



Optimierte Kampfregeln

Dem Spieler stehen ab sofort folgende Kampfmöglichkeiten zu:

- 1) **Normaler Angriff** – Angriff (W100 + OB), Parade(n) mit vollem DB
- 2) **Defensiver Kampf** – Angriff (W100 + bis ½ OB), Parade(n) mit DB + ½ OB
- 3) **Blockdefensive** – Angriff fällt weg, Parade(n) mit DB+OB
- 4) **Kampfrausch** – Angriff (W100 + OB + DB), Parade(n) nicht möglich (Doppelter AP-Verbrauch)

Gezielte Angriffe

Bislang waren nur allgemeine Schläge ohne Ziel erlaubt. Ab sofort gilt folgendes: Zielschläge werden angekündigt und wie ein Bewegungsmanöver ausgewürfelt, wobei jedes Kreuz in der Waffenfertigkeit als ein +2-Bonus gilt.

Es gelten folgende Parameter:

Treffer egal: kein Wurf

Arme: 1. Grad (mind. 60)

Beine: 2. Grad (mind. 70)

Torso: 3. Grad (mind. 80)

Kopf: 4. Grad (mind. 90)

Zielschlag: 5. Grad (mind. 100)

Bei einem erfolgreichen Treffer wird je nach Bedarf doppelter Schaden, eine Spezialverletzung oder ein kritischer Kampfschaden ausgeteilt. Die Grade richten sich vor allem nach der Größe der Gegner, wobei i.d.R. die Reihenfolge der Treffzonen-schwierigkeit beibehalten wird.

Sonderaktionen im Kampfgeschehen (gelten als halbe Aktion)

- 1) **Anfeuern** – Prüfung auf Menschenführung und Einfluss, Ziele erhalten je nach Erfolg (und einem „misslungenen“ WW gegen Einfluss) einen OB, DB oder B&M-Bonus.
- 2) **Demotivieren** – Prüfung auf Menschenführung und Einfluss (bzw. Charaktere mit besonderen Fertigkeiten oder einem Auftreten von >80 können einen Einflussversuch wagen): Ziele werden mit Mali behaftet.
- 3) **Anstacheln** – Einflussversuche, der Gegner zu irrationalem Handeln zwingen kann (Flucht oder bedingungsloser Kampf oder Änderung des Kampfverhaltens) – Meisterentscheidung
- 4) **Formation** – Ein Teamführer kann mit einer entsprechenden geordneten Taktik einen Bonus von +5 auf alle Handlungen erzwingen, solange alle eine vorher abgesprochene Handlungsalternative einhalten. Beim Brechen der Formation kann die Option auch dazu benutzt werden, die Formation wiederherzustellen.
- 5) **Spezielle Taktik** – Je nach Auftreten und Gebrauch von Gegenständen können Gegner eingeschüchtert werden



- 6) **Untote vertreiben**¹ – Damit können Animisten, Kleriker und Paladine Untote vertreiben als Alternative zum Kampf
- 7) **Abdecken** – Man kann unter einem erhöhten AP-Aufbrauch einen benommenen Gegner vor gegnerischen Schlägen bewahren
- 8) **Aufmerksamkeit erregen** – Man kann durch Winken und Rufen die Gegner auf sich lenken.

¹ gilt als ganze Aktion