

Initiative & Aktionen

Aktionen.odt 2025-09-02

Karte pro SC und NSC/NSC-Gruppe, offen hinlegen, bei 2 Karten (Überraschung): 1 zurücklegen & mischen

Aktion 1 langsame & 1 schnelle/Runde

Runde 10-60 Sekunden (Kampf)

Zug 15 Minuten (Erkundung)

Armlänge

direkt neben dir

Nah

einige Schritte entfernt, gleiche Zone

Kurz

bis 25 Meter entfernt, Nachbarzone

Weit

bis 100 Meter (4 Abschnitte)

Extrem

Sichtweite

Langsame Aktionen

Voraussetzung

Fertigkeitswurf

Schlagen*	scharfe oder stumpfe Hiebwaaffe	Nahkampf → Ausweichen +2
Stechen*	Stichwaaffe	Nahkampf → PA Waaffe -2 Schild +2
Boxen/Treten/Beißen	unbewaaffnet	Nahkampf → kein AW/PA
Festhalten**	unbewaaffnet	Nahkampf → AW/PA → Befreien
Befreien	du wirst festgehalten	Nahkampf Vergleichswurf
Laden	Armbrust	— Voraussetzung für Schießen
Schießen***	Fernkampfwaffe	Fernkampf
Überzeugen	Gegner kann dich hören	Manipulation
Verspotten	Gegner kann dich hören	Darbietung
Zauber wirken	nur Druiden oder Zauberer	—
Fliehen****	kein Feind auf Armeslänge	Bewegen
Kriechen	du liegst	—
Sturmangriff	innerhalb naher Reichweite	Talent Sturmangriff
Helfen langsame Aktion	entsprechend der Reichweite	—

* +2 wenn Gegner **liegend**

** bei Erfolg: beide **liegend** ohne Waaffe, dann nur **Boxen/Treten/Beißen** oder **Befreien** möglich

*** Reichweite: Armlänge -3/+3, Kurz -1, Weit -2, Extrem -3 nur mit Zielen

**** Nah -1, Weit +1, Offene Zone -1, Unwegsame Zone +1

Schnelle Aktionen

Voraussetzung

Fertigkeitswurf

Ausweichen	—	Bewegen→Fallen Bewegen -2 *
Parieren	Schild oder Paradewaaffe	Nahkampf **
Waaffe ziehen/aufheben	—	—
Ausholen	schwere Waaffe, nur direkt vor Nahkampfangriff	— → Schaden +1
Aufstehen/Hinlegen	du liegst/stehst	— (Nahkampfangriffe +2)
Stoßen	—	Nahkampf→AW/PA Schild liegt
Entwaaffen	Gegner hält Waaffe, 2H→2 Erfolge	Nahkampf→AW/PA
Finte (NPC Ini tauschen)	Feind auf Armeslänge	— → neue Ini ab nächste Runde
Rennen	kein Feind auf Armeslänge	Bewegen nur in unwegsame Zone
Zurückziehen	Feind auf Armeslänge	Bewegen freier Angriff, kein AW/PA
Klammerangriff	du hältst einen Feind fest	Nahkampf, kein AW/PA
Waaffe bereitmachen	Fernkampfwaffe	— Voraussetzung für Schießen
Zielen	Fernkampfwaffe, KURZ oder mehr	—
Machtwort	nur Druide oder Zauberer	—
Gegenstand verwenden	unterschiedlich	unterschiedlich

Helfen schnelle Aktion

* gegen Schlag +2; ohne zu Fallen -2

** gegen Stich -2, mit Schild +2; gegen Boxen +2; ohne Paradewaaffe -2

Ablauf Kampf

Offen; Beengt: schwere Waffen -2, kein Ausholen; **Unwegsam:** Bewegen|Sturz; **Dunkel:** Schießen -2

Versperrt: keine Bewegung; **Verdeckt:** kein Schießen

Überraschungsangriff: Vergleichswurf **Schleichen** ↔ **Kundschaften** Arm-3 Nah-1 Kurz±0 Weit+1
→ 1 Aktion, kein Ausweichen/Parieren, dann Ini

Hinterhalt: Schleichen+2 ↔ **Kundschaften** → 1 Aktion, kein Ausweichen/Parieren, dann Ini
Ini-Karten ziehen (Überraschung: 2 ziehen, 1 sofort zurücklegen)

Beginn jeder Runde: Spieler können Ini-Karten tauschen (wenn in Rufreichweite)

Runde (10-60s): 1 langsame, 1 schnelle Aktion (oder 2 schnelle)

Angreifer nennt Angriff und Gegner

Verteidiger nennt ob er ausweichen oder parieren oder nichts tun will

Angreifer würfelt

Verteidiger würfelt (ausweichen, parieren, Rüstung)

Reaktion: AW/PA immer vor würfeln des Angriffs ansagen

Schaden:

Stärke Wunden/Schmerz, kriechen, 0→Krit

Geschick Erschöpfung, Zittern, kriechen

Verstand Furcht, Verwirrung, 0→Krit, weglaufen

Empathie Verzweiflung, Misstrauen, Trauer, Wut

Rüstung: Körperrüstung + Helm + Schild = gesamter Rüstungsschutz

jede 6 vermindert Stärke Schaden (keine Aktion, kein Strapazieren),

wenn Schaden >0: jede 1 → Rüstungs-Schaden (nicht bei natürlicher Rüstung)

Deckung: Möbel 3 Holztür 4 Baumstamm 5 Holzwand 6 Steinwand 8

Todesstoß Empathie misslingen, -1 WP, -1 Empathie

Sozialer Konflikt

Manipulation ↔ Menschenkenntnis

kann einen Ausgleich fordern (der erfüllbar ist)

positiv: Reputation, Eloquent, Gefallen, verzweifelte Lage

negativ: gefährlich/wertvoll, bringt nix, Kommunikationsprobleme, ≥kurze Entfernung

Heilung

Erholung: 1 Attributspunkt nach w6 Stunden

ausruhen, schlafen: ¼ Tag, alle Attributspunkte außer wenn hungrig oder durstig

aktiv heilen: langsame Aktion (kein Feind in Armeslänge), Erfolge = Attributspunkte

Stärke/Geschick: **Heilen** Verstand/Empathie: **Darbietung** (1x pro Person)

selbst heilen: -2

kritische Verletzung aktiv heilen: Heilungsdauer halbiert

permanente Verletzung: Elfen können regenerieren (Friednebel)