

## Kapitel VIII

# Der Veteran

## Der Kampf

**A**ls sie die Treppe erstiegen hatten, fragte Ailco an Alharrassan gewandt: „Wer ist dieser Ionius überhaupt?“ Der Verasti schaute ihn mit einem Grinsen auf dem Gesicht an und meinte: „Lass dich überraschen.“ Er zeigte auf eine weitere Treppe, „Wir müssen noch ein Stockwerk höher.“, und setzte sich in Bewegung, „Ich denke, du wirst ihn wieder erkennen.“ Ailco schaute erstaunt zu dem Schlangenmenschen, verknipte sich aber eine entsprechende Frage. Zum einen, weil er nicht annahm, dass er noch mehr Informationen erhalten würde, und zum anderen, weil Xala gerade Anstalten machte, die Pflanzen im Gang einer intensiven geschmacklichen Probe zu unterziehen. Er wollte die Nigro gerade am Kragen packen, als sie mit einer flinken Bewegung seinem Griff auswich, ein paar Schritte weglief und dort hüpfend stehenblieb. „Fang mich doch, fang mich doch!“ Alharrassan mischte sich misstrauisch ein: „Lasst den Quatsch und kommt. Ionius wartet auf uns.“

Kaum war sie am Absatz der nächsten Treppe angekommen, erklimmte Xala geschwind das Geländer und begann geschickt und mit einer affenartigen Behändigkeit die schmale Schräge hinaufzubalancieren. Als sie oben angekommen war, rief sie triumphierend: „Erster!“, und streckte den beiden anderen spielerisch ihre Zunge entgegen.

Wie aus dem Nichts erhob sich ein riesiger Schatten über der kleinen Gestalt der Nigro und verdunkelte sie. Direkt am oberen Absatz der Treppe löste sich ein fast mannshoher Wolf aus dem Dunkel und blickte Ailco mit seinen gelben, bösen Augen direkt an, während er seine Zähne fletschte. Der Mensch konnte genau sehen, wie aus den Winkeln des grausamen Mauls die letzten Reste Blut auf den Boden tropften – die Reste eines noch nicht lange zurückliegenden Mahles. Ein tiefes Knurren löste sich aus der Kehle des Monsters, während es dort über Xala stand und sie fast zweimal überragte. Der Klang ließ das Blut in Ailcos Adern gefrieren, er konnte nicht verstehen, dass Xala nicht in heller Panik war, aber sie stand oben auf der Treppe und feixte ihren beiden Kameraden entgegen. Er konnte nicht verstehen, was sie sagte, denn das Knurren der Bestie übertönte alle anderen Geräusche, es dröhnte in seinem Kopf, hallte immer und immer wider. Es wurde lauter mit jeder Bewegung, die er machte und lähmte ihm fast sämtliche Sinne. Fast betäubt presste er die Hände auf seine Ohren, die mittlerweile schmerzten, und versuchte diesen Klang abzuhalten. Aber seine Bemühungen waren vergebens. Je mehr er versuchte das Grollen der tierischen Laute abzuhalten, desto lauter wurde es, es echote immer und immer wieder in seinem Kopf. Gepeinigt versuchte er, kehrtzumachen und die Treppe wieder hinunterzulaufen, aber seine Beine versagten ihm den Dienst. Wimmernd brach er auf der Stelle zusammen und kauerte sich auf die Treppe, eng an die Wand gepresst. Und dann sah er ihn, er war nur wenige Zentimeter von seinem Gesicht entfernt. Der riesige Kopf der Bestie ragte direkt vor ihm auf, und blickte ihn aus seinen funkelnden Augen an. Ailco hatte das Gefühl, als schaue das Ungeheuer direkt in seine Seele, konnte all den Schmerz und die Angst sehen, spüren, ja sogar riechen, die er gerade empfand – und er wusste, dass der Wolf es genoss! Tief in seinem Inneren hörte er das Tier sprechen: „Wehre dich nicht dagegen. Du bist einer von uns, verschließe dich nicht davor, schon bald wirst du es genauso genießen wie wir.“

*Etwas berührte ihn an seiner Schulter, er zuckte unwillkürlich zusammen und blickte in Alharrassans Gesicht. „Was ist ei-*



gentlich dauernd mit dir los?", fragte er mit einer Spur Sorge, aber fast schon etwas genervt. Ailco sah ihn verwirrt an. Wohin war der Wolf auf einmal verschwunden? Woher war er so schnell gekommen? Und was in aller Götter Namen meinte er mit dem, was er gesagt hat? Hatte er es wirklich gesagt, oder bildete Ailco sich das Ganze nur ein?

„Hallo!“ Der Verasti fasste den Menschen an beiden Schultern und schüttelte ihn kräftig, bis Ailco sagte: „Ja, ist ja gut. Was ist passiert?“ „Frag mich etwas Leichteres. Du bist mal wieder zusammengeklappt. Bist du sicher, dass du gesund bist und dir nicht irgendeine Krankheit eingefangen hast?“, antwortete Alharrassan. Aber Ailco ging es gut, er fühlte sich kräftig und erstaunlich ausgeruht dafür, dass er schon seit Stunden unterwegs war. Mit einem Ruck richtete er sich aus seiner zusammengekauerten Haltung auf und spannte seine Schultern. „Sicher geht es mir gut. Ich glaube, ich habe mich selten so prächtig gefühlt.“ Alharrassan sah ihn nur skeptisch an und erwiderte nichts.

Er wollte die beiden gerade dazu auffordern endlich weiterzugehen, als sein Blick auf Xala fiel, die ihn mit weit aufgerissenen Augen anstarrte, mit dem Finger auf sein Gesicht zeigte und anscheinend etwas sagen wollte, aber ihr die Worte offensichtlich im Halse steckenblieben. Verwundert fragte er sie: „Was ist denn?“ Suchend fuhr er mit seinen Händen über sein Gesicht, konnte aber nichts Ungewöhnliches ertasten. „Deine... deine Augen!“, stieß die Nigro hervor. „Was ist damit?“, wollte Ailco wissen. „Die... die sind ganz... ganz gelb.“, antwortete Xala und verkroch sich schutzsuchend hinter dem Verasti. „Red keinen Unsinn, das muss an dem Licht hier liegen.“, suchte Ailco nach einer Erklärung, aber Alharrassan stimmte ihr zu. „Sie hat recht, deine Pupillen sind vollständig gelb. Wenn du es nicht glaubst, oben ist ein Spiegel, da kannst du es selbst sehen.“ Ohne zu antworten, ging der Mensch die Treppe hinauf.

Der Verasti hatte recht, hier oben hing ein Spiegel an der Wand. Als er hineinblickte, stellten sich ihm in einem kalten Schauer die Nackenhaare auf. Seine Augen waren wirklich gelb, und er wusste nicht, ob es eine Einbildung war oder ob sie wirklich dieses bössartige Funkeln in sich trugen, wie er es in den Augen des Wolfes gesehen hatte.

Gerade als er sich von seinem Spiegelbild wegdrehen wollte, um wieder zu den anderen zu stoßen, die ein wenig abseits vor einer Tür warteten und leise miteinander sprachen, stockte er in der Bewegung. Neben dem Spiegel waren Kratzer, nein, eher Furchen, in die Täfelung der Wand geschlagen. Vier parallele Spuren von fast zwanzig Zentimeter Länge, die den Eindruck erweckten, als ob ein riesiges Tier hier einmal seine Klauen ausprobiert hätte. Wie in Trance legte er die Finger seiner Hand hinein – sie hatten genau den richtigen Abstand – und glitt einmal mit ihnen durch die Schrammen. Als er wieder einen Blick auf seine Finger richtete, waren die Kuppen mit einer roten Flüssigkeit bedeckt. Er musste nicht lange überlegen, um zu erkennen, dass es Blut war. Er konnte es riechen und spürte auch den letzten Rest Wärme, der in dem süßen Lebenssaft lag. In seinem Kopf hallte wieder eine Stimme: Du bist einer von uns, du kannst dich nicht dagegen wehren. Ailco schüttelte seinen Kopf, um wieder klar denken zu können, und wandte sich um, um zu seinen Kameraden zurückzukehren. Aber so richtig konnte er das dumpfe Knurren in seinen Gedanken nicht verdrängen. Was war nur los mit ihm?

„Na, du hast aber lange gebraucht.“, begann Xala mit einem Redefluss, als er wieder bei den beiden angekommen war. „Wir haben uns zuhause immer im Fluss angeschaut und frisiert und gewaschen natürlich auch, damals waren in dem Fluss immer viele Fische, und wenn man sich dann baden wollte kamen die an und haben...“ Ailco ignorierte sie und sah Alharrassan fragend an. Dieser zeigte auf die Tür und sagte: „Dieses ist Ionius' Zimmer. Also, wenn du soweit bist, könnten wir endlich mit dem weitermachen, was wir vorhatten.“ Ailco nickte nur und machte eine einladende Geste in Richtung Tür. Der Verasti ließ sich das nicht zweimal sagen, klopfte kurz an und trat dann ein, ohne auf eine Antwort zu warten.

Hinter der Tür erwartete die drei ein geräumiges und gemütlich eingerichtetes Zimmer, mit großen, wenn auch vergitterten Fenstern. Ein großer Schreibtisch, der penibel aufgeräumt war, dominierte den Platz in der Mitte. Mehrere Regale und Kommoden verteilten sich an den Wänden und boten Platz für zahlreiche Bücher, Schriftrollen und andere Dokumente. An einem der Regale stand mit dem Rücken zur Tür ein Mann und schien gerade etwas in einem der Bücher zu suchen. Als er das Geräusch der Tür und das Eintreten der Kameraden wahrnahm, deutete er auf eine Sitzgruppe in der Ecke des Raumes und sagte: „Setzt euch, ich habe euch erwartet.“ Irgendetwas in der Stimme des Fremden kam Ailco bekannt vor, aber er hatte den Kopf so voll mit anderen Gedanken, dass er es momentan nicht zuordnen konnte.

Alharrassan setzte sich in einen der Sessel an dem kleinen Tischchen und sagte: „Darf ich vorstellen? Ionius, aber das dachtet ihr euch vermutlich.“ Er grinste Ailco an, während Xala sich betont theatralisch an den unbekannten Mann heranschlich und anscheinend vorhatte, ihn zu erschrecken. Dieser stellte das Buch, das er gerade in der Hand gehalten hatte, wieder zurück ins Regal und drehte sich wenige Augenblicke bevor Xala zu ihrem großen Streich ausholen konnte, zu den Kameraden um, woraufhin Xala enttäuscht die Mundwinkel herunterzog. „Grüß dich, Ailco.“, richtete Ionius das Wort an den Menschen.

Ailco, der sich gerade setzen wollte, erstarrte mitten in der Bewegung und traute seinen Augen kaum, als er Ionius erkannte. Ferron! Es war wirklich Ferron! Kein Wunder, dass ihm die Stimme bekannt vorkam. Der Mann, den er jahrelang als seinen besten Freund betrachtet hatte und der ihm schließlich alles genommen hatte, was Ailco jemals besaß. Der Mann, der ihn verraten und hintergangen hatte, dessen Schuld es war, dass er in diesem verfluchten Drecksnest für den Rest seines Lebens festsaß!

Er spürte Mordlust in sich aufkeimen. Alle seine Muskeln spannten sich, als er dazu ansetzte, sich auf seinen Feind zu stürzen. Er wollte ihn mit seinen Klauen zerfetzen, sein Fleisch in Stücken aus ihm reißen und sich

am Geschmack seines Blutes laben. Er wollte seine Angst spüren, wollte ihn peinigen, seine schmerz erfüllten Schreie hören und schließlich den letzten Hauch von Leben zwischen seinen Fingern dahinströmen fühlen. Mit unglaublicher Schnelligkeit bewegte er sich auf sein Opfer zu, das offensichtlich nicht wusste, mit wem es es zu tun hatte, und holte zum Schlag mit seinen Klauen aus. Aber der Mensch, den er für so schwach gehalten hatte, war bewaffnet und erstaunlich schnell. Mit einer schwungvollen Bewegung fügte er Ailco einen tiefen Schnitt quer über die Brust zu. Er fasste mit einer seiner Klauen dorthin, spürte warmes Blut zwischen seinen Krallen, taumelte etwas zurück...

*... und fiel mehr in den Stuhl, der hinter ihm stand, als dass er sich setzte. Ungläubig schaute er zu Alharrassan, aber der grinste nur über das ganze Gesicht. Ionius ergriff das Wort: „Wie ich sehe, bist du ein wenig erstaunt, mich hier zu sehen.“ Ironie lag in seiner Stimme. „Der brave Ailco, gutgläubig wie immer. Sag mal, hast du immer noch nichts begriffen?“*

*„Was tust du hier?“, brachte Ailco hervor. „Bist du der Kopf dieser Bande?“ Ionius schaute ihn verächtlich an. „Nenn das hier bitte nicht Bande. Wir sind genauso eine staatliche Organisation wie deine ach so geliebte Stadtwache. Komm raus aus deiner kleinen Welt, Ailco! Öffne deine Augen und fang endlich an zu sehen!“*

*Langsam keimte in Ailco Ärger auf. Er hatte Ferron – oder Ionius, wie er sich hier nannte – jahrelang vertraut und ihn als guten Stadtwächter gesehen. Er war sprachlos, wusste nicht wirklich, was er sagen sollte. Er verriet nicht nur seine Freunde, sondern seine gesamte Familie! „Dein Vater würde sich aus seinem Grabe erheben, wenn er wüsste, was du hier machst. Du bist eine Schande für deine Familie!“, fuhr er Ionius an. Dieser lächelte nur müde und erwiderte: „Sei nicht albern. Ich habe diesen Posten von meinem Vater übernommen. Er wäre stolz auf das, was ich bisher erreicht habe.“*

*Nun war Ailco völlig perplex. Ferrons Vater auch? Die beiden Familien waren immer gute Freunde gewesen, hatten viel gemeinsam unternommen, und wenn man den Erzählungen glauben konnte, hatten sie auch schon Seite an Seite auf dem Schlachtfeld gestanden. In ihm keimte ein unheimlicher Verdacht. Was, wenn seine Familie genauso mit hierin verwickelt war? Was, wenn er es die ganzen Jahre nie erkannt hatte?*

*„Sammle dich erst einmal wieder ein wenig“, sagte Ionius zu Ailco, „ich geh uns etwas zu trinken holen.“ Er stand auf und verschwand aus dem Zimmer.*

*Als er weg war, begann Xala, den Menschen mit Fragen zu löchern. „Wer ist das? Kenn ich den auch? Woher kennst du den? Was will der von dir? Willst du was von dem?“, fragte sie, während sie aufgeregt um Ailcos Stuhl herumsprang. Aber Ailco war in Gedanken versunken und nahm sie nur halb wahr, zuviel ging ihm durch den Kopf. Er hatte das Gefühl, dass ihm die ganze Situation aus den Händen glitt. Er hatte die Kontrolle über sich, seine Handlungen und seine Anschauungen verloren. Noch bis vor wenigen Tagen war die Welt für ihn völlig in Ordnung gewesen, er war glücklich und zufrieden, aber seitdem seine Kollegen ihn hatten festnehmen lassen war alles drunter und drüber gegangen. Er wusste nicht, was er tun sollte, wusste nicht einmal, wie er sich Ionius gegenüber verhalten sollte oder was er ihn fragen könnte. Er war verzweifelt.*

*Das Öffnen der Tür riss ihn aus seinen Gedanken, als sein ehemaliger Freund mit einem Tablett zurückkam, auf dem ein paar Gläser und eine Karaffe mit einer orangen Flüssigkeit darin, standen. Er setzte sich zu den Kameraden, verteilte das Getränk und nahm selbst einen großen Schluck davon. Schließlich sah er Ailco an und sagte: „Ich denke, du wirst eine Menge Fragen haben.“*

*Es gab in der Tat eine Menge, was er wissen wollte, aber die Fragen schwirrten in seinem Kopf herum, und er bekam sie nicht zu fassen. Schließlich nahm er einen Schluck von der süßen, aber sehr erfrischenden Flüssigkeit und lehnte sich zurück, bevor er versuchte sich ein wenig zu sammeln.*

*Schließlich stellte er die Frage, die ihm schon seit einiger Zeit auf den Lippen brannte: „Warum hast du mich verraten?“ Ionius schaute ihn an, in seinen Augen war eine Mischung aus Bedauern und Trauer. „Es wird dir zu diesem Zeitpunkt vermutlich noch schwerfallen, doch du musst mir glauben, dass es mir nicht leichtgefallen ist. Aber auch wenn ich hier eine leitende Position inne habe, empfangen ich doch nur Befehle von den Magiern. Und sie wollten dich hier. Idealerweise hättest du mir da gerade von deinen Bestechungsgeldern erzählt, so war es leicht dich festzunageln. Gerne habe ich es nicht gemacht, glaube mir.“ „Sie wollten mich hier?“, fragte Ailco ungläubig. „Warum? Und wer sind sie?“ „Wer sie sind, darf ich dir leider nicht verraten“, erwiderte Ionius, „das wäre nicht gut für mich und vermutlich auch für dich nicht, glaube mir. Aber das Warum ist recht einfach zu beantworten. Betrachte dich beziehungsweise dein Handeln doch einmal objektiv. Du warst doch immer ein loyales Haustier der Magier. Niemals fragen, immer nur Befehle ausführen. So etwas bringt einem schneller eine Reise nach Kal Hadun ein, als wenn man ‚nur‘ ein Verbrechen begeht. Leute mit deinen Einstellungen sind doch genau die Typen, die die Magier hier haben wollen.“ „Aber ich hätte doch auch ins Gefängnis gehen können.“, erwiderte Ailco. „Natürlich“, nickte Ionius, „die Möglichkeit bestand tatsächlich. Aber um ganz ehrlich zu sein, ich war schon seit einiger Zeit auf dich angesetzt und die Magier vertrauen meinen Menschenkenntnissen. Du wärest nicht ins Gefängnis gegangen, dafür liebst du deine Freiheit viel zu sehr. Und selbst wenn, dann hätten wir dich da recht schnell heraus und nach Kal Hadun holen können.“ „Und was soll ich nun hier?“, fragte Ailco immer verwirrter. Ionius lächelte und zuckte mit den Schultern. „Ich weiß es nicht“, sagte er, „ich hatte nur die Aufgabe dich hier irgendwie reinzubringen. Ich denke mal, dass sich jemand bei dir melden wird, wenn deine Fähigkeiten gebraucht werden. Aber in der Regel dauert das eine ganze Zeit, man will ja nicht zu auffällig handeln.“*



„Sag mal, was wolltet ihr eigentlich von mir?“, fragte Ionius in Alharrassans Richtung. Er schien den Verasti aus seinen Gedanken zu reißen, denn dieser schreckte förmlich auf, als er angesprochen wurde. Schließlich antwortete er: „Wir wollten dir einen Gegenstand zum Verkauf anbieten, den unsere kleine Diebin“ – er zeigte auf Xala, die gerade dabei war, Bücher aus den Regalen zu nehmen und damit Türme zu bauen und nur äußerst mäßiges Interesse an der Unterhaltung zeigte – „sich ‚geliehen‘ hat.“ Zu Ailco sagte er: „Zeig ihm einmal das Ding.“ Der Mensch holte die merkwürdig geformte Statue aus seiner Tasche und stellte sie vor Ionius auf den Tisch. Dieser sah sie skeptisch an und wollte gerade danach greifen, als Xala wie ein Schatten unter dem Tisch hervorkam und sie sich schnappte. „Meins, meins, meins!“, rief die Nigro erfreut aus und hüpfte glücklich durchs Zimmer. Ionius schmunzelte und Alharrassan wollte gerade zu einer erbosten Rede ansetzen, aber der Mensch hielt ihn zurück: „Lass nur. Sie wird sie schon irgendwann wieder freiwillig rausrücken, wenn sie etwas Interessanteres gefunden hat.“

Ionius sollte recht behalten, denn wenige Augenblicke später lag der Gegenstand achtlos weggeworfen auf dem Boden, als Xala entdeckte, dass man hervorragende Treppen bauen kann, wenn man die Schubladen von Kommoden unterschiedlich weit herauszieht.

Nachdem Ionius sich die Statue wiedergeholt hatte, schaute er sie mit fachmännischem Blick an. Ailco verstand nicht ganz, was er alles überprüfte, aber schließlich stellte er sie auf den Tisch und meinte: „Tut mir leid, aber das ist leider nichts wert. Zwar ganz gut verarbeitet, aber leider nur aus unedlem Metall.“ „Was?“, fragte Alharrassan erstaunt, „ist sie nicht aus Gold?“ Ionius grinste. „Nach außen hin schon, aber das ist nur eine dünne Schicht.“ Er nahm die Figur wieder vom Tisch und begann mit dem Fingernagel an der Unterseite des Sockels, auf dem die Statue stand, herumzukratzen, wobei ein feiner glitzernder Staub auf seine Hose rieselte. „Seht ihr?“, fragte er und hielt die Stelle den beiden entgegen. Er hatte recht, unter der dünnen Goldschicht kam eine silbrig glänzende Oberfläche zutage. „Ist sie denn gar nichts wert?“, hakte Alharrassan noch einmal nach. „Nein, leider nicht. Das untere Material ist unedles Metall, ich denke eine Legierung aus Eisen oder Blei oder so etwas, damit die Figur die typische Schwere von Gold bekommt. Aber Geld kann man dafür leider nicht bekommen.“ Er betrachtete sich das Objekt in seiner Hand noch einmal und schien damit auch nichts anfangen zu können. „Wo habt ihr das denn überhaupt her?“

Alharrassan umriss kurz, wie und wo sie zu dem Gegenstand gekommen waren, wobei Xala ihm immer wieder ins Wort fiel und einige Berichtigungen anbrachte. Im Anschluss an die kurze Zusammenfassung schüttelte Ionius nur den Kopf und meinte: „Ich glaube, ihr habt schlimmere Schwierigkeiten am Hals als ihr euch vorstellen könnt. Zweifelsohne handelt es sich bei dem Ding hier“ – er machte eine andeutende Kopfbewegung in Richtung der Statue, die er im Laufe der Erzählung wieder auf den Tisch gestellt hatte – „um mehr als nur ein abstraktes Kunstwerk. Ich denke, dass es rituelle Zwecke hat.“ Ailco war nicht wirklich verwundert, er hatte so etwas schon immer angenommen, nachdem er erfahren hatte, von wem Xala es entwendet hatte. „Kennst du jemanden, der uns eventuell genauere Informationen geben könnte?“, fragte er schließlich. Ionius überlegte kurz. „Ich bin mir nicht sicher, aber ihr könntet mal Yildor fragen.“ Alharrassan schaute ihn erstaunt an und fragte: „Der alte Tattergreis?“ Ionius nickte und sagte: „Sucht ihn einfach einmal auf. Ich denke, er wird sich entweder in der Waffenkammer oder im Stall aufhalten – wie immer. Er ist zwar alt und auch schon ziemlich vergesslich, aber er hat ein enormes Wissen, wenn es um solche Art Gegenstände geht.“ Schulterzuckend fügte er noch hinzu: „Ich weiß zwar nicht, warum er sich so etwas merken kann und alles andere vergisst, aber das ist in diesem Falle ja auch nicht weiter von Bedeutung.“

Nach einer kurzen Verabschiedung verließen sie Ionius' Zimmer und stiegen die Treppen zum Erdgeschoss wieder hinab. Ailco hatte das Gefühl die gesamte Zeit von gelben, böartigen Augen beobachtet zu werden, aber das Treppenhaus war leer. Er war immer noch in Gedanken versunken und versuchte irgendwie die Ereignisse der letzten Tage zu verarbeiten. Schon diese Visionen – er wusste nicht, ob es wirklich Visionen im eigentlichen Sinne waren, die Zukünftiges offenbarten, oder vielleicht mehr Halluzinationen, aber er hatte beschlossen, sie vorerst für sich selbst Visionen zu nennen – machten ihm schwer zu schaffen. Was wollten sie ihm sagen? War etwas Wahres in ihnen oder verlor Ailco einfach nur langsam den Verstand? Aber es waren ja nicht nur diese Phantasien. Er hatte ja mittlerweile auch schon körperliche Veränderungen, denn die gelbe Färbung seiner Augen war keine Einbildung, wie er feststellen musste, als sie auf dem Rückweg ein weiteres Mal an dem Spiegel vorbei kamen. Und dann diese Geschichte mit Ionius – oder Ferron. Er sollte nach Kal Hadun. Aber warum? Hatte das Eine mit dem Anderen zu tun oder waren es nur unangenehme Zufälle, dass nun alles auf einmal kam?

