schwere oder Repetier-Armbrust laden	Volle Aktion
Gegenstand aufheben	Bewegung
Schriftrolle lesen	Standard
Schild ausrüsten oder fallen lassen	Bewegung
Waffe in die Scheide / am Rücken	Bewegung

Aktionen - Bewegung und Reittiere

Aktion	Typ
1,5 m Schritt	Keine Aktion
Ein ängstliches Tier kontrollieren	Bewegung
Am Boden werfen	Frei
Auf- oder absteigen (Pferd)	Bewegung
Ein schweres Objekt bewegen	Bewegung
Öffnen oder schließen einer Tür	Bewegung
Rennen	Volle Aktion
Vom Boden aufstehen	Bewegung
Zurückweichen	Volle Aktion

Modifikator auf den Angriffswurf

Angreifer ist	Nahkampf	Fernkampf
Geblendet	-1	-1
Verstrickt	-2	-2
Nimmt in die Zange	+2	-
Unsichtbar	+2	+2
Steht höher	+1	+0
Liegend	-4	-
Erschüttert oder verängstigt	-2	-2
Zwängt sich durch einen Bereich	-4	-4

Modifikator auf den Rüstungswert

Verteidiger	Nahkampf	Fernkampf
Deckung	+4	+4
Blind	-2	-2
Kauernd	-2	-2
Verstrickt	+0	+0
Am falschen Fuß	+0	+0
Im Ringkampf (Angreifer nicht)	+0	+0
Hilflos	-4	+0
Kniet oder sitzt	-2	+2
Haltegriff	-4	+0
Liegt	-4	+4
Zwängt sich durch einen Bereich	-4	-4
Betäubt	-2	-2

Kampfmanöver

Manöver	
Ansturm	Ziel wird 1,5 m zurück gestoßen, für je 5 Punkte über der KMV des Gegners weitere 1,5 m
Entwaffnen	Ziel lässt einen Gegenstand fallen, oder zwei, wenn Wurf die KMV um 10 übersteigt
Ringkampf	Ziel als auch Angreifer erhalten den Zustand Ringend
Überrennen	Bewegt dich durchs Ziel, wird zu Boden geworfen wenn Wurf KMV um 5 übersteigt
Zerschmettern	Fügt einem Gegenstand Schaden zu, der vom Ziel gehalten oder getragen wird
Zu-Fall-bringen	Ziel zu Boden werfen, Angreifer wird zu Boden geworfen wenn um 10+ verfehlt

Häufige Zustände

Zustände
Beschädigt: Waffen erhalten einen Malus von -2 auf Angriff- und Schaden, erzielen nur bei 20 einen kritischen Treffer. Rüstungen und Schilde gewähren nur die Hälfte ihres Bonus auf die RK und der Rüstungsmalus wird verdoppelt.
Betäubt: Kreatur kann keine Aktion ausführen, lassen alles aus den Händen fallen, erleidet einen Malus von -2 auf RK und verliert den GE-Bonus auf RK.
Blind: Kreatur erhält einen Malus von -2 auf die RK, verliert den GE-Bonus auf die RK, erhält einen Malus von -4 auf die meisten ST und GE Würfe.
Entkräftet: Kreatur bewegt sich mit halber Bewegungsrate. Malus von -6 auf ST und GE. 1 Stunde Rast um nur noch erschöpft zu sein.
Erschöpft: Kreatur kann nicht rennen oder einen Sturmangriff ausführen. Malus von -2 auf ST und GE. 6 Stunden Rast um den Zustand zu entfernen.
Erschüttert: Kreatur erleidet einen Malus von -2 auf Angriffs-, Rettungs-, Fertigungs- und Attributswürfe.
Gelähmt: ST und GE der Kreatur sind 0. Kreatur ist hilflos.
Im Haltegriff: Wie Ringend, außer dass die Kreatur als auf dem falschen Fuß erwischt gilt, einen Malus von -4 auf die RK erhält.
In Panik: Wie verängstigt, nur dass die Kreatur die gehaltenen Gegenstände fallen lässt.
Kränkeind: Kreatur erleidet einen Malus von -2 auf Angriffs-, Rettungs-, Fertigungs- und Attribut- und Schadenswürfe bei Waffenschaden.
Übel: Kreatur kann nur einen Bewegungs-Aktion ausführen, keine Angriffe oder Zauber.
Verängstigt: Wie erschüttert, außer dass die Kreatur vor der Quelle flieht.
Verstrickt: Keine Bewegung, wenn die Fesseln verankert sind, sonst mit halber Bewegungsrate. Kreaturen erleiden einen Malus von -2 auf ihre Angriffswürfe und einen Malus von -4 auf GE. Um Zauber zu wirken, werden Konzentrationswürfe benötigt.
Verwirrt: 01-25 verhält sich normal, 26-50 brabbelt eine Runde lang vor sich hin, 51-75 fügt sich selbst 1w8 + ST Schaden zu. 76-100 greift die nächste Kreatur an.
Wankend: Kreatur kann entweder eine Standard- oder eine Bewegungs-Aktion ausführen.