Sie erreichten schließlich wieder den Hof der Diebesgilde, nach einer Zeit, die Ailco wie eine Ewigkeit vorkam. Aber sein Verstand sagte ihm, dass es nur wenige Augenblicke gewesen sein konnten. Alharrassan blieb kurz vor dem Hauptgebäude stehen, aus dem sie gerade austraten, und zeigte auf ein anderes Haus schräg gegenüber auf der anderen Seite des Platzes. „Dort hinten sind die Ställe.“, erklärte er Ailco und Xala, „Geht schon einmal vor. Ich muss noch etwas erledigen. Ich denke, es wird nicht lange dauern, ich komme dann nach.“ Der Mensch nickte nur, setzte sich in Bewegung und versuchte Xala einzuholen, die schon mit einem erstaunlichen Tempo vorgelaufen war und schnurstracks auf eine Gruppe anderer Nigros zusteuerte, die nahe der Ställe stand.

Als Ailco schließlich bei seiner Gefährtin angekommen war, versuchte er gar nicht erst, sich in das wilde Geplapper der kleinen Wesen einzumischen, sondern ging direkt zu den Ställen weiter. Ihm war es momentan sogar ziemlich lieb, die wuselige Nigro nicht an seiner Seite zu haben. Ein wenig Ruhe konnte ihm nicht schaden. So hatte er wenigstens eine Zeit lang die

Möglichkeit ungestört mit Yildor zu reden – so er ihn denn wirklich im Stall antraf.

In dem Gebäude schlug Ailco augenblicklich der intensive Geruch von Tieren entgegen, als er eintrat. Es war warm und stickig hier drinnen, die Luft roch abgestanden und nach einer Mischung aus Heu, Pferden und deren Exkrementen – eben typisch für einen Stall. Nachdem seine Augen sich an das Dämmerlicht im Haus gewöhnt hatten, blickte er sich suchend nach einem alten Mann um, allerdings erfolglos. Dafür hörte er weiter drinnen ein lautes Schnarchen. Vielleicht war es Yildor, der gerade ein Schläfchen hielt. Aber auch wenn nicht, würde Ailco fragen können, ob der alte Mann sich hier aufgehalten hatte. Er ging durch die engen Gänge zwischen den Boxen, die allerdings überwiegend leer waren. Entweder besaß die Diebesgilde nicht besonders viele Reittiere oder sie waren gerade alle in Benutzung. Er kam dem Schnarchen immer näher, als er vor einer Box stehen blieb und das Tier in ihr bewunderte. Es war ein großes Pferd mit tiefschwarzem Fell – es wirkte in dem Dämmerlicht fast schon so, als ob nur ein massiver Schatten in der Box stünde. Aber nicht das Fell war es, was Ailco faszinierte – es waren die Augen. Selten, oder vielmehr noch nie, hatte er so eine Intelligenz im Blick eines Tieres gesehen. Mit Ausnahme des riesigen Wolfes, durchfuhr es Ailco in Gedanken, wobei ihm ein kalter Schauer den Rücken herunterlief. Langsam öffnete er das Tor und näherte sich dem Tier, das ihm interessiert dabei zuschaute und fast unmerklich vor ihm zurückwich, als er die Hand ausstreckte um es zu streicheln. Ailco nahm an, dass es trotz seiner großen, fast schon majestätischen Gestalt scheu war, und so begann er beruhigend auf das Tier einzureden, während er sich weiter näherte. Er musste dieses Tier streicheln, wollte das glänzende Fell zwischen seinen Fingern spüren (Warum eigentlich?), und so ging er Schritt für Schritt auf das immer ängstlicher werdende Pferd zu, während es immer weiter zurückwich und ihn ab und an mit einer Mischung aus Angst und Aggression anschnaubte. Aber Ailco nahm es kaum war, sein Blick hing an den Augen des Tieres. (So schön...)

Schließlich stieß das Pferd an die Rückseite seiner Box und konnte nicht weiter zurückweichen. Laut wieherte es Ailco an, schnaubte ihm einen Stoß fast schon heiße Luft aus seinen Nüstern entgegen und fing an, unruhig mit den Vorderhufen auf dem Boden zu scharren. Aber der Mensch ließ sich nicht beirren. Wie besessen kam er Schritt für Schritt näher, die Hand ausgestreckt, um das Tier zu spüren (es zu reißen...). Als das Pferd sich immer stärker eingezwängt fühlte, richtete es sich mit seiner ganzen Kraft auf die Hinterbeine auf, schlug mit den Vorderhufen nach Ailco, während es laut und durchdringend wieherte. Einer der Hufe streifte Ailcos Brust und drückte ihm sämtliche Luft aus den Lungen, während er einige Meter zurücktaumelte. Keuchend fasste er sich an die schmerzenden Rippen und blickte verstört zu dem Tier. Er kam zu dem Entschluss es wohl doch besser in Ruhe zu lassen (Was in aller Götter Namen trieb er hier überhaupt?). Sorgfältig schloss er die Tür zur Box des Pferdes und ging zielstrebig auf das Schnarchen im hinteren Teil des Stalles zu. Zumindest hatte derjenige, der dort schlief, einen gesunden und festen Schlaf. Als er auf seinem Weg an den anderen Tieren vorbeikam, die in den Boxen standen, an denen er vorbei musste, bemerkte er, dass sie alle vor irgendetwas Angst hatten und sehr unruhig waren. Lag das an ihm? Eine Shu Gei – die einzige dieser kleinen Reitechsen, die in dem Stall stand – verkroch sich sogar wimmernd quiekend in der entferntesten Ecke ihrer Box, als er vorbeiging. Ailco wurde zunehmend unwohler. Er hoffte nur, dass die Tiere nicht irgendwann ihre Beherrschung verlören und durchdrehten. Als er schließlich beim Ursprung des Schnarchens angelangt war, stand ihm der kalte Schweiß auf der Stirn.

In der hintersten Ecke des Gebäudes saß ein alter – nein, sogar uralter – Mann auf einem Heuballen, den Rücken an die Wand gelehnt. Sein Mund stand weit offen und in regelmäßigen Abständen ließ er ein lautes Schnarchen ertönen, wobei ihm eine feine Spur Speichel aus den Mundwinkeln lief. Reichte dieser Anblick allein schon, um ihm sämtliche Würde zu rauben, war die Gestalt und Bekleidung des Mannes fast schon grotesk. Er trug nichts weiter als einen schmutzigen Lendenschurz und einen verbeulten und vermutlich längst ausgedienten Brustharnisch, der mindestens zwei Nummern zu wuchtig für die dürre Brust war, die in ihm steckte. Die Arme und Beine des Mannes waren spindeldürr, das Alter hatte ihnen die vielleicht einst einmal üppigen Muskeln geraubt. Das Gesicht war eingefallen, faltig und der Mund enthielt nicht mehr einen einzigen Zahn. Vor ihm auf dem Boden lag ein Breitschwert altertümlicher Bauweise. Der Sitz- und Handhaltung nach zu schließen, war es dem Greis aus der Hand gefallen, als er eingeschlafen war.

Vorsichtig näherte Ailco sich dem Mann und versuchte ihn zu wecken. Aber bevor er ihn wie geplant an der Schulter fassen konnte um ihn wachzurütteln, zuckte der Greis zusammen, schlug die Augen auf, sprang mit einer geradezu erstaunlichen Geschwindigkeit auf, versuchte eine möglichst bedrohliche Haltung anzunehmen und streckte Ailco die Hand entgegen, die das Schwert gehalten hatte. Als er jedoch bemerkte, dass er gar kein Schwert mehr hielt, machte sich ein Ausdruck des Verwunders in seinem Gesicht breit. Erstaunt schaute er auf die Waffe, die zu seinen Füßen lag. Er wich ein kleines Stück zurück, fiel auf die Knie und wimmerte: „Habt Gnade mit einem alten Mann! Tötet mich nicht!“ Perplex musterte Ailco den Greis, der vor ihm kauerte und wusste nicht so recht, was er nun machen sollte. Schließlich fragte er: „Yildor?“ „Woher wisst Ihr meinen Namen? Welche Spione haben mich dieses Mal verraten?“ Mit einer blitzschnellen Bewegung nutzte der Mann Ailcos zunehmende Verwirrung, griff sich das Schwert, das nur eine handbreit von ihm entfernt lag, sprang auf die Beine und ehe er sich versah, lag die kalte metallene Spitze an Ailcos Kehle. Triumphierend rief der alte Mann: „Ha! So schnell kann sich das Blatt wenden, Gelbauge! Ergib dich oder spüre meinen Zorn!“ Mit einer fast spielerischen Bewegung schlug Ailco dem Mann seine Waffe aus der Hand und sagte: „Hör mit dem Blödsinn auf, ich bin weder ein Feind noch hier um mit dir zu kämpfen. Ich will nur mit dir reden. Ionius schickt mich.“ Gut, es war nicht ganz korrekt, dass er geschickt wurde, aber das war in der jetzigen Situation eher nebensächlich. „Ihr habt gewonnen. Ihr seid einfach zu stark für mich“, erwiderte der Alte, der auf sein wieder am Boden liegendes Schwert schaute, „Führt mich ab und macht mit mir, was Ihr wollt. Aber glaubt mir:



Aus mir bekommt Ihr nichts heraus! Ich habe schon härtere Folter ertragen als dieser Ionius, von dem Ihr sprach, mir antun könnte.“ Er streckte Ailco seine beiden Arme entgegen, als ob er erwarte, dass er in Fesseln gelegt würde.

„Na das kann ja heiter werden“, dachte Ailco, schob sicherheitshalber das Schwert mit dem Fuß ein wenig von dem alten Mann weg und sagte schließlich: „Setz dich erst einmal wieder.“ „Wie Ihr befiehlt“, murmelte der Greis und sank wieder auf den Heuballen. Ailco hockte sich vor ihn (oder vielmehr zwischen ihn und das Schwert), sah ihn ernst an und versuchte es dann noch einmal: „Du bist Yildor, nicht wahr?“ Sein Gegenüber nickte. „Gut, wenigstens schon etwas in Erfahrung gebracht“, dachte Ailco, „Jetzt muss ich nur noch die wichtigen Dinge herausfinden...“ „Also noch einmal“, fuhr er fort, „Ich bin nicht hier, um dich zu verhören oder um dich zu töten oder Ähnliches. Ich möchte nur ein paar Informationen...“ „Von mir erfahrt ihr nichts, ihr mordenden Hundesöhne!“ Ailco seufzte innerlich und verfluchte sich für seine gewählte Formulierung. Aber leider schien dieser Mann der einzige zu sein, der ihm weitere Hinweise über die Statue geben konnte, also musste er es weiter versuchen. Aber langsam verstand Ailco, warum Alharrassan plötzlich so dringend etwas anderes zu tun hatte.

Also versuchte er es auf einem anderen Weg. Er holte die Statue aus seiner Tasche heraus und hielt sie Yildor hin. „Was kannst du mir dazu sagen?“ Entsetzen machte sich in den Augen des alten Mannes breit, unwillkürlich wich er ein Stück zurück. Wäre es gegangen, wäre er vermutlich in die Wand hinter ihm gekrochen. „Geht mir weg mit dem Teufelswerk! Ihr Dämonen kriegt mich nicht! Eher töte ich mich selbst!“ Auch wenn das nicht ganz das war, was Ailco erwartet hatte, so schien Yildor immerhin etwas über diese Statue – oder zumindest ähnliche Statuen – zu wissen. Ailco fragte noch einmal: „Was kannst du mir dazu erzählen? Was genau ist das für ein Ding?“ Im Gesicht des alten Mannes machte sich Erstaunen breit, er musterte Ailco von oben bis unten, schaute in seine Hand, als ob er erwarte, dort etwas zu finden und fragte schließlich in einem ruhigen und sehr viel freundlichen Tonfall: „Kennen wir uns, Kleiner?“ „Ich bin Ailco, entschuldige dass ich mich nicht vorgestellt habe.“ „Oh, das macht doch gar nichts, die Götter werden es dir vergeben.“ „Ja... wie dem auch sei, was kannst du mir über die Statue erzählen?“ „Statue? Welche Statue?“, fragte Yildor verwirrt, registrierte aber schließlich den Gegenstand in Ailcos Hand und sagte mit einem tadelnden Unterton in seiner Stimme: „Damit sollte so junges Gemüse wie du aber nicht spielen. Los, geh zu deiner Mutti und stell die Figur wieder dorthin, wo du sie gefunden hast.“ Er tätschelte Ailco den Kopf und schien ernsthaft darauf zu warten, dass er aufstand und ging, um die Statue wegzubringen.

Ailco schloss die Augen und massierte sich die Schläfen, um den dumpfen Schmerz zu vertreiben, der sich schleichend in seinem Schädel breitmachte, und der neben den Kapriolen des Alten dafür sorgte, dass er langsam die Geduld verlor. Nachdem er einmal tief durchgeatmet hatte, öffnete er seine Augen wieder und richtete den Blick auf Yildor, der interessiert zu ihm herabschaute. „Alles klar mit dir?“, fragte er besorgt. Ailco nickte nur müde. Er würde nie etwas Sinnvolles aus dem alten Mann herauskriegen. „Hast du ein besonderes Anliegen, dass du mich hier in meinem Refugium aufsuchst?“, fragte Yildor weiter. Ailco erhob sich und sagte: „Ach, lass gut sein, das bringt ja sowieso nichts.“ Als er sich umdrehen und gehen wollte, sagte der Alte: „Wenn das, was du da in der Hand hältst, das ist, wofür ich es halte, dann solltest du mir zuhören. Ich denke, ich kann dir nützliche Informationen geben.“ Ailco zog skeptisch eine Augenbraue hoch. War das jetzt wieder so ein Spielchen oder sollte Yildor doch endlich zur Vernunft gekommen sein? Eine Chance sollte der alte Mann aber noch bekommen. Man hatte Ailco schließlich gewarnt, dass Yildor nicht ganz einfach sei. Also setzte er sich wieder vor den Alten und sagte: „Nun gut, erzähl mir, was du weißt.“

„Es ist schon sehr lange her, dass ich so etwas gesehen habe“, begann Yildor seine Erzählung. „Es muss jetzt schon sechzig oder siebzig Jahre zurückliegen. Ich war damals Söldner für einen midlännischen Clan, frag mich nicht, welcher. Wie üblich versuchte der Fyrd sein Territorium zu vergrößern, indem er Krieg gegen einen angrenzenden Clan führte. Aber leider hatte sich dieser Feind die Unterstützung einiger dunkler Zauberer gesichert, was auch immer zu diesem Bündnis führte. Meine Truppe hat diverse Vermutungen dazu aufgestellt, aber das tut jetzt nichts zur Sache. Viel wichtiger ist, dass wir aufgrund dieser Figuren“ – er zeigte dabei auf die Statue, die Ailco vor sich auf den Boden gestellt hatte – „eine Niederlage erlitten. Die Zauberer hatten sie mit einem mächtigen Fluch belegt, der jeden, der sie längerer Zeit bei sich trug zu einer reißenden Bestie werden ließ. Sie hatten es geschafft, fast den dritten Teil unserer Armee mit diesen Figuren zu infizieren, und so vernichteten wir uns letztlich gegenseitig. Es fängt recht harmlos an, man bekommt Phantasien, sieht Dinge oder träumt vom Erschaffer der Figur. Schließlich bekommt man sogar körperliche Veränderungen. Wie ich an deinen Augen sehen kann, bist du gerade in diesem Stadium. Nimm dich in Acht vor dem, was noch kommt. Es wird nicht mehr lange dauern, bis du der Macht des Fluchs nicht mehr widerstehen kannst. Du wirst dich in eine Bestie verwandeln, die alles und jeden um sich herum attackiert und versucht zu töten. Wir haben es damals leider erst viel zu spät erkannt. Viele tapfere Männer sind dem Fluch zum Opfer gefallen, noch mehr sind im Kampf gegen ihre mutierten Kameraden gestorben.“

Ailco war schockiert. Er wusste zwar, dass in der letzten Zeit irgendetwas Seltsames mit ihm vorging, aber er hätte sich nie träumen lassen, dass es derart schrecklich ist. Er war völlig am Boden zerstört. Yildor hatte eigentlich gar nicht so viel erzählt, aber je mehr Ailco darüber nachdachte, desto mehr gewann es an Bedeutung. Aber er konnte es nicht glauben. Würde er sich wirklich in diese beschriebene Bestie verwandeln? Für immer?

Yildor schaute besorgt auf ihn herab und sagte schließlich: „Tut mir leid, mein Junge. Ich wollte dich nicht so erschrecken.“ „Gibt es denn nichts, was man dagegen tun kann?“, fragte Ailco, der Verzweiflung nahe. „Ich weiß es nicht“, antwortete der Alte und zuckte mit den Schultern, „ich war damals nur ein einfacher Soldat, und es war das einzige Mal, dass ich mit so



etwas zu tun hatte. Ich hätte mir nie träumen lassen, dass ich jemals in meinem Leben solch eine Statue wiedersehen würde. Ich würde an deiner Stelle in der Magiergilde hier nachfragen. Ich weiß allerdings nicht, ob sie dir helfen können. Ich denke, du bräuchtest eher einen Tempel, der dir die Saat des Bösen entreißen könnte. Aber ein Versuch ist es allemal wert.“

Ailco erhob sich und sagte: „Danke, alter Mann. Auch wenn es schockierend war, hast du mir doch geholfen.“ „Ich wünsche dir viel Glück. Mögen die Götter eine schützende Hand über dich halten, bis du eine Heilung ergründen kannst. Solltest du dich schneller verwandeln als du etwas in Erfahrung bringen kannst, kann ich dir nur zu deinem Schutz und insbesondere zum Schutz deiner Umwelt raten: Töte dich selber. Diese Fluchbestien sind sehr stark. Wenn ich an meine lange Soldatenzeit zurückdenke, waren sie die stärksten Gegner, denen ich je begegnet bin. Also lebe wohl, junger Kämpfer. Und ich wünsche dir noch einmal alles Glück dieser Welt für deine Nachforschungen.“

Bedrückt verließ Ailco den Stall und trat wieder in das helle Licht des Tages, das ihn blendete. Als sich seine Augen etwas daran gewöhnt hatten, sah er nicht weit entfernt Xala mit den anderen Nigros, die sie getroffen hatte, herumtollen. Er vermied es bewusst, sich zu ihnen zu gesellen, sondern setzte sich an eine Hausmauer und ließ sich vom Licht der Sonnen wärmen. Er hatte über vieles nachzudenken...

## Der Kampf

Auf einen wandernden Abenteurer warten zahlreiche Gefahren auf Samyra, die oftmals von ihm feindlich gesonnenen Kreaturen oder Nichtspielerfiguren ausgehen. Selbst wenn sich viele dieser Konflikte vermeiden lassen, wird es doch immer wieder zur direkten Konfrontation zwischen solchen Wesen und der Spielergruppe kommen. Dieses Kapitel befasst sich mit allen wichtigen Regeln, die man zum Austragen dieser Situationen benötigt. Hier findet man grundlegende Beschreibungen zum Ablauf eines Kampfes, sowie optionale Möglichkeiten, wie zum Beispiel das Ausnutzen besonderer Umgebungen oder Anwenden von speziellen Angriffstechniken.

Der große Nachteil für einen Fernkämpfer ist, dass er immer freie Schussbahn braucht und zusätzlich noch darauf achten muss, dass der Gegner nicht zu nahe an ihn herankommt und ihn somit in den Nahkampf zwingt.

Beide Arten des Kampfes folgen im Grunde den gleichen Regeln, bieten allerdings unterschiedliche Möglichkeiten zu speziellen Manövern.

Kämpfe jeglicher Art sind sehr kräftezehrend und führen häufig zu starken Verletzungen.

### Was ist ein Kampf?

Bei Samyra ist ein Kampf eine Auseinandersetzung zwischen zwei oder mehr Parteien, die mit Waffen oder Magie aller Art ausgetragen wird. Man unterscheidet hierbei zwischen zwei Arten des Kampfes: dem Nah- und dem Fernkampf.

Im **Nahkampf** hat man direkten Kontakt zu einem oder mehreren Gegnern und liefert sich mit diesen eine wilde Folge von Hieben, Schlägen und Stichen in die möglichst offene Deckung. Welcher Art die genutzten Waffen sind, liegt ganz in den Fähigkeiten und den Vorlieben des Kämpfers. Ob es sich hierbei um eine Axt, ein Schwert oder vielleicht sogar um die bloßen Fäuste handelt, kann jeder für sich selbst entscheiden.

Im **Fernkampf** nutzt man Waffen wie Bögen oder Armbrüste, sowie Wurfaffen, um aus sicherer Entfernung den Gegner zu verwunden. Hier hängt es ebenfalls ganz vom Kämpfer ab, welche Art bevorzugt wird. Fernkämpfe sind deutlich weniger gefährlich, als direkt am Gegner zu stehen, und zehren auch nicht so stark an den Kräften.

### Simulation eines Kampfes

Der Kampf in Samyra ist rundenbasiert und läuft sehr taktisch ab. Es ist für viele der möglichen Handlungen, die ein Charakter während solch einer Auseinandersetzung durchführen kann, von entscheidender Bedeutung, eine gute Übersicht über das Kampfgeschehen zu haben und genau zu wissen, wo sich die einzelnen beteiligten Figuren aufhalten. Oft entscheidet eine richtige oder falsche Bewegung über Sieg oder Niederlage der einzelnen Parteien.

Es ist daher dringend zu empfehlen, für den Kampf aus der üblichen erzählenden Spielweise zu einer taktischen Übersicht zu wechseln. Man bedient sich hierbei so genannter **Bodenpläne**, auf denen ein Muster aus Sechsecken vorgezeichnet ist, wobei eines einen Durchmesser von ungefähr 4 Zentimetern hat. Zum Darstellen der Spielfiguren bieten sich Zinnfiguren im 25mm-Maßstab an, die im Fachhandel erhältlich sind. Bei diesem Maßstab entspricht ein Sechseck auf dem Bodenplan ungefähr einem Meter. Alternativ kann man natürlich auch Pappaufsteller, Würfel oder Ähnliches nutzen. Wichtig ist nur, dass unmissverständlich erkennbar ist, in welche Richtung eine Figur blickt.



## Raumeinnahme und Sichtbereiche

Jede am Kampf beteiligte Figur nimmt einen bestimmten Platz auf dem Plan ein, normalerweise genau ein Feld, wenn sie menschengroß oder kleiner ist. Größere Wesen nehmen entsprechend mehr Platz ein. Die riesigen Brutras benötigen zum Beispiel mindestens drei Felder, um sich ungehindert bewegen zu können. Ebenso ist es von Bedeutung, mit welcher Art Waffe angegriffen wird. Figuren mit zweihändigen Waffen benötigen zum Beispiel deutlich mehr Platz, um ungehindert kämpfen zu können (s.u.). In keinem der benötigten Felder darf sich eine andere Figur aufhalten.

Von allen an ihren Standort angrenzenden Feldern kann eine Figur von Gegnern mit Nahkampfwaffen attackiert werden.

Man unterscheidet zwischen drei verschiedenen Sichtbereichen um eine Figur herum.

Der **Angriffsbereich** sind die Felder vor einer Figur. Er umschreibt die Zielflächen, die mit einem normalen Nahkampfangriff attackiert werden können. Alle Figuren, die mindestens eines dieser Felder einnehmen (auch wenn sie eventuell durch ihre Größe oder die benutzte Waffe nur teilweise in dem Feld stehen), können als Ziel gewählt werden. Alle Angriffe von hier kann die Figur normal abwehren. In den folgenden Abbildungen wird dieser Bereich transparent dargestellt.

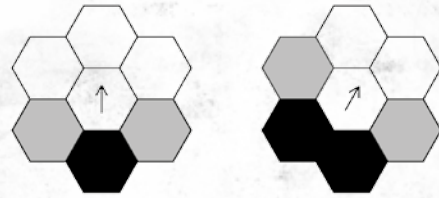
Das **Gesichtsfeld** einer Figur befindet sich seitlich von ihr. Diese Felder sind gerade am Rande der Wahrnehmung und können nicht angegriffen werden, allerdings können Attacken von hier mit einer erschwerenden Modifikation abgewehrt werden (s.u.). Sollte eine Figur durch ihre Größe oder die Art ihrer Waffe sowohl im Gesichtsfeld als auch in einem Angriffsbereich stehen, können diese Angriffe normal abgewehrt werden. Das Gesichtsfeld wird in den folgenden Abbildungen grau dargestellt.

Der **Rücken** einer Figur schließlich ist für diese uneinsehbar. Sie kann hier weder angreifen noch abwehren und ist somit äußerst verwundbar. Die Felder im Rücken einer Figur werden in den folgenden Abbildungen schwarz gekennzeichnet.

Oftmals haben Wesen eine Möglichkeit, auch die Felder, die eigentlich in ihrem Rücken liegen, zu attackieren. Als Beispiele seien hier das Ausschlagen von Pferden oder der Schwanzschlag von Krokodilen genannt. Wenn eine Kreatur solch einen Angriff durchführen kann, darf sie auch nach hinten ungehindert angreifen, allerdings ändert sich nichts an der Tatsache, dass sie Angriffe von hinten nicht abwehren darf.

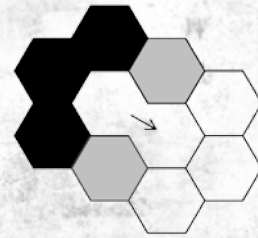
## Figuren, die ein Feld einnehmen

Alle Figuren, die ungefähr menschengroß oder kleiner sind, nehmen – wie oben erwähnt – genau ein Feld auf dem Bodenplan ein. Je nach Blickrichtung ändern sich hierbei die drei Sichtbereiche.



## Figuren, die zwei Felder einnehmen

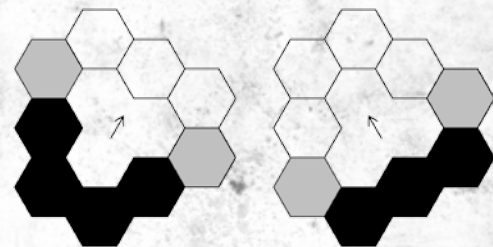
Zahlreiche Wesen Samyras, darunter zum Beispiel Pferde, nehmen im Kampf zwei Felder ein.



## Figuren, die drei Felder einnehmen

Besonders große Wesen benötigen mindestens drei Felder, um ungehindert zu kämpfen. Zu solch riesigen Kreaturen gehören unter anderem die Brutras oder vergleichbare Rassen.

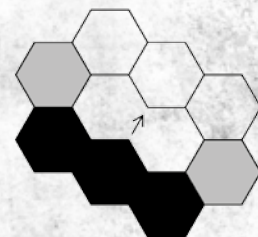
Auch bei ihnen wechseln die drei Sichtbereiche je nach Blickrichtung der Figur.



## Figuren mit zweihändigen Waffen

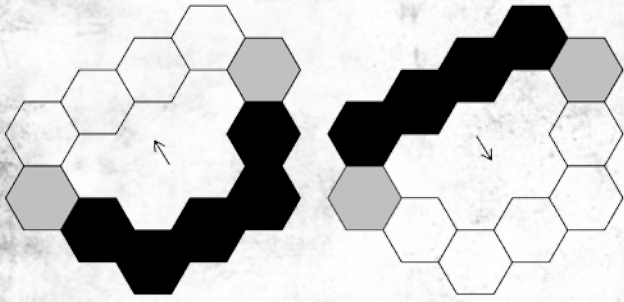
Eine Figur mit einer zweihändig geführten Nahkampfwaffe nimmt im Kampf deutlich mehr Platz ein, da sie ihre Waffe ungehindert schwingen können muss.

Eine menschengroße Figur steht hierbei über zwei Felder.





Größere Figuren wie zum Beispiel Brutus benötigen für den Kampf mit einer zweihändigen Waffe sogar 5 Felder. Bei ihnen wechseln die Sichtbereiche je nach Blickrichtung.



## Größere und spezielle Figuren

Neben den genannten und vorgestellten Figuren gibt es natürlich noch zahlreiche andere, insbesondere im Bereich der Monster und Tiere. Diese Kreaturen nehmen oftmals mehr Felder ein. Bei diesen Wesen muss der Spielleiter mit seinen Informationen abschätzen, welchen Raumbedarf sie haben und wo ihre Sichtbereiche liegen.

## Bestimmen von Entfernungen

Greift eine Figur nicht im Nahkampf an, sondern nutzt den Fernkampf oder sogar Magie, ist es häufig von großer Bedeutung, wie viel Meter das Opfer entfernt steht und ob es beschossen werden kann.

Um Entfernungen abzumessen, legt man eine imaginäre Linie vom Mittelpunkt des Feldes, auf dem der Charakter steht, zum Mittelpunkt des Zielfeldes. Jedes hierbei geschnittene Sechseck gilt als ein Meter Entfernung, auch wenn die Linie das Feld nicht vollständig sondern nur am Rand durchqueren sollte.

Sollte auf einem der Felder, das von der Linie gekreuzt wird, eine Figur stehen, sei es auch nur teilweise, ist die Flugbahn des Geschosses verstellt. Der Schütze oder Zauberer muss sich woanders hinstellen, um sein Ziel zu treffen.

# Ablauf eines Kampfes

## Zeit im Kampf

Lässt sich eine Auseinandersetzung nicht umgehen und kommt es zum Kampf, wechselt man in eine andere Zeitrechnung. Während die Handlungen der Charaktere meistens gerafft erzählt werden, wird die Zeit im Kampf gedehnt.

Man nutzt hierfür so genannte **Runden**, die jeweils einen Zeitraum von ungefähr **5 Sekunden** umfassen. In Realzeit ist eine Runde allerdings durch eventuelle Planungen und Würfelwürfe deutlich länger.

In jeder dieser Runden kann sich ein Charakter in der Regel genau **einmal** bewegen und genau **eine** Handlung durchführen. Meistens wird es sich bei dieser Tätigkeit um einen Angriff, Zauber oder Ähnliches handeln. Auch der Einsatz von Fertigkeiten ist durchaus denkbar, wenn auch nur eingeschränkt machbar.

## Ablauf einer Runde

Jede Kampfrunde läuft nach dem gleichen Schema ab, das solange wiederholt wird, bis der Kampf beendet ist.

Zu Beginn einer jeden Runde steht die **Initiative**. Mit diesem Wurf wird festgelegt, welche der Parteien schneller reagieren und somit einen Vorteil für sich erlangen kann.

Darauf folgt die **Bewegung**, während der jeder Beteiligte eine bestimmte Strecke laufen darf.

Haben alle Figuren ihre gewünschte Position erreicht, kommt es schließlich zur **Handlung**.

## Die Initiative

Die Initiative gibt an, welche der am Kampf beteiligten Parteien sich einen Vorteil erarbeiten konnte. Sei es durch gute Koordination, eine eingespielte Teamarbeit oder vielleicht einfach nur wegen eines offensichtlichen Fehlers, den der Gegner begangen hat.

Zu Beginn **jeder** Runde würfelt jede Gruppe einmal mit dem W20 und bestimmt so ihren **Initiativwert**. Welcher Spieler für die Abenteurer wirft, ist hierbei nebensächlich, während der Spielleiter für jede der am Kampf beteiligten gegnerischen Parteien würfelt.

Die Gruppe mit dem **höchsten** Wurf Ergebnis darf anschließend bestimmen, in welcher Reihenfolge sich die am Kampf beteiligten Parteien bewegen. Auf die Abfolge der Handlungen in der Runde hat die Initiative allerdings keinerlei Einfluss!

Sollten zwei Parteien das **gleiche** Würfel Ergebnis erzielen und sich dadurch den Rang als Gewinner der Initiative streitig machen, wiederholen sie den Wurf solange, bis ein



eindeutiges Ergebnis fällt.

*Die Abenteurer verfolgen schon eine ganze Zeit lang eine Gruppe Orks. Endlich sind sie nahe genug herangekommen, um sie im Kampf zu stellen. Unglücklicherweise treffen sie gerade auf ihre Feinde, als ein Rudel Wölfe aus dem Gebüsch bricht. Einer der Spieler würfelt die Initiative für seine Gruppe, während der Spielleiter mit dem W20 für die Orks und die Wölfe wirft. Die Ergebnisse sind 15 für die Abenteurer, 7 für die Wölfe und ebenfalls 7 für die Orks. Damit hat die Spielergruppe gewonnen. Dass die beiden anderen Parteien ein identisches Ergebnis haben, ist irrelevant, da die Entscheidung der Reihenfolge so oder so bei den Abenteuern liegt. Diese entscheiden nach kurzer Beratung, dass sich zuerst die Wölfe, dann die Orks und schließlich die Charaktere bewegen. Der Plan geht auf: Die Wölfe sind näher an den Orks und folgen ihren Instinkten: Futter auf zwei Beinen! – Sie stürzen sich auf die grünhäutigen Unholde, während die Abenteurer sich ideale Kampfpositionen suchen können, ohne dass ihren Fernkämpfern und Zauberern Gefahr droht.*

## Bewegung und ihre Alternativen

Nachdem durch die Initiative die Reihenfolge festgelegt wurde, folgt die eigentliche Bewegung der Gruppen. Hierfür hat jedes Wesen Samyras einen Wert für seine **Bewegung**, im Folgenden auch kurz **BEW** genannt, der angibt, um wie viele Felder es sich innerhalb einer Runde maximal bewegen darf.

Auf seinem Weg darf der Charakter jedes Feld betreten, das vollständig frei oder von einem maximal kniehohen Objekt belegt ist. Ob eine Figur von solch einem Feld aus allerdings noch ungehindert kämpfen kann, liegt in der Entscheidung des Spielleiters.

*Ein Bruta kann ohne größere Komplikationen über einen für Menschen gebauten Stuhl hinweglaufen, vermutlich wird er ihn einfach aus dem Weg treten oder zermalmen. Für einen Nigro stellt solch ein Möbelstück allerdings ein ernst zu nehmendes Hindernis dar.*

Ein Objekt, das maximal so groß ist wie die Figur selbst, kann nur auf Kosten der **halben** BEW überquert werden. Das Überwinden eines noch größeren Hindernisses ist innerhalb der Bewegungsphase nicht möglich. Hierfür benötigt man mehr Zeit (mindestens eine komplette Runde) und muss oftmals auch auf bestimmte Fertigkeiten (z.B. Springen, Klettern, Balancieren) zurückgreifen.

Die Bewegungen der Figuren finden **gruppenweise** statt. Da es allerdings kaum möglich ist, eine zeitgleiche Bewegung aller Charaktere durchzuführen ohne ein komplettes Chaos zu erzeugen, werden die Figuren normalerweise der Reihe nach bewegt. Daher gilt ein Feld, das von einer befreundeten Figur belegt ist, die sich allerdings in der laufenden Runde noch bewegen möchte, als frei.

### Passierschlag

Bewegt man sich in den **Angriffsbereich** einer feindlichen Spielfigur, muss man zunächst sofort stoppen.

Hat man die Fertigkeit **Geländelauf** **erlernt**, darf man nach

einer gelungenen Probe ungehindert weiterlaufen. Misslingt der Wurf, muss man stehenbleiben.

Hat man Geländelauf nicht erlernt oder misslingt der Wurf und man möchte trotzdem nicht anhalten, hat die Figur, deren Angriffsbereich man durchqueren möchte, sofort einen so genannten **Passierschlag** frei. Sie darf sofort einen unmodifizierten Angriff durchführen, der innerhalb der Bewegungsphase stattfindet und nicht abgewehrt werden kann.

*Der Bruta Pollux möchte möglichst schnell den Anführer der Räuberbande „zur Rede stellen“. Ärgerlicherweise wird dieser von einem Ring seiner Untergebenen geschützt. Geländelauf hat die Kampfmaschine nicht erlernt, aber er sieht keine andere Möglichkeit seinen Feind am Weglaufen zu hindern. Also beißt er die Zähne zusammen und stürmt los. Die Banditen stehen so eng, dass der Koloss, der ja drei Felder einnimmt, durch zwei Angriffsbereiche gleichzeitig hindurchrennen muss. Beide Räuber haben sofort einen unmodifizierten Angriff frei, auch wenn sie eventuell durch andere Umstände normalerweise erschwerte Proben hätten ablegen müssen. Beide Angriffe werden direkt in der Bewegungsphase durchgeführt und dürfen von Pollux nicht abgewehrt werden, wenn sie erfolgreich waren. Zum Glück trifft nur einer der beiden Feinde, und der meiste Schaden prallt an den Knochenplatten des Brutus ab. Nach diesen Attacken kann Pollux ganz normal weiterlaufen.*

### Lösen

Steht eine Figur zu **Beginn** ihrer Bewegungsphase im Angriffsbereich eines Feindes, kann sie nicht einfach weglaufen. Sie muss sich zunächst **lösen**. Hierfür würfelt der Spieler mit dem W20. Bei einem Ergebnis von **1 bis 10** war der Versuch erfolgreich und die Figur kann sich entfernen. Möchte man sich nur ein oder zwei Felder bewegen, ohne dabei den Angriffsbereich einer Figur zu verlassen, entfällt das Lösen.

Steht man im Angriffsbereich mehrerer Figuren, muss man sich von jedem Gegner einzeln lösen.

*Wäre Pollux im obigen Beispiel zwischen den beiden Räubern stehengeblieben, um eine Chance zum Abwehren zu bekommen, hätte er sich in der nächsten Runde von zwei Gegnern gleichzeitig lösen müssen. Wäre in diesem Falle einer der Würfe misslungen, hätte er sich nicht weiterbewegen dürfen. Er hätte sich nur innerhalb des Angriffsbereiches des einen Feindes, von dem er sich nicht lösen konnte, so weit bewegen dürfen, dass er den Angriffen des zweiten Feindes, von dem er sich hatte lösen können, nicht mehr ausgeliefert gewesen wäre.*

Zum Lösen ist es natürlich erforderlich, dass man einen Weg findet, an seinen Feinden vorbeizukommen.

*Steht man mit dem Rücken zur Wand und hat 3 Angreifer vor sich, entfällt der Wurf auf Lösen, da man in dieser Situation auch bei einem erfolgreichen Wurf keine Möglichkeit hat, den Ring der Feinde zu durchbrechen.*

Ist das Ergebnis des Lösens **höher als 10**, muss man an Ort und Stelle verweilen. Man befindet sich so sehr in der Kontrolle des Feindes, dass es keine gefahrlose Möglichkeit gibt, ihm zu entkommen.

Will man sich dennoch entfernen, darf der Gegner auch in diesem Falle einen sofortigen **Passierschlag** ausführen, der nicht abgewehrt werden darf.



Möchte man seinen Gegner am Lösen (und dadurch am Weglaufen) hindern, kann man versuchen, ihn an sich zu **binden**. Diese Option ist wählbar, wenn man sich aufgrund der Initiative vor dem Gegner bewegen dürfte und auf die eigene Bewegung verzichtet. Man kann stattdessen einen um +1 erschwerten Angriff durchführen. Dieser darf mit keinen Kampfoptionen oder -fertigkeiten verbunden werden. Ein kritischer Erfolg oder Fehler wird nicht als solcher gewertet, sondern zählt als normaler Erfolg bzw. Misserfolg.

**Gelingt** der Wurf, ermittelt man daraus die Güte. Möchte sich der Gegner anschließend lösen, gelingt ihm dieses nur, wenn der Wurf mit dem W20 ein Ergebnis von höchstens **10-Güte** zeigt. Ist 10-Güte kleiner als 1, zählt der Wurf zum Lösen automatisch als misslungen.

Misslingt der Angriff hingegen, kann man keine Kontrolle über den Gegner gewinnen und sein Lösen führt **automatisch** zum Erfolg.

Man kann immer nur einen Gegner binden. Möchten sich in einer Bewegungsphase mehrere Gegner von einer Figur lösen, muss sie sich entscheiden, welchen davon sie binden möchte.

Das Binden eines Gegners darf nur im Nahkampf angewendet werden, zählt als Kampfoption und kostet entsprechend AUS (s. *Optionen im Nahkampf*). Es hindert den Gegner nicht daran, sich nach einem misslungenen Wurf zum Lösen trotzdem wegzubewegen und dadurch einen Passierschlag einzustecken.

### Figuren mit zweihändigen Waffen

Figuren, die im Kampf eine zweihändige Waffe führen, nehmen während ihrer Bewegung nur so viel Platz ein, wie sie bräuchten, wenn sie einhändig kämpfen würden. Sie beanspruchen den zusätzlichen Platz zum Schwingen ihrer Waffe erst dann, wenn ein Feind ihren Sichtbereich betritt und dort stoppt, beziehungsweise wenn sie im Angriffsbereich eines Gegners stoppen, den sie anschließend attackieren möchten. Ab diesem Zeitpunkt ist es anderen Figuren nicht mehr möglich, diese zusätzlichen Felder zu durchqueren oder dort zu halten.

### Alternativen zur Bewegung

Alternativ zur Fortbewegung kann sich eine Figur entscheiden, an Ort und Stelle zu bleiben und sich entweder **hinzuknien** oder **-legen**, um zum Beispiel besseren Schutz vor Fernkämpfern zu haben.

Möchte man in einer derartigen Haltung in einer der folgenden Bewegungsphasen seinen Platz verlassen, wird die BEW der Figur um **ein Drittel** (kniend) beziehungsweise **zwei Drittel** (liegend) verringert.

Möchte man aus einer knienden oder liegenden Position wieder **aufstehen**, kostet dieses wiederum eine komplette Bewegungsphase.

Man kann die Bewegungsphase allerdings auch nutzen, um eine **Waffe** zu **ziehen** oder zu **wechseln**. In der Regel wird sich jeder Kämpfer in der ersten Runde dazu entschließen, seine Waffe bereit zu machen, wenn er sie noch nicht in den Händen hält oder eventuell sogar waffenlos kämpft.

Innerhalb eines Kampfes kommt es allerdings auch vor, dass eine Waffe aus der Hand geschlagen oder unbrauchbar wird. In diesem Falle kann man sich entscheiden, innerhalb der Bewegungsphase eine neue Waffe zu ziehen oder seine derzeitige wegzustecken und eine andere zu benutzen.

Verständlicherweise geht dieses nur, wenn man diese neue Waffe griffbereit am Körper trägt.

Diese Regel ist ausdrücklich nicht dazu einsetzbar, um eine Waffe vom Boden aufzuheben!

Muss man sich für eine normale Bewegung zu Beginn der Phase von einem Feind **lösen** und misslingt dieser Wurf, verfallen die alternativen Möglichkeiten. Sie sind nur wählbar, wenn man von Beginn an nicht die Absicht hatte, sich in irgendeiner Form zu bewegen.

Zum Abschluss der Bewegungsphase können sich alle Figuren nach Beendigung aller Bewegungsaktionen noch um bis zu **180° drehen**, um sich eventuell neu auftauchenden Bedrohungen zu stellen.

## Handlungen

Nachdem sich alle Figuren, die es wünschten, bewegt haben, werden schließlich die Handlungen der Runde durchgeführt. Im Normalfalle bestehen diese aus Angreifen oder Zaubern. Nur in wenigen Situationen wird es zu einem Einsatz von Fertigkeiten kommen, da diese in der Regel zu lange dauern, um effektiv im Kampf eingesetzt werden zu können. Ausnahmen bilden natürlich die verschiedenen Kampffertigkeiten, die am Ende dieses Kapitels beschrieben werden.

Die **Handlungsphase** gliedert sich in 5 **Abschnitte**, die der Reihe nach durchgeführt werden, wenn eine der am Kampf beteiligten Figuren eine entsprechende Aktion anwenden möchte.

1. **Fernkampf**
2. **Sofortzauber**
3. **Nahkampf**
4. **Rundenzauber**
5. **Sonstiges** (z.B. einige Kampfoptionen)

Alle Aktionen der einzelnen Abschnitte werden **zeitgleich** innerhalb der Etappen durchgeführt, das heißt, es schießen zuerst alle Fernkämpfer gleichzeitig, dann wirken alle Sofortzauber synchron, und so weiter.

*Es ist mit genügend Schützen problemlos möglich, einen Nahkämpfer zu erschießen, bevor dieser in der laufenden Runde selber aktiv werden kann.*

*Einzig Fernkämpfer können durch angerichteten Schaden Sofortzauber unterbrechen. Nahkämpfer sind zu spät an der Reihe, um dieser schnellen Magie etwas entgegen zu setzen.*

*Als Nahkämpfer kann man nur Zauber unterbrechen, die eine Runde oder länger benötigen.*

*Das Wirken eines Rundenzaubers ist relativ schwer, wenn man sich keinen geschützten Platz sucht, wo man ungestört ist.*

Obwohl man der Übersicht wegen die Angriffe nicht wirklich synchron auswürfeln wird, sondern nacheinander, bedeutet die Regelung insbesondere, dass die angerichteten Schäden der einzelnen Abschnitte zur selben Zeit eintreten.



Kialah kämpft zusammen mit Pollux gegen einen Gegner, während sie von einem weiteren Angreifer im Nahkampf attackiert wird. Sie ist schon stark angeschlagen und wird sich nicht mehr lange auf den Beinen halten können, allerdings geht es ihrem Ziel nicht besser. Zu allem Überfluss hat ein Fernkämpfer seine Chance gewittert und sie ins Ziel genommen. Nachdem die Bewegungsphase vorüber ist, schießt zunächst der Fernkämpfer und verwundet Kialah, sie steht allerdings noch. In einem letzten Verzweiflungsakt will sie dem angeschlagenen Gegner ihren Klingenstab in die Brust rammen. Alle vier Nahkämpfer (Kialah, Pollux und die beiden Gegner) schlagen gleichzeitig zu. Um nicht den Überblick zu verlieren, greift zuerst Kialah an, dann ihr angeschlagener Gegner gefolgt vom zweiten Angreifer und abschließend Pollux.

Kialahs Angriff gelingt und richtet genügend Schaden an, um ihren Gegner zu töten. Dieser greift zeitgleich (wenn auch aus organisatorischen Gründen nach Kialahs Spielerin gewürfelt wird) Pollux an. Anschließend greift Kialahs zweiter Gegner noch an und verletzt sie schwer genug, sodass auch sie zu Boden geht. Am Ende ist noch Pollux an der Reihe. Der Spieler weiß zwar, dass sein Gegner eigentlich schon genügend durch Kialahs Hieb abbekommen hat, allerdings trifft sein Angriff zeitgleich. Also würfelt er eine Probe, trifft und richtet Schaden an. Nach Abschluss aller Würfe brechen also Kialah und der erste

Gegner zusammen. Ob nun sie oder Pollux den Feind erschlagen haben, ist nicht zu sagen, da der Hieb vom Bruta gleichzeitig mit dem von Kialah getroffen hat, obwohl die Würfe nacheinander durchgeführt wurden.

Die Regeln für den Nah- und Fernkampf werden in den folgenden beiden Abschnitten dieses Kapitels behandelt. Wie man einen Zauber innerhalb einer Kampfrunde wirkt, findet man im folgenden Kapitel über die Magie.

Der **fünfte Abschnitt** einer Handlungsphase beinhaltet alle Aktionen, die vom normalen Angriff abweichen. Dazu gehören spezielle Kampfmanöver, wie beispielsweise der zweite Angriff beim Kampf mit zwei Waffen, sowie einige Kampfoptionen oder die Anwendung von Fertigkeiten.

Zudem gibt es natürlich noch Handlungen, die **mehr als eine Runde** Zeit beanspruchen. Hierzu gehört unter anderem das Herauskranken eines Gegenstandes aus dem Rucksack oder das Anwenden von Fertigkeiten, die länger als 5 Sekunden dauern.

In diesen Fällen muss der Spielleiter abschätzen, wie viele Runden ein Charakter für solche Aktionen benötigt.

## Fernkampf

Fernkampf umfasst alle Angriffe mit Bögen, Armbrüsten oder Wurfaffen jeglicher Art. Auch wenn in diesem Abschnitt meistens vom Schießen die Rede ist, gelten die genannten Regeln bis auf gekennzeichnete Ausnahmen für alle Fernwaffen.

### Voraussetzungen für den Fernkampf

Um einen erfolgreichen Fernkampfangriff durchzuführen, müssen vorerst einige Dinge beachtet werden. Hierzu gehören unter anderem der Raumbedarf des Schützen, das Schussfeld und die Schusslinie sowie einiges mehr.

Ein Fernkämpfer nimmt immer genau so viel Platz ein, wie er bräuchte, wenn er mit einer **einhändigen Waffe** kämpfen würde. In der Regel wird dieses genau 1 Feld sein.

Er darf mit seinem Angriff alle Gegner attackieren, die innerhalb des so genannten **Schussfeldes** stehen. Es handelt sich hierbei um einen Kegel mit einem Winkel von 45°, an dessen Spitze die Figur steht und der sich bis zur maximalen Reichweite der Waffe erstreckt. Jeder Gegner, der sich in diesem Bereich befindet, kann beschossen werden, ohne dass der Schütze dafür seine Position ändern muss.

Hat sich der Angreifer ein Ziel aus seinem Schussfeld gewählt, muss er überprüfen, ob er eine freie **Schusslinie** zu diesem hat. Hierfür legt man eine imaginäre Linie vom Mittelpunkt des Feldes, auf dem der Schütze steht, zum

Mittelpunkt des Zielfeldes. Schneidet diese Linie – wenn auch nur teilweise – ein Feld, auf dem eine andere Figur steht, ist die Schusslinie verstellt und das Ziel kann nicht beschossen werden.

Sollte es zu Zweifelsfällen kommen, weil die behindernden Figuren klein genug sind, dass man theoretisch darüber hinwegschießen kann, kann man davon ausgehen, dass ein Schuss normalerweise in Brusthöhe vom Schützen ausgeht und ebenso in Brusthöhe am Zielfeld eintrifft. Anhand dieser Flugbahn kann man ermitteln, ob die Schusslinie trotz der behindernden Figur als frei gilt.

Die Schusslinie ist nur dann verstellt, wenn sich eine Figur in ihrem Weg befindet. Objekte gelten nicht als Hindernis, sondern als Deckung für dahinter stehende Ziele (s. *Spezielle Situationen im Fernkampf*).

Ein Fernkämpfer kann generell nur dann einen Angriff durchführen, wenn keine andere Figur, sei sie feindlich oder freundlich, **direkt vor ihm** steht. Die einzige Ausnahme bilden dabei Figuren, deren Größe maximal die Hälfte der Körpergröße des Schützen beträgt.

*Ein riesiger Bruta kann relativ problemlos über einen kleinen Nigro hinwegschießen, auch wenn dieser direkt vor ihm steht. Andersherum wäre es dem Nigro in keinem Falle möglich einen Fernkampfangriff zu machen, wenn der Bruta vor ihm steht.*

Diese Regelung beinhaltet insbesondere, dass ein Fernkämpfer keine Figur beschießen darf, die direkt vor ihm steht. Zwischen Schütze und Ziel muss immer **mindestens ein Feld** Raum sein.



Jede Fernkampf-Waffe hat zusätzlich zu den üblichen Angaben, wie zum Beispiel dem angerichteten Schaden, noch Angaben über ihre **Reichweite**. Man unterscheidet zwischen drei verschiedenen Entfernungen: normal, weit und sehr weit.

In der Regel werden Kämpfe innerhalb des **Normalbereiches** durchgeführt. Innerhalb dieser Distanz bekommt der Schütze keinerlei Modifikationen durch die Entfernung zu seinem Ziel.

Attackiert eine Figur allerdings ein Ziel, das **weit** oder sogar **sehr weit** entfernt ist, erhält sie zusätzlich zu eventuellen anderen Modifikationen noch +1 beziehungsweise sogar +2 auf ihren Angriff.

Die genauen Angaben über die Reichweiten der einzelnen Fernwaffen findet man in Tabelle 8.8.

## Ablauf eines Fernkampfes

Sind alle Voraussetzungen für einen Fernkampfangriff erfüllt, darf der Schütze zeitgleich mit allen anderen Fernkämpfern seinen Angriff im ersten Abschnitt der Handlungsphase durchführen.

Er würfelt hierfür eine Fertigungsprobe auf die genutzte Waffenkategorie mit eventuellen Modifikationen durch die Entfernung oder andere Umstände. Gelingt der Wurf, ermittelt er anschließend die Güte.

Nach einem erfolgreichen Angriff darf die Zielfigur versuchen, dem Schuss **auszuweichen**. Da Schuss- und Wurf-Waffen sehr schnell fliegen und zudem noch entweder sehr klein oder sehr schmal sind, sodass man sie nur schwer sehen und entsprechend reagieren kann, legt das Ziel des Schusses eine FP(Ausweichen) +1 ab.

Ist die Probe auf **Ausweichen** gelungen und die Güte des Wurfes **höher** als die des Angreifers, konnte das Ziel dem Angriff komplett entgehen. Es erleidet keinen Schaden, muss aber für seine Ausweichbewegung **Ausdauer** zahlen, die von der Fertigungsstufe auf **Ausweichen** abhängen (s. Tabelle 8.2 im Abschnitt **Nahkampf**).

Man spricht hierbei von einer **vollständigen Verteidigung**.

Ist die Probe zwar gelungen, aber die Güte **niedriger oder gleich** der des Schützen, konnte die Zielfigur zwar ausweichen, hat sich aber etwas verschätzt und nur das schlimmste Unheil abwenden können. Sie verliert **körperliche Energie** in Höhe des ausgewürfelten Schadens. Man spricht hierbei von einer **halben Verteidigung**.

**Misslingt** die Probe auf **Ausweichen**, wird der ausgewürfelte Schaden direkt von der **Lebensenergie** des Zieles abgezogen.

Fin beschießt mit ihrem Bogen einen

Gegner. Sie trifft und erreicht eine Güte von 5. Ihr Ziel hat Ausweichen auf 9 und muss den Wurf mit zwei Würfeln durchführen. Zeigen beide Würfel ein Ergebnis von 1-3 ist die Güte der Probe größer als Fins. Der Gegner würde in diesem Falle trotz des erfolgreichen Angriffes keinen Schaden bekommen, muss sich aber Ausdauer abstreichen. Nach Tabelle 8.2 sind das bei einer FS von 9 vier Punkte.

Wirft der Spielleiter für die Verteidigung mit mindestens einem der beiden Würfel eine 4-9, ist der Wurf zwar gelungen, aber nicht gut genug, um allen angerichteten Schaden abzufangen. Der Feind hätte sich also halb verteidigt und würde in diesem Falle den erwürfelten Schaden an körperlicher Energie verlieren. Nur wenn der Wurf auf Ausweichen komplett misslingt, also mindestens einer der Würfel 10 oder mehr zeigt, erleidet das Ziel Schaden an seiner Lebensenergie.

Genauere Informationen zur Auswirkung von Schaden finden sich im Abschnitt **Gesundheit und Schaden**.

## Spezielle Situationen im Fernkampf

Nicht jeder Kampf ist gleich, jede Umgebung bietet eine unterschiedliche Kampfsituation, oftmals verhalten sich Gegner sehr unterschiedlich, besonders wenn es sich um intelligente Feinde handelt.

In diesem Abschnitt soll auf einige spezielle Situationen eingegangen werden, die immer wieder auftreten können und vermutlich auch werden. In allen diesen Fällen sieht das Regelwerk eine Vergabe von bestimmten Modifikationen auf die durchzuführenden Würfe vor.

Alle Modifikationen aus besonderen Situationen im Fernkampf findet man in Tabelle 8.1 zusammengefasst.

### Deckung

Oftmals werden Gegner sich nicht ohne Weiteres von einem Fernkämpfer beschießen lassen. Gerade wenn sie versuchen sich ihm zu nähern, um ihn in einen Nahkampf zu verwickeln, werden sie von Deckung zu Deckung huschen bis sie ihn erreicht haben.

Es ist durchaus möglich, auch solche gedeckten Figuren im Fernkampf anzugreifen. Je nach dem, wie viel vom Feind noch sichtbar ist, wird die Probe des Schützen erschwert.

Wird das Ziel ungefähr **halb** verdeckt, muss der Fernkämpfer seine Angriffsprobe mit einer erschwerenden Modifikation von +1 ablegen.

Ist der Gegner sogar **nahezu vollständig** gedeckt, erschwert sich der Schuss um +2.

Nur wenn das Ziel wirklich **vollständig** von einem Objekt verdeckt wird, ist ein Schuss völlig unmöglich.

Fin, Kialah und Pollux laufen durch einen Gang während sie von einem Trupp Bogenschützen beschossen werden, der sie am Weiter-





kommen hindern will. Pollux entfernt kurzerhand die Beine eines Tisches, der in einem vorherigen Raum stand. Der improvisierte Schutzschild ist anderthalb Meter breit und etwa anderthalb Meter hoch. Der Bruta verbaut damit den Gang, der gute zwei Meter breit ist. Für die Bogenschützen gilt Pollux mit seinen fast 2,5 Metern Größe als halb gedeckt. Er ragt zwar immer noch ein ganzes Stück über den Tisch hinaus, aber ungefähr die Hälfte seines Körpers ist geschützt. Die Angreifer erleiden eine Erschwernis von +1 auf ihre Würfe. Kialah ist nur etwas über 170 Zentimeter groß. Sie gilt durch die Blockade als nahezu vollständig gedeckt, da sie gerade einmal groß genug ist, um über das Hindernis hinwegzuschauen. Die Bogenschützen erhalten bei einem Angriff auf sie eine Modifikation von +2 auf ihre Schüsse. Fin guckt schmallend gegen die Holzwand, die sich so plötzlich vor ihr aufgebaut hat. Sie ist hierdurch vollständig gedeckt, sie kann nicht einmal darüber schauen, wenn sie springt, und kann daher von den Schützen nicht beschossen werden, allerdings auch selber nicht zurückschießen. Maulend und nörgelnd versucht sie auf die Schultern des Brutus zu klettern, um etwas vom Geschehen mitzukriegen.

### Fehlschüsse

Im Gegensatz zum Nahkampf, wo eine misslungene Attacke nur darin resultiert, dass der Gegner nicht getroffen wird, ist ein misslungener Angriff im Fernkampf ungleich gefährlicher für weitere Figuren in Reichweite des verirrten Geschosses.

Wann immer die Angriffsprobe eines Fernkämpfers misslingt, wird mit dem **W6** geworfen, um die Flugbahn des Fehlschusses anhand Abbildung 8.1 zu bestimmen. Fällt eine **1** oder eine **6**, gefährdet der misslungene Schuss keine anderen Figuren. Bei einer anderen Zahl legt man ausgehend vom Schützen eine imaginäre Linie auf den Boden-

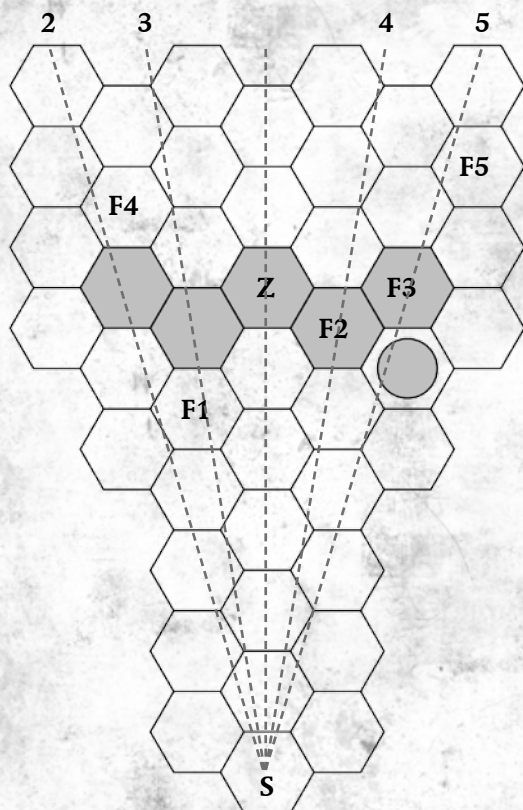


Abbildung 8.1: Fehlschüsse im Fernkampf

plan, die vom Mittelpunkt des Feldes, auf dem der Schütze steht, durch den Mittelpunkt des ausgewürfelten Feldes führt. Bei Schüssen aus einem anderen Winkel als in der Abbildung müssen die möglichen betroffenen Felder entsprechend so verschoben werden, dass sie senkrecht zur Blickrichtung des Schützen sind.

Nun überprüft man, ob die Linie Bereiche kreuzt, in denen andere Figuren stehen, sei es ein Feind oder eventuell sogar eine befreundete Figur des Angreifers.

Die **erste** Figur vom Schützen aus gesehen, die auf den betroffenen Feldern einer Linie steht, wird durch den Fehlschlag des Fernkämpfers getroffen, solange sie nicht mindestens halb gedeckt ist (Deckung: s.o.). Sie erleidet die **Halfte** des normalen Waffenschadens, den der Angreifer anrichtet, ohne dass sie sich dagegen wehren darf. Dieser Schaden wird von der **körperlichen Energie** abgezogen.

Beispiel anhand Abbildung 8.1.:

Schütze S verfehlt sein Ziel Z. Mit dem W6 wird der Weg des verirrten Geschosses bestimmt.

Fällt eine 2, durchquert die Linie die Felder von Figur 1 (F1) und Figur 4 (F4). F1 erleidet also den halben Waffenschaden an KE, da sie am nächsten am Schützen steht. F4 schwebt nicht in Gefahr, da sie von F1 gedeckt wird.

Wird eine 3 geworfen, durchquert die Linie nur das Feld von F1. Auch in diesem Falle würde diese Figur entsprechenden Schaden erleiden.

Bei einem Würfelergebnis von 4 ist ganz klar Figur 2 (F2) gefährdet und erleidet den halben Waffenschaden.

Zeigt der W6 eine 5, führt die Linie durch die Felder von Figur 3 (F3) und Figur 5 (F5). Da F3 näher am Schützen steht, würde diese Figur den entsprechenden Schaden erleiden. Da aber im Feld vor ihr, das ebenfalls deutlich von der Linie durchkreuzt wird, ein Hindernis steht, kommt sie glimpflich davon, da das Geschoss in dem Objekt steckenbleibt.

### Größe des Ziels

Verständlicherweise ist die Größe des beschossenen Zieles entscheidend für die Schwierigkeit eines Schusses. So ist es sehr viel einfacher, etwas zu treffen, das sehr groß ist. Ungleich schwerer wird das Treffen gemacht, wenn das Ziel sehr klein ist.

Beschießt ein Fernkämpfer ein Ziel, das mindestens **doppelt** so groß wie ein Mensch ist, erhält er -1 auf seine Angriffsprobe. Ist das anvisierte Wesen oder Objekt sogar mindestens **viermal** so groß wie ein Mensch, wird die Probe um -2 erleichtert.

Analog dazu wird die Probe um +1 erschwert, wenn das Ziel höchstens **halb** so groß wie ein Mensch ist, beziehungsweise um +2, wenn es höchstens ein **Viertel** menschlicher Größe erreicht.

Alle spielbaren Rassen Samyras gelten trotz dieser Regeln als menschengroß, selbst die extrem großen Brutus und die winzigen Nigros.

Ein durchschnittlicher Mensch Samyras ist etwa 1,70 m groß.

Der Mittelwert der Brutus liegt bei ungefähr 2,30 m, was in keinem Falle doppelt so groß wie ein Mensch ist.

Nigros werden durchschnittlich etwa 90 Zentimeter groß, was zwar sehr klein ist, aber deutlich größer als die halbierte Durchschnittsgröße eines Menschen.



## Kniend, Liegend

Innerhalb der Bewegungsphase einer Runde darf man sich hinknien oder -legen, um besseren Schutz vor Fernkämpfern zu haben.

**Kniet** das gewählte **Ziel** des Schützen, wird der Angriff um +1 erschwert. **Liegt** es sogar, erhöht sich die Modifikation auf +2. Eventuell verbessert sich durch den Stellungswechsel des Zieles zusätzlich die ihm gebotene Deckung. In diesem Falle zählt nur die jeweils höhere Modifikation für den Schützen.

*Im obigen Beispiel, in dem sich die Abenteurer hinter der Tischplatte verschanzen, gilt Pollux als halb gedeckt. Kniet er sich innerhalb der Bewegungsphase hin, gilt er durch den Schutzwall als fast vollständig gedeckt. Die Bogenschützen erhalten bei einem Angriff auf ihn allerdings trotzdem nur die höhere der beiden Modifikationen, nämlich +2 durch die starke Deckung. Ohne die schützende Tischplatte wäre der Wurf nur mit +1 belegt worden, die aus Pollux' kniender Position resultiert hätte.*

**Kniet** ein **Fernkämpfer**, kann er nur angreifen, wenn er eine Wurfwanne oder eine Armbrust führt. Bögen brauchen zu viel Platz zum Spannen, als dass sie in dieser Position benutzt werden könnten. Beim Einsatz einer Wurfwanne behindert das Knien allerdings etwas, insbesondere durch die relativ instabile Haltung, so dass sich die Angriffsprobe um +1 erschwert. Beim Einsatz einer Armbrust erhält man keine Modifikationen.

**Liegend** kann ein Fernkämpfer nur dann angreifen, wenn er eine Armbrust nutzt. Hierbei hat er zusätzlich den Vorteil, dass er zur Stabilisierung der Waffe seinen Arm abstützen kann. Durch diese sichere und ruhige Lage der Armbrust erleichtert sich sein Angriff um -1. Zum Nachladen der Waffe muss er allerdings (je nach Armbrust) mindestens in eine kniende Position wechseln.

## Laden und Bereitmachen

Bögen und Armbrüste müssen nach jedem Schuss neu geladen werden, das heißt, ein neuer Pfeil muss auf die Sehne gelegt oder ein weiterer Bolzen eingespannt werden. Dieses kostet Zeit, daher ist es nicht möglich, Bögen und Armbrüste jede Runde abzufeuern. In der Waffentabelle 8.8 findet man für diese Art Waffen eine Zahl in der Spalte **Laden**, die anzeigt, wie viele **Runden** es dauert, bis man einen weiteren Schuss abgeben kann.

*Bögen haben eine Ladezeit von einer Runde, das heißt, sie können nur jede zweite Runde abgefeuert werden. Eine schwere Armbrust, die umständlich unter Zuhilfenahme des Fußes und einer speziellen Spannvorrichtung gespannt werden muss, benötigt sogar vier Runden, um wieder bereit zu sein. Man kann somit nur jede fünfte Runde mit dieser Waffe schießen.*

Schusswaffen müssen vor der Benutzung **bereit gemacht** werden. Bögen werden normalerweise mit einer entspannten Sehne transportiert, die für einen Schuss erst wieder an den Wurffarmen festgehakt werden muss, und Armbrüste müssen recht umständlich gespannt werden. Vor dem ersten Schuss benötigt der Schütze daher eine gewisse Zeit, bis seine Waffe bereit ist. Diese entspricht ebenfalls der unter **Laden** angegebenen Anzahl Runden.

Es ist nicht notwendig Bögen und Armbrüste nach jedem Kampf zu entspannen, sondern man kann sie auch eine Zeit lang gespannt mit sich tragen. Durch die auf den

Wurffarmen und der Sehne liegende Spannung sind diese Teile aber deutlich empfindlicher und können leicht Schaden davontragen. Zudem sind die Waffen in gespanntem Zustand deutlich sperriger als entspannt. Inwieweit sich diese beiden Faktoren auswirken, liegt in der Entscheidung des Spielers.

## Nahkampf

In der Regel wird ein Kampf nicht nur über Entfernung ausgetragen. Vielmehr findet ein Großteil im Nahkampf Mann gegen Mann statt. So bleibt es auch Fernkämpfern nur selten erspart, ab und an einmal mit Feinden konfrontiert zu werden, die entweder sie selbst in einen Nahkampf verwickeln wollen oder die gerade in ein Gefecht verwickelt sind.

Wird ein Fernkämpfer neben seinem Schuss im **Nahkampf angegriffen**, muss er sich entscheiden, ob er seine Attacke aufgibt und sich dem Angreifer zuwendet oder ob er weiterhin auf Distanz andere Gegner beschießen möchte. Entscheidet er sich für Beibehaltung seines geplanten Angriffes, darf er, wenn er einen Nahkampftreffer erleidet, nur mit einer um +1 erschwerten Probe abwehren, da er durch die Konzentration auf den Schuss nur wenig Zeit hat, um sich auf die Abwehr einzustellen.

Befindet sich das **Ziel** eines Fernkämpfers **im Nahkampf** mit einer anderen Figur, ist es für den Schützen schwerer, es zu treffen, da es sich abhängig von den Angriffen seines Gegners recht unvorhersehbar bewegen wird. Zusätzlich besteht die Gefahr, dass der Fernkämpfer eventuell die falsche an dem Nahkampf beteiligte Figur trifft anstatt seines anvisierten Zieles. Fernkampfangriffe auf Ziele im Nahkampf werden deswegen um +1 erschwert.

## Sichtverhältnisse

Ist die Sicht des Schützen durch die Lichtverhältnisse oder das Wetter eingeschränkt, ist es naheliegend, dass er nicht oder nur erschwert schießen kann.

Im **Dämmerlicht** sinken die Reichweiten aller Fernkampfwaffen auf die  **Hälfte**, und jeder Schuss wird zusätzlich um +2 erschwert. Bei völliger **Dunkelheit** kann man eine Fernkampfwaffe nicht einsetzen.

Bei **Regen** und **Nebel** ist die Reichweite einer Fernkampfwaffe ebenfalls stark eingeschränkt und maximal so hoch wie die Sichtweite in dem Wetter. Wie weit das ist, entscheidet der Spieler.

Alle Fernkampfprouben werden bei derartigem Wetter um +1 erschwert.

## Optionen im Fernkampf

Neben einem normalen Angriff mit seiner Waffe hat ein Fernkämpfer noch einige andere Optionen, die er alternativ einsetzen kann. Die überwiegende Zahl dieser Wahlmöglichkeiten ist dabei allerdings auf bestimmte Kategorien oder sogar spezielle Waffen beschränkt.

Alle Modifikationen durch Fernkampfoptionen findet man in Tabelle 8.1 zusammengefasst.

### Blattschuss (Bögen, Armbrüste, Wurfaxt, Wurfspeer)

Bei dieser Option handelt es sich nicht nur um den Blattschuss im eigentlichen Sinne, der eingesetzt wird, um eine



Situation / Option	Angriff
<b>Entfernung</b>	
normal	+0
weit	+1
sehr weit	+2
<b>Deckung</b>	
halb gedeckt	+1
nahezu vollständig gedeckt	+2
<b>Größe des Ziels</b>	
viermal so groß wie Mensch	-2
doppelt so groß wie Mensch	-1
halb so groß wie Mensch	+1
Viertel so groß wie Mensch	+2
<b>Position</b>	
Ziel kniet	+1
Ziel liegt	+2
Angreifer kniet - Armbrust	+0
Angreifer kniet - Wurfwanne	+1
Angreifer liegt - Armbrust	-1
<b>Nahkampf</b>	
Ziel im Nahkampf	+1
<b>Sichtverhältnisse</b>	
Dämmerlicht	+2
Regen / Nebel	+1
<b>Optionen</b>	
Blattschuss	
Kontrollwurf gegen Gliedmaße	+2
Kontrollwurf gegen Torso	+3
Brandpfeile	+1
In Schach gehalten	-1
Kraftvoller Wurf	
pro +2 Schaden	+1
Mehrere Ziele	
zweites Ziel	+1
drittes Ziel	+2
Sorgfältig zielen	-1

Tabelle 8.4: Modifikationen im Fernkampf

normalerweise tierische Beute mit einem einzigen Schuss zu töten, sondern vielmehr um einen Angriff auf eine empfindliche Stelle des Gegners. Diese Attacke wird überwiegend genutzt, um den Gegner schnell kampfunfähig zu machen oder stark zu behindern.

Um einen Blattschuss anzusetzen, ist es erforderlich, dass man sein Opfer, das innerhalb der **Normalreichweite** der Waffe stehen muss, sorgfältig ins Visier nehmen kann. Hierfür benötigt man mindestens **eine komplette Runde**, in der sich weder der Schütze noch das Opfer vom Platz bewegen dürfen. Ein Angriff aus dem Hinterhalt eignet sich hierfür besonders, ist allerdings nicht zwingend erforderlich.

Nachdem man sein Ziel erfasst hat, würfelt man einen normalen Angriffswurf, der durch die üblichen Modifikationen wie Entfernung oder Ähnliches erschwert oder erleichtert wird und **4 AUS** kostet. Sollte dieser Angriffswurf zu einem kritischen Erfolg führen, wird dieser wie ein normaler Erfolg gewertet.

**Gelingt** die Angriffsprobe, darf das Opfer versuchen aus-

zuweichen, solange es nicht ahnungslos oder auf andere Weise schutzlos ist. Es erhält auf diesen Wurf alle üblichen Modifikationen.

Führt die FP(Ausweichen) zu einer vollständigen Verteidigung, erleidet das Ziel entsprechend keinen Schaden.

Erleidet es durch den Angriff jedoch LE- oder KE-Schaden, misslingt die FP(Ausweichen) also oder führt nur zu einer halben Verteidigung, würfelt der Schütze einen **weiteren** Angriffswurf, der je nach Absicht des Blattschusses erschwert wird.

Hat der Angreifer auf die **Gliedmaße**, also Arme oder Beine, des Opfers gezielt, wird die Probe um +2 erschwert.

Bei einem Angriff auf den **Torso**, also Brust, Rücken oder Unterleib, erhöht sich die Modifikation auf +3.

Alle anderen Modifikationen durch äußere Umstände werden bei diesem zweiten Wurf komplett ignoriert. Besondere Würfelergebnisse werden nicht beachtet und zählen nur als normaler Erfolg beziehungsweise Misserfolg.

Da der Wurf nur dazu dient, zu bestimmen, ob der Schütze auch wirklich den gewollten Effekt erzielt, entfallen die Ermittlung der Güte und der Ausweichwurf des Gegners.

**Misslingt** der zweite Angriffswurf, erleidet der Getroffene nur den vorher ausgewürfelten Schaden.

**Gelingt** der Wurf allerdings, verliert das Opfer das **Doppelte** des ausgewürfelten Schadens an **körperlicher Energie** zusätzlich zu dem anfänglich ausgewürfelten Schaden.

*In einem Kampf gegen eine Übermacht geht es den Abenteurern darum, ihre Gegner möglichst schnell kampfunfähig zu machen. Fin sieht ihre Chance und setzt zu einem Blattschuss auf einen der Gegner an. Sie trifft ihr Ziel, das nicht ausweichen kann, und würfelt 8 Punkte Schaden aus. Sofort wirft sie den zweiten Angriffswurf, der durch das Zielen auf die Brust des Opfers um +3 erschwert wird. Trotz der Modifikation gelingt der Wurf. Sie richtet also nochmal das Doppelte des ausgewürfelten Schadens an körperlicher Energie an. Somit verliert ihr Ziel 6 Lebensenergie (der anfängliche Schaden, 2 Punkte werden durch die Rüstung des Zieles abgefangen) und 16 körperliche Energie (durch den Blattschuss).*

Erleidet das Opfer durch einen Blattschuss auf eine seiner **Gliedmaßen** innerhalb einer Runde mindestens so viel Schaden wie ein **Viertel** seines KE-Maximums, ist das Körperteil unbrauchbar geworden. Erst nach einer Anwendung von *Heilung - Wunden* oder des Zaubers *Kritische Wunden heilen* kann es wieder normal eingesetzt werden.

War das Ziel des Schusses der **Torso** des Opfers und ist der zusätzliche KE-Schaden mindestens so hoch wie die  **Hälfte** des KE-Maximums, erleidet es innere Verletzungen. Es gilt sofort als **schwer verletzt** (und damit automatisch als kampfunfähig, s. Gesundheit und Schaden). Auch in diesem Falle wird die Wirkung mit *Heilung - Wunden* oder *Kritische Wunden heilen* aufgehoben.

*Der Gegner von Fin hat ein KE-Maximum von 30. Die zusätzlich erlittenen 16 Punkte Schaden übersteigen also die Hälfte des Maximums. Der Gegner bricht also schwer verletzt zusammen und kann erst wieder aktiv handeln, wenn erfolgreich Heilung - Wunden oder Kritische Wunden heilen auf ihn angewandt wurde.*

**Brandpfeile** (Bögen)

Brandpfeile sind speziell präparierte Geschosse, bei denen



knapp hinter der Pfeilspitze ein in Öl getränktes Stück Stoff befestigt ist, das vor dem Schuss entzündet wird. In der Regel werden sie genutzt, um Objekte in Brand zu setzen. Man kann sie allerdings auch problemlos gegen lebende Wesen nutzen.

Man kann Brandpfeile schon fertig präpariert kaufen oder selber herstellen. Während bei den kaufbaren Geschossen normalerweise eine feste, schwammähnliche Substanz, die mit einer Teermischung für längere Haltbarkeit versetzt ist, genutzt wird, greift man bei der eigenen Herstellung auf Stoff und Lampenöl zurück.

Zur eigenen Herstellung von Brandpfeilen benötigt man ungefähr **2 Minuten** pro Geschoss. Man verbraucht hierbei etwas Stoff und ein Achtel Liter Lampenöl. Da Lampenöl relativ flüchtig ist, kann man selbst hergestellte Pfeile nicht allzu lange lagern. Sie sollten innerhalb von 3 Tagen verbraucht werden, sonst können sie nicht mehr entzündet werden. Außerdem kann man diese Geschosse nur schlecht lagern, ohne sich seine gesamte Ausrüstung mit Lampenöl zu verderben.

Egal, ob es sich um gekaufte oder frisch hergestellte Brandpfeile handelt, braucht der Schütze vor seinem Schuss **eine Runde** Zeit, um sie mit Feuerstein und Zunder zu entzünden. Sie brennen danach **zwei Runden**, bevor sie verlöschen und unbrauchbar geworden sind. Idealerweise hält man sich bei der Verwendung dieser Schussoption in der Nähe eines offenen Feuers auf, an dem man die Pfeile ohne Zeitaufwand direkt vor dem Schuss entzünden kann.

Brandpfeile sind durch ihre Kopplastigkeit extrem schlecht ausbalanciert. Nutzt ein Bogenschütze diese Geschosse, erhält er +1 auf seinen Angriff zusätzlich zu allen anderen Modifikationen, die der Schütze durch andere Umstände erhält, und zahlt **2 AUS**.

Trifft ein brennender Pfeil ein Wesen und erleidet dieses **Lebenspunktverlust** durch den Treffer, ist das Geschoss stecken geblieben und entzündet Kleidung und Haare des Ziels (soweit möglich). Dieses kostet das Opfer zusätzlich zum normalen Schaden des Pfeils nochmals **2W6 Feuerschaden**, der von der **körperlichen Energie** abgezogen wird.

Steht das Ziel erst einmal in Flammen, richtet das Feuer auch in den folgenden Runden weiteren Schaden an, wenn es nicht ausgeschlagen wird, was das Opfer eine komplette Runde Zeit kostet, in der es nichts anderes machen darf. Brennt das Feuer weiter, richtet es in jeder der folgenden Runden jeweils 2 Punkte weniger Schaden an als in der vorherigen, bis es schließlich erlischt. Sämtlicher Feuerschaden wird jeweils im fünften Abschnitt der Runde angerichtet.

*Ein Opfer wird für 9 Punkte Feuerschaden durch einen Brandpfeil getroffen. Es verliert also in der ersten Runde im fünften Abschnitt 9 Punkte körperliche Energie durch das Feuer, in der folgenden 7, in der dritten Runde noch 5 Punkte usw. bis das Feuer in der fünften Runde schließlich noch 1 Punkt Schaden anrichtet. Danach ist der Brand erloschen und stellt keine Gefahr mehr dar.*

Bei feuerempfindlichen Wesen wird der angerichtete Feuerschaden direkt von der Lebensenergie abgezogen.

### Dreifachschuss (Bögen)

Es ist möglich, bis zu drei Pfeile auf die Sehne eines Bogens zu legen und sie alle gegen ein und dasselbe Ziel zu verschießen. Mehr als drei Geschosse sind nicht möglich, da man diese sonst nicht mehr greifen könnte.

Um die drei Pfeile so auf der Sehne zu platzieren, dass ein Schuss überhaupt noch möglich ist, benötigt der Schütze eine **komplette Runde**, in der er sich nicht bewegen und keine anderen Handlungen, wie zum Beispiel Abwehren, durchführen darf. Der eigentliche Schuss findet am Ende der Runde nach Abschluss aller anderen Handlungen (also nach dem fünften Abschnitt) statt.

Der Schütze würfelt zur Durchführung dieser Option **drei** Angriffe mit seinem Bogen, die nur mit den üblichen Modifikationen durch besondere Umstände belegt werden. Fällt ein kritischer Erfolg, wird dieser als normaler Erfolg gewertet. Anschließend werden die Güten der Würfe bestimmt. Er zahlt für diese drei Angriffe insgesamt **6 AUS**.

Das Opfer des Pfeilhagels macht nun eine um +2 erschwerte Probe auf seine Fertigkeit **Ausweichen** gegen die **niedrigste** der ermittelten Güten. Bei diesem Wurf werden die üblichen +1 für die Verteidigung eines Fernkampfangriffes nicht zusätzlich berücksichtigt.

**Misslingt** die Probe oder verteidigt sich das Ziel nur **halb**, erleidet es den entsprechenden Schaden aller Angriffe, die zu einem Erfolg geführt haben.

Nur bei einer **vollständigen** Verteidigung konnte es allen Pfeilen ausweichen und erleidet keinen Schaden.

*Fin ist ein wenig beunruhigt über den Ork, der zwar schon angeschlagen ist, aber trotzdem aufgeradem Weg auf sie zu kommt und sie in der nächsten Runde erreichen wird. Entschlossen greift sie in ihren Köcher, nimmt drei Pfeile und spannt ihren Bogen. Die Spielerin würfelt drei normale Angriffe, die in ihrem Falle vollständig unmodifiziert sind. Fin hat eine Fertigkeitstufe von 10 auf ihren Bogen, die Würfel zeigen 2, 9 und 14. Die Güten der Würfe sind also 8 und 1, vom Fehlschuss wird verständlicherweise keine Güte ermittelt. Der Ork weiß gar nicht, wohin er zuerst springen soll, um den Geschossen auszuweichen, und der Spielleiter würfelt für ihn eine FP(Ausweichen) +2, die gegen eine Güte von 1 (Fins niedrigste Güte) bestehen muss. Die Probe gelingt geradeso mit einer Güte von 0 und reicht, um eine halbe Verteidigung zu erzielen. Der Ork erleidet also von den beiden erfolgreich abgeschossenen Pfeilen jeweils Schaden an körperlicher Energie.*

Wie bei einem normalen Fernkampfangriff werden auch bei dieser Option alle Pfeile, deren Angriff misslungen ist, als **Fehlschüsse** behandelt, wobei diese Querschläger allerdings durchaus unterschiedliche Ziele treffen können, sollten zwei oder mehr Schüsse danebengehen.

*Im obigen Beispiel ist einer der drei Angriffe von Fin misslungen. Dieser Pfeil wird als ganz normaler Fehlschuss nach den Regeln behandelt. Hätte mehr als ein Wurf zu einem Misserfolg geführt, wäre für jeden Pfeil einzeln die Prozedur der Fehlschüsse durchlaufen worden.*

Führt einer der Angriffe des Schützen zu einem **kritischen Fehler**, verrutscht er völlig und verschießt seine drei Pfeile in alle Richtungen, nur nicht in Richtung Feind. Es werden sofort alle drei Angriffe als Fehlschüsse gewertet zusätzlich



zu den eventuell eintretenden Auswirkungen durch das besondere Würfelerggebnis (vgl. Abschnitt über *Besondere Würfelerggebnisse*).

## Geschosse einsammeln

Während eines Kampfes wird man seinen Vorrat an Geschossen auf dem Schlachtfeld verteilen oder seinen Gegner damit spicken. Damit man nicht nach jedem Gefecht zum Händler laufen muss, um Pfeile, Bolzen oder Wurf Waffen wieder aufzufüllen und dafür wertvolles Geld auszugeben, wird man eher das Kampfgebiet durchsuchen und seine Geschosse wieder einsammeln.

Die Gegenstände werden durch den Kampf allerdings nicht besser. Viele werden unbrauchbar, weil sie zerbrechen oder metallene Teile verbogen sind. Einige lassen sich auch schlicht und einfach nicht mehr wiederfinden, weil sie durch einen Fehlschuss irgendwo gelandet oder eventuell mit einem daran hängenden Feind weggelaufen sind.

Nimmt sich eine Figur nach einem Kampf mindestens **10 Minuten** Zeit, um das Schlachtfeld nach noch brauchbarer Munition zu durchsuchen, würfelt sie für jedes von ihr verbrauchte Geschoss mit dem W20. Je nach Art sind die Chancen unterschiedlich, dass sie zerstört oder verloren sind.

**Pfeile** sind relativ zerbrechlich. Bei einem Wurf von **1-6** ist das Geschoss nicht mehr zu benutzen.

**Bolzen** sind um einiges stabiler als Pfeile. Sie sind nur dann unbrauchbar geworden, wenn eine **1-4** fällt.

**Wurf Waffen** sind in der Regel zwar äußerst stabil, können aber auch kaputt gehen oder durch ihre teilweise recht geringe Größe einfach nicht mehr wiedergefunden werden. Bei einem Wurf von **1-2** auf dem W20 darf der Werfer seinen Vorrat nicht auffüllen.

*In einem recht kurzen Gefecht verschießt Fin 6 Pfeile. Da sie vorher schon diverse Pfeile verloren hat, weil sie keine Zeit hatte, nach ihnen zu suchen, und ihr Vorrat langsam knapp wird, macht sie sich in der Zeit, in der sich ihre Kameraden ausruhen und verbinden, auf die Suche nach ihren Geschossen. Die Spielerin würfelt sechsmal*

*mit dem W20. Die Würfe ergeben 16, 12, 5, 2, 7 und 4. Somit findet Fin drei ihrer sechs Pfeile wieder. Der Rest ist verloren beziehungsweise unbrauchbar geworden.*

## In Schach halten (Bögen, Armbrüste)

Es ist möglich, mit einer Armbrust oder einem Bogen einen Gegner in Schach zu halten und ihn so an schnellen Bewegungen oder am Weglaufen zu hindern. Sollte das so bedrohte Opfer eine unbedachte Bewegung machen, vorwiegend versuchen zu fliehen oder eventuell eine Waffe zu ziehen, darf man sofort außerhalb der Reihe, insbesondere während der Bewegungsphase, einen Angriff auf das Ziel durchführen.

Einsetzen kann man diese Option nur dann, wenn man sich wenigstens **sechs Runden** (30 Sekunden) lang nicht in einem Kampfgeschehen befunden hat und die gesamte Zeit den Gegner in Schach gehalten hatte.

Inwieweit man dem Bedrohten Aktionen gestattet beziehungsweise unter welchen Umständen man ihn attackiert, liegt in der Entscheidung des Schützen.

Sollte das Opfer alle Warnungen ignorieren und trotzdem eine verbotene Handlung durchführen, darf der Schütze sofort zu **Beginn** dieses neuen Kampfes seinen Schuss abfeuern, der mit **-1** erleichtert wird, ohne seine Bewegung oder Handlung in der ersten Runde zu verlieren. Das Ziel darf diesem Angriff nicht ausweichen oder sich anderweitig dagegen verteidigen.

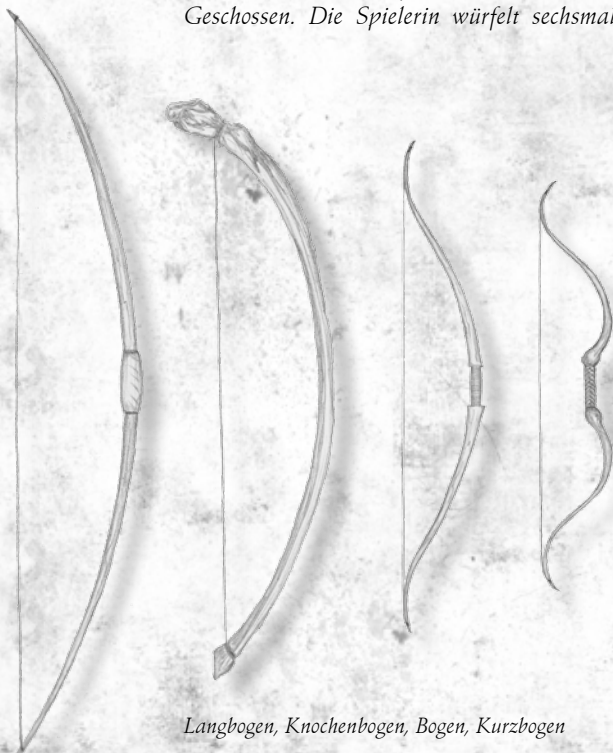
*Nach einem schweren Kampf haben die Abenteurer einen der Gegner festsetzen können. Sie wollen ihn eigentlich verhören, sind allerdings momentan nicht dazu in der Verfassung. Pollux liegt keuchend in der Ecke und kann sich kaum noch bewegen. Kialah ist relativ mitgenommen und würde sich auch gerne ein wenig ausruhen. Nur Fin steht noch sicher auf ihren kurzen Beinchen. Damit der Gegner sich nicht aus dem Staub macht, hält sie ihn in Schach, während Kialah nach einem geeigneten Stück Seil sucht, um ihn zu fesseln. Die Suche in ihrem Rucksack dauert wie immer ein wenig länger, und der Gefangene sieht seine Chance. Er springt auf und versucht zu fliehen! Es wird daher mit der ersten Kampfunde begonnen. Da Fin allerdings die ganze Zeit mit ihrem gespannten Bogen vor dem Gefangenen herumgefuchelt hat, darf sie zu Beginn der Runde, noch vor dem Initiativwurf, den Gegner beschießen. Bevor er seiner letzten Lebenspunkte beraubt tot zusammenbricht kommt ihm der Ratschlag seines Vaters wieder ins Gedächtnis: Unterschätze niemals einen Nigro...*

## Kraftvoller Wurf (Wurf Waffen)

Im Gegensatz zu Armbrust und Bogen, deren Schaden überwiegend durch die Kraftübertragung der Waffe auf das Geschoss und somit der Geschicklichkeit und der Treffsicherheit des Schützen verursacht wird, basiert der Schaden von Wurf Waffen zu großen Teilen auf der Stärke des Werfers.

Normalerweise setzt man hierbei ein gewisses antrainiertes Maß an Kraft ein, um einen idealen Mittelweg zwischen Schaden und Treffsicherheit zu erreichen. Der Nachteil ist, dass oftmals die Wucht der Waffe nicht ausreicht, um stärkere Rüstungen zu durchdringen. Gerade bei solchen Geschossen wie Wurfsternen, die gerne vergiftet benutzt werden, ist es um so mehr erforderlich, dass die Waffe auch wirklich Schaden beim Opfer anrichtet, um ihre verheerende Wirkung zu entfalten.

In solchen Fällen kann man die eingesetzte Stärke und damit den erzielten Schaden erhöhen, was allerdings auf Kos-



Langbogen, Knochenbogen, Bogen, Kurzbogen



ten der Treffsicherheit geht.

Für eine Erschwerung von **jeweils +1** auf den Angriffswurf, die man bereit ist in Kauf zu nehmen, darf man bei Benutzung eines kraftvollen Wurfes den angerichteten Schaden um **2 Punkte** erhöhen. Das absolute Maximum dieser Option ist allerdings eine Modifikation von +3 und somit ein um 6 Punkte erhöhter Schaden. **Pro** Schadenserhöhung kostet der Angriff **2 AUS**.

Der Einsatz dieser Option ist mit Vorsicht zu genießen, denn bei einem Fehlwurf kommen auch zufällig getroffene Personen in den zweifelhaften Genuss des erhöhten Schadens. Zudem verlieren Wurfpeil und Wurfstern, von denen man eigentlich mehrere pro Runde werfen darf, ihre hohe Geschwindigkeit. Durch den kraftvollen Wurf geht die Möglichkeit der Mehrfachangriffe dieser Waffen verloren, und man kann nur einen einzelnen Wurf durchführen.

### Mehrere Ziele (Repetierarmbrust, Wurfpeil, Wurfstern)

Mit allen drei Waffen, für die diese Option verfügbar ist, kann man mehrfach pro Runde angreifen. Normalerweise richten sich alle diese Attacken gegen ein und denselben Gegner.

Mit etwas Übung und den richtigen Voraussetzungen kann man diese mehrfachen Angriffe allerdings aufteilen und somit mehrere Gegner in einer Runde angreifen. Da man durch diese schnellen Zielwechsel aber nur wenig Zeit hat, um sein Opfer sorgfältig anzuvisieren, raubt die Streuung dem Angriff eine ganze Menge an Treffsicherheit.

Damit man überhaupt mehrere Ziele angreifen kann, darf immer nur maximal **ein Feld** Raum zwischen den einzelnen Opfern sein. Wie immer müssen die Schusslinien zu allen Gegnern frei von anderen Hindernissen oder Figuren sein.

Sollten diese Voraussetzungen erfüllt sein, führt der Schütze seine Angriffe durch. Den ersten Schuss führt er mit den normal üblichen Modifikationen durch, der zweite wird um +1 erschwert, der eventuelle dritte um +2. Bei den

Angriffen wird jedes Ziel einzeln behandelt, dabei kann es durchaus passieren, dass auf alle Schüsse verschiedene Modifikationen zusätzlich zu denen durch die Streuung addiert werden.

**Pro** Ziel zahlt der Schütze **1 AUS**.

Bei den Waffen, die dreimal angreifen dürfen, ist es nicht möglich, diese drei Angriffe auf zwei Gegner zu verteilen. Sollten nur zwei mögliche Ziele zur Verfügung stehen, wird die Angriffszahl dieser Waffen entsprechend reduziert.

### Sorgfältig zielen

Normalerweise visiert man im Kampf seinen Gegner nur relativ kurze Zeit an, bevor man seinen Schuss auf ihn abfeuert. Es ist allerdings auch möglich, sorgfältig zu zielen und sich dadurch einen Vorteil zu verschaffen.

Wählt eine Figur diese Option, darf sie nicht wie üblich im ersten Abschnitt der Handlungsphase angreifen, sondern muss bis ans Ende der Runde warten. Sie darf ihren Schuss erst im **fünften Abschnitt** der Handlungsphase durchführen, nachdem alle anderen normalen Angriffe abgeschlossen sind. Diese zusätzliche Zeit verbringt sie damit, einen Moment für einen idealen Schuss abzuwarten.

Wird ein Fernkämpfer während der Runde angegriffen und vom Gegner gezwungen, sich zu **verteidigen**, ist die gesammelte Konzentration unterbrochen, und der Schuss kann nicht durchgeführt werden.

Sollte es zu keiner Störung kommen, weil der Angreifer entweder fern jeder Feinde steht oder diese einfach keinen Treffer erzielen, kann er zum Abschluss der Runde sein anvisiertes Ziel mit einer um -1 erleichterten Probe angreifen, zahlt dafür allerdings **2 AUS**.

Stirbt das Ziel, oder soll es aus einem anderen Grunde nicht mehr angegriffen werden, verfällt die Schussmöglichkeit in dieser Runde. Der Fernkämpfer muss allerdings nicht neu laden, sondern kann im ersten Abschnitt der nächsten Runde normal schießen (oder einen sorgfältig gezielten Schuss auf ein anderes Ziel ansetzen).

## Nahkampf

Der Nahkampf besteht aus einer Reihe von Schlägen, Hieben und Stichen in die möglichst offene Deckung des Gegners. Obwohl man nur einmal pro Runde einen Angriffswurf durchführen darf, heißt dieses nicht, dass man wirklich nur einen Schlag ausführt. Vielmehr bedeutet die Limitierung auf einen Angriff, dass man nur einmal in der Reihe der vielen Schläge, die man auf seinen Gegner niederlegen lässt, und der vielen Ausweichmanöver und Paraden, die man aufgrund der feindlichen Angriffe machen muss, eine reelle Chance hat, den Gegner auch wirklich zu verwunden.

### Ablauf eines Nahkampfangriffes

Einen Nahkampfangriff kann man gegen alle Figuren führen, die innerhalb des **Angriffsbereiches** des Angreifers

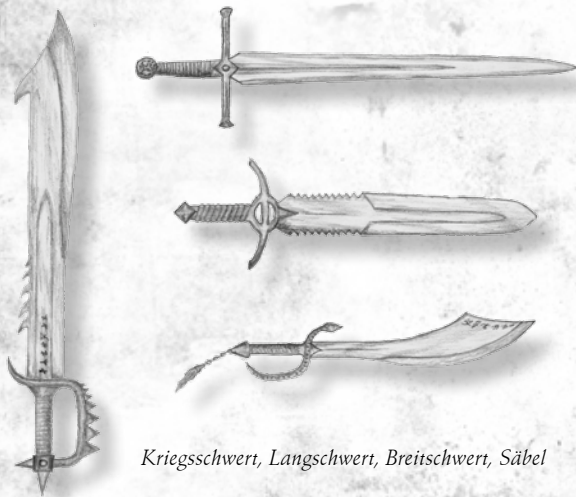
stehen. Es ist hierbei nicht erforderlich, dass der Gegner mit seinem gesamten Körper eines dieser Felder einnimmt. Besonders bei großen Wesen ist dieses oftmals gar nicht möglich. Es reicht vollkommen, wenn sich ein Feld, das vom Feind belegt wird, im Angriffsbereich befindet.

Für einen Nahkampfangriff muss der Angreifer verständlicherweise mit einer entsprechenden Waffe ausgerüstet sein. Es ist nicht möglich, mit einer Fernkampf-Waffe, wie zum Beispiel einem Bogen, im Nahkampf anzugreifen.

Wie auch im Fernkampf wird im Nahkampf der Angriff durch eine Fertigungsprobe auf die Kategorie der angewandten Waffe simuliert.

Jede Figur, die sich für einen Nahkampfangriff entscheidet, hat ein bestimmtes **Ziel**. Je nachdem, was für eine Handlung dieses in der Runde durchführt, wird der Angriffswurf





Kriegsschwert, Langschwert, Breitschwert, Säbel

unterschiedlich gehandhabt.

Handelt es sich um eine **direkte Konfrontation**, in der jede Figur den jeweils anderen angreift, würfelt man zur Simulation der Gleichzeitigkeit die Angriffe beider Kontrahenten simultan und ermittelt von beiden die Güte.

Die Figur mit der **höheren** Güte trifft ihren Gegner, sie kann sich gegen ihren Feind **durchsetzen**.

Kommt es bei diesem gleichzeitigen Angreifen zu **identischen** Güten, prallen die Waffen der beiden Gegner wirkungslos aneinander ab, und keiner der beiden erleidet Schaden.

Handelt es sich nicht um eine direkte Konfrontation, also schlägt der Feind einer Figur nicht zurück, entfällt der Vergleich der Güten. Hierbei ist dann nur entscheidend, ob der Angreifer Erfolg hat oder einen Fehlschlag erzielt. Bei einem Erfolg wird ganz normal die Güte bestimmt.

*Kialah befindet sich gerade im Kampf mit einem für sie eigentlich zu starken Gegner. Pollux eilt ihr zu Hilfe und schlägt ebenfalls auf denselben Feind ein, der jedoch weiterhin die angeschlagene Kialah angreift. Alle geführten Angriffe werden als zeitgleich behandelt, allerdings wird Kialahs Attacke der Übersicht halber zuerst durchgeführt und danach erst Pollux' Angriff gewürfelt.*

*Da Kialahs Gegner zurückschlägt, werfen beide Kontrahenten gleichzeitig ihre Angriffsproben. Die Kämpferin erzielt eine Güte von 7, ihr Gegner nur 4. Somit ist Kialahs Güte höher; sie setzt sich durch und trifft ihren Gegner. Obwohl der Gegenangriff zu einem Erfolg führte, hat der Feind in dieser Runde keine Chance, Kialah zu verwunden.*

*Anschließend würfelt Pollux' Spieler seinen Angriffswurf. Dieser gelingt mit einer Güte von 4. Da der Feind allerdings auf Kialah konzentriert ist, muss Pollux seine Güte nicht mit der des Gegners vergleichen und trifft diesen. Hätte sich die feindliche Figur am Anfang der Runde von Kialah abgewandt und mit Pollux gekämpft, wären in dieser Runde beide Angriffe wirkungslos gewesen, da Pollux und der Gegner die gleiche Güte gehabt hätten.*

Fertigkeitsstufe	AUS-Kosten
01-05	5
06-10	4
11-15	3
ab 16	2

Tabelle 8.2: AUS-Kosten für Abwehren und Ausweichen

Wird eine Figur getroffen, würfelt sie eine Probe auf ihre Fertigkeit **Abwehren** und ermittelt bei Erfolg daraus die Güte.

**Misslingt** der Wurf, wird sie verletzt und erleidet den vollen Schaden, den der Angreifer je nach geführter Waffe auswürfelt als Verlust von **Lebensenergie**.

Gelingt die Abwehr, aber ist die Güte **niedriger oder gleich** der des Gegners, verliert die Figur **körperliche Energie** in Höhe des ausgewürfelten Schadens.

Man spricht hier, wie im Fernkampf auch, von einer **halben Verteidigung**.

Gelingt die Probe auf *Abwehren* und ist die Güte **höher** als die des Angreifers, erleidet man keinen Schaden durch den Treffer, muss aber **Ausdauer** für seine Ausweich- oder Paradebewegung zahlen (s. Tabelle 8.2).

Man spricht hier auch im Nahkampf von einer **vollständigen Verteidigung**.

*Nachdem bei dem Duell zwischen Kialah und ihrem Feind im obigen Beispiel klar ist, dass die Kämpferin sich durchsetzt und ihren Feind trifft, würfelt der Spielleiter für den Gegner, der Abwehren auf 12 hat. Der Wurf zeigt eine 6, ist also eigentlich gelungen. Da die ermittelte Güte allerdings nicht höher als die von Kialah erreichte 7 ist, verliert der Feind körperliche Energie in Höhe des Schadens, den die Spielerin auswürfelt.*

*Anschließend wird der Gegner noch von Pollux getroffen. Die Abwehrprobe des Spielleiters ergibt hierbei einen Wurf von 3, also eine Güte von 9. Diese ist deutlich höher als die 4 von Pollux, sodass der Feind vollständig abgewehrt hat und keinen Schaden erleidet.*

## Spezielle Situationen im Nahkampf

Im Kampf kommt es immer wieder zu besonderen Situationen, weil sich der Angreifer oder Verteidiger in einer ungünstigen oder besonders guten Position befindet, sei es absichtlich oder durch Fremdeinwirkungen.

Alle Modifikationen durch besondere Situationen im Nahkampf findet man in Tabelle 8.3 zusammengefasst.

### Angriff mit der falschen Hand

Wird ein Rechtshänder durch besondere Umstände dazu gezwungen mit der linken Hand anzugreifen (oder ein Linkshänder mit der rechten Hand), erleidet er eine Erschwernis von +2 auf alle seine Angriffsproben. Er darf in so einer Situation nur eine normale Attacke durchführen, sämtliche anderen Optionen sind für ihn nicht durchführbar.

### Angriff aus dem Gesichtsfeld

Erfolgt ein Angriff aus dem Gesichtsfeld eines Kämpfers, kann dieser nur schwer abwehren. Er muss sich zu großen Teilen auf seine Instinkte und sein Glück verlassen und schnell auf die vage Bewegung am Rande seines Sichtbereiches reagieren.

Die Abwehr von **Nahkampfangriffen** aus dem Gesichtsfeld ist nur mit einer Erschwernis von +1 möglich. **Fernkampfgeschosse** lassen sich aus diesem Blickwinkel fast



nicht erkennen, und ihnen darf daher gar nicht ausgewichen werden.

### Aufwachen

Wird man durch einen Angriff oder eine andere Störung aus dem Schlaf gerissen, ist man nicht sofort einsatzfähig, sondern benötigt einige Zeit, bis man wach genug ist, um zu agieren. Diese Zeitspanne wird durch **2W6-(GW Widerstand)** ausgewürfelt. Ist das Ergebnis 0 oder negativ, ist man sofort hellwach, andernfalls benötigt man eine Anzahl **Runden**, die dem Würfelergebnis entspricht, um handeln zu können. In dieser Zeit kann man sich nur mit +2 verteidigen, aber ansonsten keine koordinierten Handlungen durchführen.

### In die Ecke gedrängt

Beim Kampf gegen eine Übermacht kann es passieren, dass man vollständig von Gegnern eingekreist ist und keine Möglichkeit hat, irgendwohin auszuweichen oder sich zumindest teilweise ungehindert zu bewegen, ohne Gefahr laufen zu müssen, in eine Waffe zu laufen.

Als in die Ecke gedrängt gilt eine Figur, wenn **alle** an sie angrenzenden Felder von mindestens **kniehohen** Hindernissen oder von anderen Figuren belegt sind. Sie kann sich so eingeschlossen nur um +2 erschwert verteidigen, weil ihr einfach der Platz für entsprechende Ausweichbewegungen fehlt.

Ist man Teil der **Übermacht**, wird einem das Opfer immer wieder durch die Hiebe der anderen Angreifer in die Waffe getrieben. Einen Treffer zu setzen fällt entsprechend leichter: die Angriffsprobe wird um -1 erleichtert.

### Kniend, Liegend

Auch im Nahkampf kann es vorkommen, dass ein Kontrahent liegt oder kniet, insbesondere, wenn man durch einen kritischen Fehler zu Boden stürzt oder vom Gegner zu Fall gebracht wurde.

Im Gegensatz zum Fernkampf, wo das Liegen und Knien mehr Schutz bieten oder sogar den Schuss erleichtern, bringen diese Haltungen im Nahkampf allerdings nur Nachteile mit sich.

**Kniet** der **Angreifer**, kann er seinen Gegner nur mit einer Erschwernis von +1 angreifen, wenn er eine **einhändige** Waffe zur Attacke benutzt. **Zweihändige** Waffen erleiden sogar eine Erschwernis von +2. Zusätzlich ist man in seiner Bewegung deutlich eingeschränkt und kann eingehende Nahkampfangriffe nur um +1 erschwert abwehren.

**Liegt** eine Figur am Boden, egal ob sie es freiwillig macht oder gestürzt ist, kann sie nur noch **einhändige** Waffen nutzen, und auch mit diesen werden Angriffe um +2 erschwert. Der Einsatz von **zweihändigen** Waffen ist in dieser Position nicht möglich. Auch das **Abwehren** gegnerischer Angriffe ist liegend nur sehr schwer möglich und wird mit einer Erschwernis von +2 belegt.

Außer **Feuerangriff** und dem Einsatz improvisierter Waffen sind liegend und kniend keine weiteren Optionen möglich.

### Sichtverhältnisse

Nicht immer findet ein Kampf bei Tageslicht und freund-

lichem Wetter statt. Vielmehr kommt es des Öfteren vor, dass sich Abenteurer mit Dunkelheit und schlechtem Wetter herumärgern müssen. Kommt es in so einer Umgebung zu einem Kampf, werden die Angriffs- und Verteidigungsproben je nach Situation modifiziert.

Bei **Dämmerlicht** muss man eine Erschwernis von +1 in Kauf nehmen. Zu dieser Kategorie gehört sowohl eine Nacht, in der der Mond am Himmel steht, als auch ein schlecht ausgeleuchtetes Kellergewölbe.

Bei vollständiger **Dunkelheit** steigt die Erschwernis auf +2 und die Probe wird gegen den **Grundwert** der Kategorie durchgeführt.

Bei starkem **Regen** oder dichtem **Nebel** fällt das Kämpfen ebenfalls deutlich schwerer. Hier bekommt man eine Erschwernis von +1 auf seine Proben.

### Sturz

Stürzt ein Charakter im Kampf, sei es durch die Auswirkungen eines kritischen Fehlers oder dadurch, dass er vom Gegner zu Fall gebracht wurde, darf er eine **FP(Gaukeleien)** machen.

Gelingt diese Probe, stürzt der Charakter, kann aber innerhalb der nächsten Bewegungsphase wieder aufstehen.

**Misslingt** der Wurf allerdings, benötigt er die gesamte nächste Runde, um wieder auf die Beine zu kommen. Er gilt bis dahin als liegende Figur (s.o.).

### Überraschung

Es kommt immer wieder vor, dass nichtsahnende Abenteurer an einem einsamen Flecken das überall gefürchtete „Geld oder Leben!“ hören und plötzlich bewaffnete Banditen aus ihren Verstecken springen. Oder die Abenteurer planen sogar selbst, ihre Gegner in einen Hinterhalt zu locken. Vielleicht ist auch einfach ein reicher Kaufmann völlig überrascht, dass plötzlich eine dunkel gekleidete Person mit einem blitzenden Dolch in den Händen vor ihm steht. Kommt es zu solchen oder ähnlichen Situationen, sind die Opfer **überrascht** und können zu Beginn des folgenden Kampfes nur eingeschränkt auf ihre Umwelt reagieren, bis sie sich auf die neue Situation eingestellt haben.

In der **ersten** Kampfrunde entfällt der Initiativwurf; er gilt automatisch für die Partei als gewonnen, die aus dem Hinterhalt springt. Überraschte können in der ersten Runde keine Aktionen durchführen und sich nur instinktiv verteidigen. Sie müssen alle Abwehrproben um +1 erschwert ablegen.

Nach Ablauf der ersten Kampfrunde werden die folgenden Runden ganz normal abgehandelt. Die Überraschten haben sich nun auf den Kampf eingestellt und können uneingeschränkt agieren.

### Unsichtbare

Es kann vorkommen, dass man gegen einen unsichtbaren Gegner antreten muss. Verständlicherweise ist es nicht leicht, ein Wesen zu treffen, das man nicht sehen kann. Solange man keinen Anhaltspunkt hat, wo sich der Gegner aufhält, ist es nicht möglich, einen Angriff gegen ihn zu führen, selbst wenn man weiß, dass er anwesend ist. Hat man schließlich eine Idee, wo das Ziel sein könnte, kann man sich ihm nähern und auf gut Glück zuschlagen. So ein unkoordinierter Angriff ist um +2 erschwert, wird gegen den **Grundwert** der Waffenkategorie durchgeführt, und



es ist nicht möglich, ihn mit irgendwelchen Optionen zu kombinieren.

Wird man Ziel eines Angriffes von einem Unsichtbaren, kommt der Angriff immer überraschend. Die Probe auf *Abwehren* wird um +2 erschwert.

Alle diese Modifikationen gelten natürlich nur bei einem normalen Sichtspektrum. Wesen mit Infrarotsicht können Unsichtbare problemlos sehen und somit auch attackieren und ihren Angriffen ungehindert ausweichen.

## Wehrloses Opfer

Ist das Ziel eines Angriffs völlig wehrlos und kann sich nicht verteidigen, weil es völlig erschöpft (siehe *Auswirkungen von Ausdauerverlust*), gefesselt oder schlafend ist, oder weil es sich aus welchen Gründen auch immer dazu entschlossen hat, sich nicht zu verteidigen, wird der Angriff um -2 erleichtert.

Hat sich das Ziel bewusst dazu entschlossen, sich nicht zu verteidigen, weil es annimmt, dass es nicht getroffen wird (oder aus anderen Gründen), kann es sich nicht mehr anders entscheiden. Sollte die Figur also feststellen, dass der Angriff seines Gegners wider Erwarten doch erfolgreich war oder eventuell mehr Schaden machen könnte als angenommen, muss sie akzeptieren, dass sie sich für den Verzicht auf Verteidigung entschieden hat.

Die Entscheidung, dass man sich nicht verteidigt, muss **vor** dem gegnerischen Angriff angesagt werden.

## Zweihändige Waffen

Zweihändige Waffen machen einen stark erhöhten Schaden und sind für viele Kämpfer eine Alternative zu anderen Waffen. Da diese Waffen aber in der Regel sehr groß und vor allem sehr schwer sind, brauchen sie einen großen Bereich zum Ausholen und viel Zeit, bis sie ihr Ziel erreichen. Diese lange Ausholbewegung gibt dem Gegner den Vorteil, dass die Deckung des Opfers zum einen deutlich länger geöffnet ist und zum anderen keine vernünftige Ausweichbewegung gemacht werden kann.

Ein Benutzer einer zweihändigen Waffe erhält durch seine häufig offene Deckung und durch seine eingeschränkte Möglichkeit zum Ausweichen eine Erschwernis von +1 auf seine **FP(Abwehren)** und **FP(Ausweichen)**.

## Optionen im Nahkampf

Neben den im weiteren Verlauf dieses Kapitels beschriebenen Kampffertigkeiten, die man erst später im Spiel erlernen kann, gibt es diverse Optionen für den Nahkampf, die jeder Figur universell zur Verfügung stehen. Die meisten davon sind mit allen Arten von Waffen durchführbar, nur wenige sind beschränkt auf spezielle Kategorien.

Fertigkeitsstufe	AUS-Kosten
01-05	5
06-10	4
11-15	3
ab 16	2

Tabelle 8.2: AUS-Kosten für Kampfoptionen

Alle Modifikationen durch Nahkampfoptionen findet man in Tabelle 8.3 zusammengefasst.

Die meisten dieser Optionen erfordern einen Mehraufwand an **Ausdauer**, wenn sie eingesetzt werden. Dieser ist, wenn nicht anders erwähnt, abhängig von der Fertigungsstufe, auf der man die eingesetzte Waffe beherrscht. Wie hoch diese Kosten sind, kann man Tabelle 8.2 entnehmen.

Die Ausdauer ist auch zu zahlen, wenn die gewünschte Option nicht erfolgreich war, sei es weil der Angriff misslingt oder der Gegner die Attacke abwehrt.

## Betäuben

Mit dieser Option ist es möglich, den Gegner eine Zeit lang zu betäuben und ihn dadurch daran zu hindern, effektiv zu kämpfen. Damit der Gegner betäubt wird, muss ein Angriff gelingen, der je nach genutzter Waffenart erschwert wird. Besonders geeignet sind *1hand-* und *2hand-Hämmer* sowie *Faustkampf* und *Stäbe*, mit denen eine um +1 modifizierte Probe gelingen muss. Die Option ist ebenso mit allen anderen Nahkampfwaffen möglich, bei ihnen wird die Probe jedoch um +2 erschwert. Der Anwender dieser Option verliert **Ausdauer** je nach Fertigungsstufe seiner Waffe.

Gelingt der Angriff und setzt man sich gegen seinen Gegner durch, erleidet er den angerichteten Schaden in jedem Falle als Verlust von **KE**, wenn er sich nicht vollständig verteidigt. Misslingt die Abwehr vollständig (hätte der Angriff also zu LE-Verlust geführt), muss das Opfer zusätzlich eine **FP(Widerstand)** machen. Misslingt der Wurf, ist es je nach für den Angriff verwendeter Waffe eine Zeit lang benommen. **Einhändige** Waffen führen zu einer Betäubung von einer Runde, **zweihändige** Waffen zu 2 Runden Benommenheit. Bei den besonders gut geeigneten *1hand-* und *2hand-Hämmern*, bei *Stäben* und beim Einsatz von *Faustkampf* wird die Zeit um eine weitere Runde erhöht.

Solange ein Gegner betäubt ist, kann er nur mit +2 erschwert angreifen und mit +1 abwehren. Ein Ausweichen gegen Fernkampfangriffe ist nicht möglich. Außerdem verliert das Opfer seinen Angriffsbereich, was insbesondere dafür sorgt, dass man sich nicht von ihm lösen muss, wenn man sich entfernen will. Man muss in der Bewegungsphase zudem nicht stehen bleiben, wenn man sich ihm nähert, er kann keinen Passierschlag durchführen und sich selbst nur um maximal BEW/2 bewegen.

## Entwaffnen

Entwaffnen wird eingesetzt, um einem Gegner seine geführte Waffe oder einen getragenen Schild aus der Hand zu schlagen. Da es sich hierbei in der Regel um einen Angriff gegen die Hände des Opfers handelt, ist es generell möglich, diese Option gegen jede Art von Waffen (auch Verteidigungswaffen) einzusetzen. Es ist allerdings notwendig, dass man das Ziel von **vorne** (also aus dessen Angriffsbereich) attackiert.

Damit das gewünschte Ergebnis erzielt wird, würfelt der Angreifer eine um +1 erschwerte Probe für seinen Angriff, der wie gewohnt im dritten Abschnitt der Handlungsphase durchgeführt wird und ihn **AUS** je nach eingesetzter Waffe kostet.

Setzt sich der Angreifer durch und wehrt das Ziel maximal



**halb** ab, erleidet es keinen Schaden, wurde allerdings entwaffnet.

Kommt es zu einer **vollständigen** Abwehr, konnte sich das Opfer dem Angriff entziehen und hält seine Waffe weiterhin in der Hand.

Gelingt das Entwaffnen, wird das Angriffsgerät des Gegners **1W6-3 Meter** in eine zufällig vom Spielleiter bestimmte Richtung geschleudert. Liegt das Ergebnis dieses Wurfes bei 0 oder weniger, landet die Waffe direkt auf dem Feld des Opfers zu seinen Füßen.

Liegt die Güte des Angreifers mindestens doppelt so hoch wie die des Zieles, darf er selber bestimmen, in welche Richtung die Waffe fliegt.

Um eine zu Boden gefallene Waffe wieder **aufzuheben**, muss man eine Runde lang auf seine Handlung (aber nicht seine Bewegung) verzichten und hebt dafür die Waffe im **5. Abschnitt** der Handlungsphase auf. Abwehren und Ausweichen darf man in dieser Runde wie gewohnt.

Kämpft der Gegner mit einer der Waffen aus der Kategorie *Faustkampf* oder mit *natürlichen Waffen*, bedeutet ein erfolgreiches Entwaffnen, dass die Primärhand beziehungsweise die natürliche Angriffsmöglichkeit **geprellt** wurde. Das Opfer darf mit ihr in den folgenden 2 Runden nicht angreifen.

## Erdrücken (nur Brutus)

Die extrem massigen und schweren Brutus können ihren Feinden alleine durch das Gewicht ihres Körpers Schaden zufügen, indem sie sich auf sie werfen und versuchen, sie zu erdrücken. Wenn ein Bruta in einer Runde auf seinen Nahkampfangriff verzichtet, kann er diese Option gegen Gegner wählen, die nur **1 Feld** im Nahkampf einnehmen und maximal **halb so groß** wie der Bruta sind.

Um diese Art des speziellen Angriffs durchzuführen, legt der Bruta ein Ziel fest, auf das er sich stürzen will. Im **5. Abschnitt** der Handlungsphase wird die Attacke schließlich durchgeführt. Hierfür muss der Bruta keine Würfe durchführen oder Ausdauer bezahlen; er lässt sich einfach fallen. Das Opfer hingegen würfelt eine Probe auf *Ausweichen*.

Misslingt dieser Wurf, erleidet es **2W6+ (Körpergewicht des Brutus in Kilogramm / 50)** Schaden.

Sollte sich der Bruta auf ein Gebiet stürzen, in dem sich mehrere Feinde befinden, besteht nur für sein gewähltes Ziel eine wirkliche Gefahr. Alle anderen können noch rechtzeitig zur Seite treten, um den Körpermassen zu entkommen.

Nach einem Einsatz dieser Option, egal ob erfolgreich oder nicht, gilt der Bruta als **gestürzt** (s.o.). Er darf in diesem Falle keine FP(Gaukeleien) werfen, um den Sturz abzumildern.

## Festhalten (Faustkampf)

Kämpft eine Figur mit einer der Waffen aus der Kategorie *Faustkampf* oder mit *Natürliche Waffen - Klauen*, kann sie versuchen, ihren Gegner festzuhalten und ihn damit stark zu behindern.

Damit diese Option wählbar ist, darf das Opfer maximal **50 Zentimeter** größer sein als der Angreifer.

Zum Festhalten führt man eine um +1 erschwerte Angriffsprobe durch, die **Ausdauer** je nach Fertigungsstufe kostet und bei deren Durchsetzen der Gegner in keinem Falle Schaden nimmt, selbst wenn sie zu einem kritischen Erfolg führen sollte.

**Misslingt** die Abwehr des Opfers, konnte es so gegriffen werden, dass es in seinen Handlungen stark eingeschränkt ist. Es kann nur mit +2 abwehren und außer dem Versuch sich zu befreien oder dem Einsatz von *Natürliche Waffen - Biss* stehen ihm keine anderen Handlungen offen.

Solange eine Figur eine andere festhält, kann sie selber bis auf *Abwehren* und *Natürliche Waffen - Biss* ebenfalls keine anderen Aktionen durchführen.

Möchte sich der Gegriffene **befreien**, würfelt er im fünften Abschnitt der Handlungsphase eine um +2 erschwerte Probe auf *Kraftakt* oder *Winden*. Dieser Befreiungsversuch ist anstrengend und kostet das Opfer die übliche **Ausdauer** für den Einsatz dieser Fertigkeit. Der erste Befreiungsversuch darf schon in der gleichen Runde durchgeführt werden, in der das Ziel gegriffen wurde.

Gelingt dieser Wurf mit einer **höheren** Güte als die des Angreifers, konnte das Opfer sich aus dem Griff lösen und darf in der nächsten Runde wieder normal handeln.

## Feuerangriff

Analog zum Angriff mit einem Brandpfeil kann man auch im Nahkampf Feuer als Waffe einsetzen, indem man mit einer **Fackel** auf einen Gegner einschlägt. Diese improvisierten Waffen zählen zur Kategorie der *1hand-Hämmer* und richten den gleichen Schaden wie eine Keule an. Der Feuerangriff zählt dabei als normaler Angriff, kostet also keine Ausdauerpunkte, kann aber nicht mit anderen Optionen oder Kampffertigkeiten verbunden werden.

Da Fackeln nicht ausgelegt sind, um mit ihnen zuzuschlagen, wird der Angriff um +1 erschwert.

Erzielt man einen Treffer, erleidet das Ziel zusätzlich zum Waffenschaden einer Keule **1W6+2 Feuerschaden**, selbst

Bastardschwert, Obsidianklinge, Zweihänder, Riesenschwert





wenn die Rüstung des Opfers sämtlichen normalen Wafenschaden abfangen haben sollte. Im Gegensatz zu Brandpfeilen ist es mit einer Fackel im Kampf nicht möglich, einen Gegner in Brand zu setzen.

Der Angriff mit einer Fackel richtet immer Schaden an der **körperlichen Energie** an, sogar wenn die Abwehr des Gegners vollständig misslungen ist.

Gegen normale Wesen wird der **Feuerschaden** ebenfalls von der körperlichen Energie abgezogen. Feuerempfindliche Wesen allerdings erleiden ihn als Verlust von Lebensenergie.

Gegen Feuerschaden schützt eine natürliche Rüstung nicht.

## **Gedämpfte Schläge** (einhändige Waffen, Stäbe)

In manchen Situationen ist es nicht erwünscht oder sinnvoll, seinen Gegner zu töten. Vielmehr versucht man ihn nur kampfunfähig zu machen, ohne ihn dabei unnötig stark zu verwunden. In solchen Fällen kann man die Option der gedämpften Schläge verwenden, die dafür gedacht ist, dem Gegner nicht zu schaden, sondern ihn möglichst schnell zu erschöpfen.

Man führt hierfür einen gewöhnlichen Nahkampfangriff durch, der allerdings um -1 erleichtert wird, weil man nicht so stark darauf achten muss, verwundbare Punkte des Gegners zu treffen. Gedämpfte Schläge kosten den Angreifer keine Ausdauer.

Gelingt der Angriff und misslingt die FP(Abwehren) des Zieles, erleidet der Getroffene die Hälfte (abgerundet) des ausgewürfelten Schadens an **körperlicher Energie**.

Gelingt dem Opfer eine halbe Abwehr, sinkt seine **Ausdauer** um den ausgewürfelten Schaden. Körperliche Energie erleidet es in diesem Falle nicht.

*Nachdem Kialah und Dalin sich nun schon eine Zeit lang streiten, wer der bessere Kämpfer ist, beschließen sie, einen Probekampf gegeneinander zu machen. Da sie sich nicht unnötig verletzen wollen, werden die Angriffe nur gedämpft durchgeführt. In der ersten Runde setzt Kialah sich mit ihrem Angriff durch. Die Abwehr von Dalin misslingt, und die Spielerin würfelt den normalen Schaden ihres Klingenstabes aus. Das Ergebnis ist 11. Dalin muss sich also  $11 / 2 =$  abgerundet 5 körperliche Energie abstreichen.*

*Wäre seine Abwehr halb gelungen, hätte er keine körperliche Energie, aber 11 Ausdauer verloren.*

Kritische Erfolge beim Angriff werden bei Verwendung dieser Option ignoriert.

Da **zweihändige Waffen** (außer Stäbe) sehr schwer sind und ihre Wucht recht unkontrollierbar ist, sind gedämpfte Schläge nur mit einhändig geführten Waffen möglich.

## **Gezielte Hiebe**

Gezielte Hiebe sind das Nahkampfäquivalent zur Fernkampfoption des Blattschusses und werden eingesetzt, um einen Gegner möglichst schnell kampfunfähig zu machen oder ihn zu behindern.

Möchte eine Figur einen gezielten Hieb gegen ihren Gegner durchführen, zahlt sie hierfür **Ausdauer** je nach Fertigkeitsstufe der Waffe und muss sich zunächst einmal mit einer Modifikation von +1 im Nahkampf durchsetzen. Sie muss also eine höhere Güte als ihr Opfer erreichen und es

somit treffen.

Kann sich der Angreifer nicht durchsetzen, bedeutet dieses, dass sich ihm in dieser Runde keine Möglichkeit geboten hat, die anvisierte Stelle des Gegners zu treffen.

Erzielt das Opfer eine vollständige Verteidigung, kann es dem Schlag komplett entgehen.

Wird mit dem Angriff jedoch KE- oder LE-Schaden erzielt, führt der Angreifer einen **zweiten** Angriffswurf durch, der je nach Ziel des Hiebes modifiziert wird.

Bei einem Schlag auf die **Gliedmaße** des Opfers (Arme und Beine) wird der zweite Wurf um +2 erschwert.

Ein Hieb gegen den **Torso** (Brust, Rücken, Unterleib) des Zieles führt zu einer Erschwerung von +3.

Alle anderen Modifikationen werden beim zweiten Angriff nicht berücksichtigt, denn wie auch im Fernkampf zeigt dieser Wurf nur, ob der Angreifer wirklich den gewünschten Effekt erzielt hat.

Besondere Würfelergebnisse werden ignoriert und zählen nur als normaler Erfolg oder Fehlschlag. Ebenso entfallen die Abwehr des Opfers und die Ermittlung der Güte.

**Gelingt** der zweite Angriffswurf, verliert das Ziel das **Doppelte** des ausgewürfelten Schadens an **körperlicher Energie** zusätzlich zu dem bereits angerichteten Schaden.

Erleidet das Opfer durch einen gezielten Hieb auf eine seiner **Gliedmaßen** innerhalb einer Runde mindestens so viel Schaden wie ein **Viertel** seines KE-Maximums, ist das Körperteil unbrauchbar geworden. Erst nach einer Anwendung von *Heilung - Wunden* oder des Zaubers *Kritische Wunden heilen* kann es wieder normal eingesetzt werden.

War das Ziel des Schlages der **Torso** des Opfers und ist der zusätzliche KE-Schaden mindestens so hoch wie die **Halfte** des KE-Maximums, erleidet es innere Verletzungen. Es gilt sofort als schwer verletzt (und damit automatisch als kampfunfähig, s. *Gesundheit und Schaden*). Auch in diesem Falle wird die Wirkung mit *Heilung - Wunden* oder *Kritische Wunden heilen* aufgehoben.

## **Improvisierte Waffen**

Es kann vorkommen, dass man aus einer Verlegenheit heraus seine Lieblingswaffe nicht benutzen kann und auch keine andere Waffe greifbar ist. In diesem Falle kann man gewöhnliche Gegenstände als Waffe nutzen. Ein dicker Ast, ein Stuhl oder ein geworfener Stein machen ebenfalls Schaden und sind häufig besser als gar keine Waffe. Nutzt eine Figur so eine Art des Angriffs, spricht man bei diesen „Waffen“ von improvisierten Waffen.

Nahezu jeder gewöhnliche Gegenstand lässt sich hierbei, je nach der Art und Weise wie er als Waffe genutzt wird, einer der Waffenkategorien zuordnen. Die endgültige Entscheidung liegt beim Spielleiter und sollte nach gesundem Menschenverstand entschieden werden.

*Ein Stuhlbein ist ein 1hand-Hammer, ein Ast je nach Größe entweder ein 1hand- oder 2hand-Hammer und eine lange Eisenstange könnte man als Speer oder Stab einsetzen.*

Da Alltagsgegenstände aber nicht zum Kämpfen gemacht wurden und entsprechend schlecht ausbalanciert sind,



würfelt eine Figur, die mit so einem Objekt angreifen möchte, eine FP(Waffenkategorie)+1.

Der Einsatz von improvisierten Waffen zählt als normaler Angriff und kostet folglich keine Ausdauer. Allerdings kann er auch nicht mit anderen Kampfoptionen oder -fertigkeiten verbunden werden.

Der angerichtete Schaden der improvisierten Waffe liegt im Ermessen des Spielleiters. Als Maßstab kann man den niedrigsten Schaden innerhalb der Kategorie wählen.

*Ein improvisierter 1hand-Hammer richtet den Schaden einer Keule an, da diese in der Kategorie der 1hand-Hämmer den geringsten Schaden anrichtet.*

*Ein dicker Ast, der als improvisierter 2hand-Hammer genutzt wird, richtet 2W6-1 Schaden an, was dem Schaden einer Stabkeule, der Waffe mit dem niedrigsten Schaden in der Kategorie der 2hand-Hämmer entspricht.*

### Kampf mit zwei Waffen

Führt man neben einer einhändigen Waffe eine zweite in der anderen Hand, kann man mit dieser ebenfalls einmal pro Runde angreifen. Dieser zweite Angriff findet im **5. Abschnitt** der Handlungsphase statt.

Da es für einen Kämpfer in der Regel sehr ungewohnt ist, mit der anderen Hand zu kämpfen, wenn er dieses nicht speziell gelernt hat, wird der Angriff gegen den **Grundwert** der Waffenkategorie durchgeführt und die Probe um +1 erschwert.

Zudem ist es einem ungeübten Kämpfer nicht möglich, zwei verschiedene Kampfstile mit seinen Händen zu kombinieren. Daher müssen beide Waffen aus der gleichen Kategorie stammen.

Der zweite Angriff kostet den Charakter **AUS** abhängig vom Grundwert.

*Kialah kämpft mit ihren beiden Kurzschertern. Ihr erster Angriff wird normal durchgeführt und kostet sie keine AUS. Der Angriff mit ihrem zweiten Kurzscherter wird mit einer Erschwerung von +1 gegen den Grundwert der Waffengruppe 2 durchgeführt, der bei ihr 6 beträgt, und kostet sie daher 4 AUS.*

Dass diese Option nur mit **einhändigen Waffen** durchgeführt werden kann, versteht sich von selbst. Ausnahmen bilden der **Morgenstern**, der zwar einhändig geführt wird, aber eine so spezielle Angriffstechnik hat, dass sie ein ungeübter Kämpfer nicht als Zweitwaffe benutzen kann, sowie der **Kurzstab** und der **Speer**.

Ebenfalls kann man Waffen, die von sich aus schon mehrere Angriffe pro Runde zulassen, wie zum Beispiel die **Doppelaxt**, nicht beidhändig führen. Benutzt man diese Waffen in jeder Hand, kann man die besonderen Kampfstile nicht mehr durchführen und folglich nur noch einmal pro Runde mit ihnen angreifen.

### Parade

In einigen Situationen ist es entscheidend, dass ein Kämpfer möglichst lange am Leben bleibt und so seinen Kameraden Zeit gibt, andere Aktionen durchzuführen.

In solchen Fällen kann ein Nahkämpfer sich entscheiden, seine geführte Waffe nicht für den Angriff zu nutzen, sondern ausschließlich zu versuchen, mit ihr zu parieren.

Hierfür würfelt der Verteidiger zu Beginn der Runde eine

Situation / Option	Angriff	Abwehr
<b>Spezielle Situationen</b>		
Angriff mit falscher Hand	+2	
Angriff aus dem Gesichtsfeld		+1
Aufwachen		+2
Überraschung		+1
Unsichtbare	GW+2	+2
Wehrloses Opfer	-2	
Zweihändige Waffen		+1
<b>In die Ecke gedrängt</b>		
Verteidiger		+2
Angreifer	-1	
<b>Position</b>		
Angreifer kniet - einhändige Waffe	+1	
Angreifer kniet - zweihändige Waffe	+2	
Angreifer liegt - einhändige Waffe	+2	
Verteidiger kniet		+1
Verteidiger liegt		+2
<b>Sichtverhältnisse</b>		
Dämmerlicht	+1	+1
Dunkelheit	GW+2	GW+2
Regen / Nebel	+1	+1
<b>Optionen</b>		
Betäuben		
geeignete Waffen	+1	
andere Waffen	+2	
betäubtes Ziel	+2	+1
Entwaffnen	+1	
Festhalten	+1	
festgehaltenes Ziel		+2
Feuerangriff	+1	
Gedämpfte Schläge	-1	
Gezielte Hiebe	+1	
Kontrollwurf gegen Gliedmaße	+2	
Kontrollwurf gegen Torso	+3	
Improvisierte Waffen	+1	
Kampf mit zwei Waffen		
zweiter Angriff	GW+1	
Rundumschlag	+1	+2
Stachelwirbel	+2	
Sturzflug	+0	
Packen eines Opfers	+1	
Zu Fall bringen	+1	
Zurückdrängen	+1	
Zweihändige Hiebe		
je +2 Schaden	+1	

Tabelle 8.3: Modifikationen im Nahkampf

normale Angriffsprobe, bei der alle besonderen Würfelerggebnisse ignoriert werden. Hieraus wird die Güte ermittelt und um 5 erhöht.

**Misslingt** der Angriffswurf, sorgt aber die Erhöhung dafür, dass mindestens eine Güte von 0 erreicht wird, kann der Verteidiger die Parade trotzdem nutzen. Nur wenn die endgültige Güte einen negativen Wert hat, misslingt die Anwendung dieser Option. Der Verteidiger darf in diesem



Falle ganz normal attackieren.

*Pollux (Kriegsschwert 12) versucht, eine Brücke gegen eine Übermacht Feinde zu halten, damit seine Kameraden sich in Sicherheit bringen können. Er entscheidet sich nur zu parieren, da er geringe Hoffnung hat, die Feinde schnell genug zu dezimieren. Der Wurf mit dem W20 zeigt eine 14 - eigentlich zu hoch, um einen erfolgreichen Angriffswurf zu machen. Da die Güte von -2 allerdings um 5 Punkte angehoben wird, zählt der Wurf mit einem Endbetrag von 3 als gelungen.*

Jeder Gegner, der nun versucht, den Verteidiger aus einem seiner **Angriffsfelder** zu attackieren, muss sich zuerst gegen diese ermittelte Güte durchsetzen. Sollte er dieses schaffen, ermittelt man die Differenz der Angriffs- und Pardegüte. Gegen diesen Restbetrag führt der Verteidiger nun eine ganz normale Verteidigung durch.

*Jeder der fünf Angriffe aus Pollux' Angriffsfeldern muss sich zunächst gegen seine Pardegüte von 3 durchsetzen. In dieser Runde erzielen nur drei Angreifer einen Erfolg. Zwei Feinde treffen mit Güte 1 und Güte 3. Beide Angriffe prallen wirkungslos an Pollux' Parade ab, da sich keiner der beiden gegen seine Güte durchsetzen konnte. Der dritte Angriff trifft mit einer Güte von 7 und überwindet die Parade des Brutus. Dieser muss nun einen normalen Abwehrwurf durchführen, allerdings nur gegen eine endgültige Güte von 4, da 3 Punkte der gegnerischen Güte bereits an seiner Parade abprallen.*

Eine Parade wirkt nicht gegen Angriffe aus dem Gesichtsfeld oder gegen Fernkampfangriffe. Ebenso ist sie nicht fähig, Zauber abzuwehren.

Jeder Angriff, der auf die Parade einprasselt und von dieser abgefangen wird, kostet den Verteidiger nur **1 AUS**, unabhängig von der Fertigkeitsstufe seiner Waffe oder seiner Fertigkeit *Abwehren*.

*Pollux verliert in dieser Runde 2 AUS durch die zwei parierten Angriffe. Die versuchte Parade des dritten Angriffs kostet ihn keine Ausdauer, er muss aber die normalen Punkte für den Abwehrwurf zahlen, wenn der Wurf zu einer vollständigen Abwehr führt.*

Während dieser Option ist es dem Kämpfer nicht möglich in irgendeiner Weise Schaden bei seinen Feinden anzurichten. Insbesondere darf er keine weiteren Nahkampfoptionen wählen oder Kampffertigkeiten wie zum Beispiel *Kampf mit zwei Waffen* einsetzen.

## Rundumschlag (2hand-Waffen, Stangenwaffen)

Mit 2hand- und Stangenwaffen kann man einen weiten Schwung durchfüh-



Doppelaxt,  
Streitaxt, Handaxt, Sichel

ren, der alle Figuren (auch befreundete!) trifft, die sich im Angriffsbereich des Angreifers befinden. Dieses Manöver nennt man Rundumschlag.

Hierfür würfelt man einen um +1 erschwerten Angriff und ermittelt bei Erfolg die Güte. Greifen mehrere seiner Ziele den Angreifer an, müssen sie sich alle gegen diese Güte durchsetzen, um ihn zu treffen.

Führt der Rundumschlag zu einem **kritischen** Misserfolg, führt dieses automatisch zum **Sturz** des Angreifers (zusätzlich zu eventuellen anderen Ereignissen; siehe *Besondere Würfelergebnisse im Kampf*).

Diese Art des Angriffes ist sehr anstrengend und kostet den Angreifer die **doppelte** Menge an **AUS**.

Schwingt man seine Waffe, kann man nicht aus der Bahn einer sich nähernden Waffe springen oder mit seiner eigenen Waffe parieren, öffnet aber seine eigene Deckung sehr weit. Daher kann der Angreifer bei Nutzung dieser Option nur um +2 erschwert abwehren, wenn sich eines seiner Ziele gegen ihn durchsetzt (die üblichen +1 auf *Abwehren* durch das Führen einer zweihändigen Waffe werden hierbei nicht zusätzlich addiert).

## Schild als Waffe

Mit einem Schild kann man im Nahkampf auch zuschlagen. Es handelt sich hierbei um eine spezielle Regelung des *Kampfes mit zwei Waffen*, bei dem für den zweiten Angriff der Grundwert von Blocken genutzt wird.

Man kann mit einem Schild nur zuschlagen, wenn man ihn in der laufenden Runde nicht zum Blocken eines Angriffs benutzt hat. Es ist hierbei unerheblich, ob der Einsatz erfolgreich war oder nicht; sobald man auf *Blocken* gewürfelt hat, ist der Schlag mit dem Schild nicht mehr möglich.

Je nach Art des Schildes richtet der Schlag unterschiedlich viel Schaden an. Die genauen Werte kann man Tabelle 8.7 entnehmen.

Man kann das Zuschlagen mit dem Schild nicht über die Kampffertigkeit *Kampf mit zwei Waffen* verbessern. Möchte man seinen Schild effektiver zum Angriff nutzen, muss man die Kampffertigkeiten *Schildbeherrschung* und *Schildschlag* erlernen (vgl. *Kampffertigkeiten*).

Mit einer Parierwaffe ist diese Option nicht wählbar. Möchte man mit einer derartigen Verteidigungswaffe angreifen, zählt dieses als *Kampf mit zwei Waffen* und wird nach dessen Regeln abgehandelt.

## Stachelwirbel (nur Zikaru)

Die Zikaru haben für ihre zahlreichen natürlichen Waffen und Stacheln eine spezielle Kampftechnik entwickelt: den Stachelwirbel. Dafür bewegen sie sich im schnellen Tempo einmal komplett um den Gegner herum und greifen mit einer schnellen Folge aus Angriffen mit Klauen, Hörnern, Schwanz und Stacheln an. Dieser Tanz um den Gegner ermöglicht ihnen, in einer Runde **alle** ihre Angriffsmöglichkeiten auf einmal einzusetzen.

Eingesetzt werden kann dieses Manöver nur gegen Gegner, die maximal **1 Feld** einnehmen. Außerdem muss sich der Zikaru ungehindert komplett um sein Opfer herumbewe-



gen können. Es müssen also alle an das Ziel angrenzenden Felder frei und begehbar sein. Hindernisse oder Abgründe kann der Zikaru bei seinem Angriff nicht überwinden. Der Stachelwirbel kann nur durchgeführt werden, wenn der Zikaru keine Waffe in der Hand hält und wenn er sich in der laufenden Runde **nicht bewegt** hat.

Man würfelt eine Probe gegen die Fertigkeitsstufe von *Natürliche Waffen*, die um +2 erschwert ist und so viel **Ausdauer** kostet, wie die FS beträgt.

*Hat ein Zikaru Natürliche Waffen auf 12, kostet ihn der Einsatz des Stachelwirbels 12 AUS.*

Ist die Probe erfolgreich, und der Zikaru setzt sich gegen seinen Gegner durch, kann dieser ganz normal abwehren. Schafft er es nicht, sich zu verteidigen, erleidet er Schaden von allen drei natürlichen Waffen (Klauen, Hörner, Schwanz) des Zikaru. Je nach Qualität seiner Abwehrprobe verliert der Verteidiger körperliche oder Lebensenergie. Die Schäden treten als Summe ein, werden also als Ganzes durch die Rüstung des Gegners oder ein eventuelles Blocken reduziert – es wird nicht jeder Schadenswurf einzeln behandelt.

## Sturzflug (nur Ceglags)

Ceglags können im Sturzflug aus mindestens **5 Metern** Höhe mit ihren Krallenfüßen einen Gegner attackieren. Damit der Angriff glückt, muss ihnen eine FP(Natürliche Waffen) gelingen, die die normale **Ausdauer** kostet. Kann das Opfer nicht vollständig abwehren, erleidet es **1W6 Schaden** zuzüglich +1 für jeweils 2 volle Meter Höhe über den benötigten 5 Metern, maximal aber 1W6+5. Ein Sturzflug findet immer im **5. Abschnitt** der Handlungsphase statt und kann nur durchgeführt werden, wenn der Ceglag sich in dieser Runde in der Bewegungsphase nicht bewegt hat.

Zudem ist es einem Ceglag möglich, Wesen bis zu maximal **50 Zentimetern** Größe und einem Gewicht von höchstens **Traglast x10** Kilogramm im Sturzflug zu greifen, in die Höhe zu heben und wieder fallen zu lassen. Dieser Angriff verursacht neben dem oben erwähnten Krallenschaden noch **1W6+2 KE** durch den Sturz, die nicht durch die Fertigkeit *Fallen* abgemindert werden können. Die erforderliche Angriffsprobe wird um +1 erschwert und kostet das **Doppelte** der normalen Ausdauer. Bei Wahl dieser Option verschiebt sich der Sturzflug in den 3. Abschnitt der Handlungsphase (Nahkampf), und das Opfer wird im 5. Abschnitt wieder fallen gelassen. Es ist dem Ceglag nicht möglich, sein Opfer länger zu tragen, er wird es auf jeden Fall loslassen.

## Zu Fall bringen

Um sich einen Vorteil im Kampf gegen seinen Gegner zu verschaffen, muss man manchmal zu besonderen Mitteln greifen. Eines davon ist der Versuch, den Gegner mit der Wucht eines Angriffs von den Beinen zu fegen und ihn dadurch in eine schlechte Angriffs- und Verteidigungsposition zu bringen.

Gelingt dem Angreifer eine um +1 erschwerte Angriffsprobe, die **Ausdauer** je nach Fertigkeitsstufe kostet, und setzt er sich gegen seinen Gegner durch, würfelt der Kontrahent einen normalen Abwehrwurf.

Misslingt die Probe auf *Abwehren* vollständig, **stürzt** der Verteidiger.

Wurde der Angriff mit einer einhändigen Waffe geführt, reicht eine halbe Abwehr, damit der Gegner auf den Beinen bleibt.

Beim Schlag mit einer zweihändigen Waffe allerdings muss er eine vollständige Abwehr schaffen, damit er nicht zu Boden geht.

Schaden erleidet der Verteidiger in keinem der Fälle.

Wird der Gegner zu Fall gebracht, gilt er als gestürzt (s. *Sturz*).

## Zurückdrängen

Um sich einen Vorteil im Kampf zu verschaffen, gibt es neben dem Entwaffnen und zu Fall bringen des Gegners auch die Möglichkeit ihn zurückzudrängen. Mit einer Kombination aus Schlägen, Tritten und dem kontinuierlichen Heranrücken an den Gegner, versucht man diesen dazu zu bewegen, einen Schritt zurückzuweichen.

Damit diese Option erfolgreich ist, muss man eine um +1 erschwerte Angriffsprobe ablegen, **Ausdauer** abhängig von der Fertigkeitsstufe zahlen und sich gegen den Gegner durchsetzen.

Verständlicherweise kann dieser Angriff nur durchgeführt werden, wenn das Feld hinter dem Gegner frei ist, also nicht von einem Hindernis oder einer anderen Figur belegt ist.

Da sich jeder Verteidiger vehement dagegen wehren wird, ein Feld zu betreten, das potentiell gefährlich für ihn ist (z.B. ein offenes Feuer oder ein Abgrund), wird in dem Fall seine Abwehrprobe um -1 erleichtert.

Misslingt die Abwehrprobe, weicht der Verteidiger einen Schritt zurück. Sollte er dabei auf einem für ihn gefährlichen Feld landen, erleidet er entsprechende Auswirkungen, also eventuell auch Schaden. Der Angriff zum Zurückdrängen macht aber keinen Schaden.

Steht der Gegner ein Feld entfernt, kann sich der Angreifer entscheiden, ob er sofort nachrückt oder ob er den Abstand bestehen lässt, um sich eventuell in der nächsten Bewegungsphase bewegen zu können, ohne sich lösen zu müssen.

## Zweihändige Hiebe (1hand-Waffen)

1hand-Waffen können auch mit beiden Händen gehalten werden, um mehr Wucht in den Schlag zu stecken. Für eine Erschwerung von **jeweils +1** erhöht sich der Schaden bei einem erfolgreichen Angriff um **+2**, bis zu einem Maximum von +6 zusätzlichen Schadenspunkten, also einer Erschwerung von +3.

**Jede** Schadenserhöhung kostet den Anwender **2 AUS**, unabhängig von seiner Fertigkeitsstufe.

Diese Option ist verständlicherweise nicht wählbar, wenn man in der zweiten Hand eine andere Waffe oder einen Schild trägt. Wählt man diese Art Angriff, erleidet man die gleichen Einbußen auf seine Abwehr, wie der Träger einer zweihändigen Waffe (siehe oben). Da 1hand-Waffen aber nicht die Größe einer zweihändigen Waffe haben, nimmt man im Kampf auch bei Nutzung dieser Option weiterhin nur 1 Feld ein.



# Besondere Würfelergebnisse

Natürlich gelten im Kampf die normalen Regeln zum Erreichen eines kritischen Erfolges oder Fehlers, wie bei allen anderen Fertigkeiten auch. Im Kampf haben diese Ergebnisse allerdings etwas andere Auswirkungen, die im Folgenden beschrieben werden. Die genannten Regeln gelten sowohl im Nah- als auch im Fernkampf.

## Kritischer Erfolg

Ein kritischer Erfolg im Kampf bedeutet eine glückliche Attacke, die schwerer abgewehrt werden kann als ein normaler Treffer, oder ein kräftesparendes Ausweichmanöver.

Neben der üblichen Erhöhung der Güte um 4 Punkte und damit einer höheren Chance sich gegen seinen Gegner durchzusetzen, wird bei einem kritischen Erfolg beim **Angriff** der ausgewürfelte Schaden um **2 Punkte** erhöht. Führt der Angriff zu LE-Verlust, wird dieser nicht durch die Rüstung verringert.

Bei der **Abwehr** bedeutet dieses Würfelergebnis neben der Erhöhung der Güte, dass das Ausweichmanöver nur die  **Hälfte** (abgerundet) der üblichen Ausdauerpunkte kostet, wenn es zu einer vollständigen Abwehr führt.

## Kritischer Fehler

Führt eine Probe zu einem kritischen Fehler, ist es egal, ob dieser beim Angriff oder bei der Abwehr auftritt. In jedem Fall ist die geplante Aktion misslungen. Bei einer Aktion, die Ausdauer kostet, werden die zu zahlenden Punkte verdoppelt.

Zusätzlich tritt ein zufälliges, negatives Ereignis ein, das man anhand eines Wurfes mit dem **W20** auf Tabelle 8.4 ermittelt. Der Spielleiter kann jedoch auch eine der Situation angemessene Option wählen und die Ereignisse der Tabelle dabei als Anhaltspunkt nutzen.

Wurf	Ereignis
1	<b>Keine besonderen Auswirkungen</b> Glück im Unglück: Es passiert nichts Besonderes.
2-4	<b>Waffe fallengelassen</b> Bei einem Angriff lässt man seine Waffe fallen. Sie fällt auf das Feld, auf dem man steht. Bei der Abwehr mit einer Verteidigungswaffe fällt diese zu Boden. Bei einem waffenlosen Angriff, dem Angriff mit natürlichen Waffen oder der Abwehr ohne Verteidigungswaffe tritt 5-7 ein.
5-7	<b>Sturz</b> Die Figur stürzt zu Boden und benötigt die folgende Runde zum Aufstehen (vgl. Sturz).
8-10	<b>Waffe unbrauchbar</b> Die Angriffs- oder Verteidigungswaffe ist unbrauchbar geworden und kann, bis sie repariert wird, nicht mehr eingesetzt werden. Bei Bögen und Armbrüsten reißt die Sehne. Hat man eine Ersatzsehne dabei, kann man diese innerhalb von 6 Runden einspannen und die Waffe wieder benutzen. Bei einem waffenlosen Angriff oder dem Angriff mit natürlichen Waffen wurde die entsprechende Angriffsmöglichkeit geprellt und kann 1W6+2 Runden nicht eingesetzt werden.
11-13	<b>Waffe zerstört</b> Die Angriffs- oder Verteidigungswaffe wurde vollständig zerstört.
14-16	<b>Selbstverletzung</b> Die Figur verletzt sich selbst und erleidet 1W6 KE-Schaden, gegen den sie sich nicht schützen kann.
17-19	<b>Blöße</b> Die Figur gibt sich eine Blöße. Der Gegner kann sofort einen zusätzlichen Angriff durchführen, der nicht abgewehrt werden darf. Beim Angriff mit Fernkampfwaffen oder der Verteidigung gegen Fernkampfangriffe tritt 14-16 ein.
20	<b>Zwei Ereignisse</b> Es werden zwei neue Würfe durchgeführt und ein erneutes Ergebnis von 20 oder der Wurf von 1 ignoriert. Beide ermittelten Ereignisse treten ein.

Tabelle 8.4: Auswirkungen eines kritischen Fehlers



# Gesundheit und Schaden

Es ist unwahrscheinlich, dass man im Verlauf eines Kampfes bei den wilden Schlägen, den herumschwirrenden Pfeilen und den körperlichen Anstrengungen völlig ungeschoren davonkommt. Vielmehr wird es so sein, dass man des Öfteren Schaden erleidet und am Ende des Kampfes erschöpft ist und nach Atem ringt.

Um den Zustand einer Spielfigur darzustellen, hat diese mehrere Werte.

Die **Ausdauer** (AUS) zeigt, wie erschöpft sie ist. Ausdauerverlust steht für Erschöpfung, die sich durch die zusätzliche Anstrengung von anspruchsvollen Kampfmanövern, durch *Ausweichen* und durch *Abwehren* bemerkbar macht und den Kämpfer schwächt.

Die **körperliche Energie** (KE) ist ein Maß dafür, wie viele physische Verletzungen eine Figur davongetragen hat. Ein Verlust dieser Punkte spiegelt Kratzer, blutende Wunden, Prellungen und ähnliche Verletzungen wider, die man von einem Treffer mit einer Waffe erleidet. Üblicherweise wird diese Energie im Kampf stark beansprucht. Jedes Mal, wenn eine Figur nur eine halbe Verteidigung schafft, erleidet sie einen Verlust ihrer körperlichen Energie in Höhe des ausgewürfelten Schadens, abhängig von der Waffe des Gegners.

Die **mentale Energie** (ME) ist hingegen ein Maß für die geistige Verfassung der Figur. Sie verliert hiervon Punkte, wenn sie sich geistig stark anstrengt, wie zum Beispiel beim Wirken von Zaubern, oder wenn sie Ziel spezieller magischer Attacken wird. Außer bei Zauberern, die diese Energiequelle nutzen, um Magie zu wirken, werden diese Punkte im Vergleich zur KE im Kampf nur selten angezapft.

Die **Lebensenergie** (LE) schließlich ist eine Anzeige für den Gesamtzustand einer Figur. Verlust von Lebensenergie spiegelt schwere körperliche Verletzungen wider. Immer, wenn einer Figur ihre Verteidigung misslingt, erleidet sie einen Verlust in Höhe des ausgewürfelten Schadens, abhängig von der Waffe des Gegners. Sinkt die LE auf 0, stirbt sie.

## Ausdauerverlust im Kampf

Kämpfen ist anstrengend. Es ist erschöpfend, sich im Gefecht mit seinem Gegner zu befinden, seinen Hieben auszuweichen und selber immer wieder mit seiner Waffe

Fertigkeitsstufe	AUS-Kosten
01-05	5
06-10	4
11-15	3
ab 16	2

Tabelle 8.5: AUS-Kosten im Kampf

zuzuschlagen. Normalerweise ist diese Anstrengung bei einem Verlust von KE schon mit eingerechnet.

Gelingt eine **vollständige Verteidigung**, umgeht der Verteidiger damit sämtlichen Verlust von KE und LE. Allerdings kostet ihn die Ausweichbewegung oder Parade mit der Waffe Kraft, was sich in einem Verlust von **Ausdauer** widerspiegelt.

Je nach Fertigungsstufe in *Abwehren* beziehungsweise *Ausweichen* verliert man eine entsprechende Anzahl an AUS, die man Tabelle 8.5 entnehmen kann.

Zusätzlich wird die Ausdauer durch den Einsatz von speziellen Kampfoptionen oder -fertigkeiten in Anspruch genommen. Die genauen Angaben dazu findet man bei den jeweiligen Beschreibungen in diesem Kapitel.

Sollte es zu einer Situation kommen, in der eine Figur noch Ausdauer übrig hat, diese aber nicht ausreichend für die geplante Handlung ist, darf sie ihre Aktion dennoch durchführen, erhält jedoch pro fehlenden Ausdauerpunkt eine Erschwernis von +1 auf die entsprechende Probe.

*Pollux hat nach einem anstrengenden Kampf nur noch 2 AUS und wird erneut angegriffen. Er will den ankommenden Hieb natürlich abwehren, weil er im Laufe des Kampfes schon gemerkt hat, dass mit dem Hammer seines Gegners nicht zu spaßen ist. Er benötigt für sein Abwehren (wenn es gelingt) 4 AUS, es fehlen also 2 Punkte. Er darf die Probe trotzdem durchführen. Da er vorher nicht weiß, ob der Wurf zu einer vollständigen Verteidigung führt und infolgedessen AUS kostet, erhält er eine Erschwernis von +2 auf den Wurf.*

## Auswirkungen von Ausdauerverlust

Ausdauer verlieren heißt, immer erschöpfter zu werden. Irgendwann ist man so geschwächt, dass man sich kaum noch auf den Beinen halten und nur noch an Ruhe und Schlaf denken kann. Dieser Punkt ist erreicht, wenn die Ausdauer auf 0 fällt. Sollte man mehr Ausdauer verlieren als man noch übrig hat, kann der AUS-Wert niemals negativ werden, sondern bleibt dann auf 0 stehen.

*Im obigen Beispiel kostet Pollux das Abwehren zwar eigentlich 4 Ausdauer (wenn es vollständig gelingt), er hat aber nur noch 2. Somit würde seine AUS eigentlich auf -2 sinken. Da dieses nicht möglich ist, schreibt sich der Spieler einfach 0 AUS auf.*

Eine Figur mit **0 AUS** ist völlig erschöpft, kann sich kaum noch auf den Beinen halten und keine schweren Gewichte mehr tragen. Außer ihrer Kleidung kann sie maximal noch ein **Viertel** ihrer Traglast (abgerundet) schleppen und wird in der Regel schon unter dem Gewicht ihrer getragenen



Rüstung zusammenbrechen, die in diesem Falle als zusätzliches Gewicht zählt. Ihre Waffen werden ihr aus den kraftlosen Händen gleiten und zu Boden fallen.

Eine derart erschöpfte Figur kann sich nur noch mit einem **Drittel** ihrer BEW fortbewegen und nicht rennen. Sie kann keine Handlungen oder Fertigkeiten mehr ausüben, die AUS kosten, insbesondere kann sie nicht mehr angreifen und abwehren, weshalb man ihren Zustand auch als **völlig schutzlos** bezeichnet.

Auf alle Handlungen und Fertigkeiten, die keine AUS kosten, erhält eine völlig erschöpfte Figur eine Erschwerung von +2. Selbst geistige Tätigkeiten sind in solch einem ausgelaugten Zustand nur schwer durchführbar.

Ein Charakter täte gut daran, sich rechtzeitig aus dem Kampf zurückzuziehen, wenn seine Ausdauer zur Neige geht. Alle natürlichen Wesen und so gut wie alle Monster werden sich aus dem Kampf entfernen und versuchen, das Weite zu suchen, wenn ihre Ausdauer einen gefährlich niedrigen Wert annimmt.

## Der Schaden

Wann immer man einen Treffer mit einer Waffe einstecken muss, verliert man entweder **körperliche** oder **Lebensenergie** abhängig von der Güte der Verteidigung und der Höhe des ausgewürfelten Schadens. Man hat durch den Hieb blutende Schnitte und Stiche oder Prellungen und Abschürfungen davongetragen. Alle diese kleinen oder größeren Verletzungen sind schmerzhaft und zehren an den Kräften.

Bei einer **halben** Verteidigung verliert der Verteidiger **körperliche Energie** in Höhe des gewürfelten Schadens. Dieser Verlust steht für die Kombination aus einer leichten Verletzung und der Anstrengung der Ausweich- oder Paradebewegung.

Hat eine Figur **weniger** KE als der Schaden beträgt, wird die KE auf 0 reduziert und der überzählige Betrag von der Lebensenergie abgezogen.

**Misslingt** die Verteidigungsprobe hingegen, wird ein schwerer Treffer erzielt. Dieser kostet das Ziel den vollen ausgewürfelten Schaden an **Lebensenergie**. Trägt man eine **Rüstung** oder hat man eine natürliche Rüstung, wird der ausgewürfelte Schaden um den **Rüstungsschutz** verringert (s. *Rüstungen und Schilde*).

## Nuswirkungen von KE-Verlust

Sinkt die körperliche Energie einer Figur auf **0**, ist sie **schwer verletzt**, unabhängig davon wie viel Lebensenergie sie noch besitzt. Sie kann außer ihrer Kleidung kein Gewicht mehr tragen, sich nicht mehr aus eigener Kraft fortbewegen und nur noch leise sprechen. Solch eine Figur hat automatisch 0 AUS, gilt folglich als völlig schutzlos und bedarf dringend herkömmlicher oder magischer Heilung. Von derart schweren Verletzungen erholt man sich frühes-

tens nach **1W6+4 Tagen**, auch wenn die körperliche Energie in der Zwischenzeit wieder ansteigt. In der gesamten gewürfelten Zeit gilt man als völlig schutzlos.

**Schwere Verletzungen** müssen versorgt werden, damit sie dem Verwundeten nicht noch weiteren Schaden zufügen. Sie bluten oftmals stark oder sind der ideale Nährboden für Krankheitserreger. Werden sie nicht gesäubert und verbunden, kostet dieses den Verletzten pro Tag **1 LE**, wenn ihm eine FP(Widerstand) gelingt. Andernfalls verliert er sogar **2 LE**. Solange die Wunde nicht versorgt ist, regeneriert der Verwundete weder KE noch LE.

Wird nach einer schweren Verletzung die Fertigkeit *Heilung - Wunden* erfolgreich angewendet, kann man den Verlust von LE verhindern und die Regeneration setzt wieder ein. Es ist hierfür allerdings erforderlich, dass eine Versorgung mindestens alle 2 Tage stattfindet. Setzt die Behandlung aus, stoppt die Regeneration und der Patient verliert wieder LE pro Tag.

Erleidet man während der Zeit einer schweren Verletzung erneut Schaden, wird dieser direkt von der Lebensenergie abgezogen, selbst dann, wenn man wieder KE regeneriert hat.

## Nuswirkungen von LE-Verlust

Lebensenergie zu verlieren ist deutlich schwerwiegender als der Verlust von Ausdauer oder körperlicher und mentaler Energie. Der Verlust von Lebensenergie geht mit zahlreichen schweren Verletzungen einher, die schließlich auch zum Tode führen können.

Sinkt die Lebensenergie auf **0 oder weniger**, ist der Charakter mehr tot als lebendig und wird in Kürze sterben. Man würfelt mit **2W6+(Widerstand/2)** und zieht hiervon so viele Punkte ab, wie die LE unter 0 beträgt. Das Ergebnis sind die **Minuten**, die die Figur noch zu leben hat. Wird ihre LE in dieser Zeit nicht auf wenigstens 1 gehoben, stirbt sie. Sollte sie von der Schwelle des Todes gerettet werden, erleidet sie die oben beschriebenen Nachwirkungen einer schweren Verletzung.

Sollte das Ergebnis der Rechnung negativ sein, führt dieses zum sofortigen Tod. Dieser Figur ist nicht mehr zu helfen.

## Regeneration und Heilung

Jeder Körper heilt Wunden und baut Erschöpfung ab. Wunden schließen sich, und nach einem ausgiebigen Schlaf ist der Körper wieder erfrischt. Es gibt zwei Möglichkeiten, sich von seinen Verletzungen und seiner Erschöpfung zu erholen: Die natürliche Regeneration und Heilung.

Die **Regeneration** beruht immer auf dem **Grundwert** der jeweiligen Energie. Es handelt sich hierbei um den Wert, den man während der Charakter-Erschaffung durch die gewählte Rasse oder Herkunft erhält und von dem aus man seine Energien steigert.

*Der Riikaatii Dalin hat, bedingt durch seine Rasse, folgende*



*Grundwerte: LE 11, KE 17, ME 16 und AUS 28. Er hat seine Energien zwar während der Charakter-Erschaffung erhöht, für die Regeneration sind aber diese Grundwerte von Bedeutung.*

Hat man weniger als ein Viertel seines **Ausdauer**-Maximums und ruht sich eine **halbe Stunde** aus, während der man keine aktiven Tätigkeiten durchführt, sondern einfach versucht, Kraftreserven zu mobilisieren, erhält man so viel AUS zurück, wie der **Grundwert/2** beträgt.

*Dalin hat insgesamt 48 AUS. Sinken sie auf unter  $48/4=12$ , kann er sich eine halbe Stunde ausruhen und erhält dadurch AUS in Höhe des halben Grundwertes, also  $28/2=14$ , zurück.*

Effektiver ist die Regeneration während des **Schlafes**. Schläft man **8 Stunden** ohne Unterbrechung, stellt der Körper die gesamte **ME** und **AUS** wieder her. Zusätzlich regeneriert man **Grundwert/2 KE**.

Findet der Schlaf in einem vernünftigen Lager statt, also in einem bequemen Bett in einer warmen und trockenen Umgebung (in einem Gasthaus zum Beispiel; das provisorische Nachtlager am Wegesrand zählt nicht dazu, selbst wenn man Zelte aufstellt und ein Feuer entzündet!), darf man nach 8 Stunden durchgehenden Schlafes eine FP(Widerstand) werfen. Gelingt dieser Wurf, erhält man **Grundwert/4 LE** (aufgerundet, entspricht der natürlichen täglichen Regeneration, s.u.) zurück.

Die Regeneration durch 8 Stunden Schlaf kann man nur **einmal am Tag** beanspruchen. Es nützt also nichts, wenn man den Großteil des Tages verschläft. Das mag zwar sehr gemütlich sein, führt aber zu keiner zusätzlichen Regeneration.

*Schläft Dalin 8 Stunden ohne Unterbrechung, steigt seine Ausdauer und mentale Energie wieder auf das Maximum. Zudem erhält er die Hälfte seines KE-Grundwertes, also  $17/2=$  gerundet 9, an KE zurück. Verbringt er die Nacht sogar in einem gemütlichen Bett in einem warmen Gasthaus, darf er am nächsten Morgen einen Wurf gegen seinen Widerstand machen. Gelingt dieser Wurf, erhält er ein Viertel seines LE-Grundwertes, also  $11/4=3$ , LE zurück.*

Wird man **frühzeitig** aus dem Schlaf gerissen, hat der Körper in den geschlafenen Stunden trotzdem einiges an Energie wieder herstellen können. Pro **angefangene Stunde** Schlaf kann man sich **ein Zehntel** des Maximalwertes von ME und AUS gutschreiben.

Hat man in einem warmen und trockenen Nachtlager (siehe oben) geschlafen, wird der Gesamtbetrag nochmals um ein zusätzliches Zehntel erhöht. Zusätzlich gewinnt man in diesem Falle für je **angefangene 2 Stunden 1 KE**.

Die Regeneration von Lebensenergie entfällt allerdings, wenn der Schlaf frühzeitig unterbrochen wird.

Die teilweise Regeneration durch wenig Schlaf kann mehrfach am Tag in Anspruch genommen werden, wenn zwischen den Schlafphasen mindestens so viel Zeit vergeht, wie man zuvor geschlafen hat.

*Wird Dalin aus dem Schlaf gerissen, hat er bis zu diesem Zeitpunkt pro angefangene Stunde ein Zehntel seines AUS- und ME-Maximalwertes regeneriert. Er bekommt also 5 AUS (Maximalwert  $48/10=$  gerundet 5) und 2 ME (Maximalwert  $20/10=2$ ) pro angefangene Stunde zurück.*

*Schläft er drei Stunden und wird dann von Kialah zur Nachtwache geweckt, hat er 15 AUS und 6 ME regeneriert. Nachdem er seine drei Stunden Wache absolviert hat, weckt er Pollux und legt sich selbst wieder auf sein Lager, um weitere drei Stunden zu schlafen. Dadurch, dass er zwischen den Schlafphasen genauso lange wach war, wie er zuvor geschlafen hat, erlangt er auch in den folgenden Stunden AUS und ME zurück.*

Wunden heilen aber auch unabhängig vom Schlafen. **Pro Tag** stellt ein Charakter **Grundwert/4** (aufgerundet) **Lebensenergie** wieder her. Zur Vereinfachung wird diese LE immer genau um Mitternacht gutgeschrieben.

*Jeden Tag um Mitternacht wird die natürliche Regeneration von Dalin berechnet, wenn er zwischenzeitlich LE verloren hatte. In diesem Falle erhält er ein Viertel seines LE-Grundwertes, also  $11/4=$  gerundet 3, Punkte wieder zurück.*

Zusätzlich zur natürlichen Regeneration kann man auf herkömmliche oder magische **Heilung** zurückgreifen. Durch diese Methode gewinnt man deutlich schneller seine Gesundheit wieder zurück.

Herkömmliche Heilung bezeichnet die Anwendung der Fertigkeit **Heilung - Wunden** oder das Aufsuchen eines gelernten Arztes oder Wundheilers, während magische Heilung – wie der Name schon sagt – den heilenden Einsatz von Magie meint.

Genauere Informationen zu **Heilung - Wunden** findet man im Kapitel über die Fertigkeiten, während magische Heilung im Kapitel über die Magie detailliert erläutert wird.

Alle Arten Heilung stellen körperliche und/oder Lebensenergie wieder her. Mentale Energie kann man nur durch die in **Kapitel IX - Die Magie** erläuterten Methoden zurückgewinnen.

Keine Regeneration oder Heilung – weder herkömmliche noch magische – kann mehr LE, KE oder AUS wieder herstellen als das Maximum des Charakters beträgt.



# Rüstungen und Schilde

Rüstungen sind der einzige Schutz eines Kämpfers in den vorderen Reihen im Nahkampf. Geht mal ein Verteidigungsmanöver daneben, ist es die Rüstung, die den Kämpfer am Leben hält, denn sie verringert den Schaden, den er erleidet. Aber auch Kämpfer, die nicht an vorderster Front stehen, seien es Bogenschützen oder Zauberer, sind gut beraten, mindestens eine leichte Rüstung für Eventualitäten zu tragen.

Viele Kämpfer verzichten zusätzlich gern auf den hohen Schaden von zweihändigen Waffen oder dem Führen einer Zweitwaffe, um sich stattdessen mit einem Schild oder einer Parierwaffe zu schützen.

## Tragen von Rüstung

Rüstungen findet man in diversen Formen und Ausführungen, teilweise mit umfangreichen Verzierungen, teilweise einfach nur grob zusammengeschmiedet. Sie lassen sich aber alle in eine der 7 Rüstungsarten (s. u.) einsortieren, egal wie sie genau geartet sind.

Jede Rüstung verringert den erlittenen Schaden an Lebensenergie, den der Träger erleidet, um einen bestimmten Betrag. Diesen Betrag nennt man **Rüstungsschutz** (RS). Sinkt durch den Abzug der gewürfelte Schaden auf 0 oder weniger, hat die Rüstung ihn komplett abgefangen und der Träger verliert keine Lebensenergie.

*Fin trägt eine leichte Lederrüstung (RS 2) und muss einen Schlag ihres Gegners einstecken. Dieser würfelt für seinen Schaden insgesamt 6 Punkte aus. Von diesen wird Fins Rüstungsschutz abgezogen. Es bleiben also 4 Schadenspunkte übrig, die Fin von ihrer Lebensenergie abziehen muss.*

Gegen den Schaden von gezielten Angriffen und Blattschüssen schützt eine Rüstung nur dann, wenn die entsprechende, anvisierte Körperpartie bedeckt ist. Somit schützen alle Rüstungen gegen Treffer am Torso, während Arm- und Beinschienen gegen Angriffe auf die Gliedmaßen helfen.

Zudem gibt es bestimmte Arten von Schäden, die die Rüstung umgehen, zum Beispiel magischer Frostscha- den (vgl. Kapitel IX - Die Magie).

Trägt man eine Rüstung, wird ihr **Gewicht** gleichmäßig über den Körper verteilt und zählt daher nicht als Belastung im Sinne der Traglastregeln (siehe Kapitel XIII - Abenteuerleben). Trotzdem ist es natürlich hinderlich, sich in schweren oder steifen Rüstungsteilen zu bewegen. Schnelle Bewegungen sind je nach Gewicht der Rüstung nur schwerer oder kaum noch möglich.

Dieser Umstand spiegelt sich in **Abzügen** wider, die man auf seine **BEW** und die **Verteidigungsfertigkeiten** (Ab-

wehren und Ausweichen) erhält. Wie hoch diese Abzüge genau sind, kann man Tabelle 8.6 entnehmen.

Bei den Abzügen auf die Verteidigungsfertigkeiten handelt es sich nicht um Erschwernisse der Würfe, sondern um eine Reduzierung der **Fertigkeitsstufe** mit allen Auswirkungen, insbesondere auf AUS-Verbrauch!

*Kialah hat Abwehren auf FS 11, sie zahlt also bei einer vollständigen Verteidigung 3 AUS. Zieht sie jetzt eine beschlagene Lederrüstung an, die einen Abzug von 1 auf Verteidigung gibt, hat sie anschließend nur noch FS 10. Daraus resultiert, dass sie wieder 4 AUS verliert, wenn sie sich vollständig verteidigt.*

Sollte der Fall eintreten, dass durch diese Reduzierung eine oder mehrere der Verteidigungsfertigkeiten auf **0** oder **weniger** sinken, kann man diese Fertigkeiten so stark gerüstet nicht mehr ausüben.

Der Figur muss eine Rüstung **passen**, damit sie nicht übermäßig behindert. Normalerweise sind sämtliche Rüstungen auf den Träger zugeschnitten und speziell angepasst, damit sie optimal sitzen.

Findet oder kauft man eine Rüstung, die nicht für einen selbst gemacht wurde, kann man sie ohne zusätzliche Abzüge tragen, wenn die Differenz der Größen der Träger nicht mehr als **10 Zentimeter** beträgt und sie dieselbe **Statur** besitzen.

Kleinere Rüstungen kann man nicht tragen. Zu große Rüstungen erhöhen sämtliche Abzüge um **2 Punkte**.

*Kialah (1,75m, schlank) kann problemlos Rüstungen tragen, deren Vorbesitzer ebenfalls schlank ist und zwischen 1,65m und 1,85m groß. Will sie allerdings das beschlagene Leder (Verteidigung-1, BEW 0) des gerade getötenen Räuberhauptmanns tragen, der anscheinend zu Lebzeiten gern und viel gegessen hatte (Statur: breit), würden alle Abzüge um 2 Punkte erhöht, also Verteidigung-3 und BEW-2.*

Es ist nicht möglich, mehrere Rüstungen übereinander zu tragen, um einen höheren Rüstungsschutz zu erlangen.

Trägt man eine Rüstung über einer natürlichen Panzerung, zählt jeweils der höhere RS.

In Tabelle 8.6 findet man zusätzlich eine Spalte **Anziehen**, die angibt, wie viele **Minuten** man benötigt, um die jeweilige Rüstung anzuziehen. Bei Rüstungen, deren Angabe mit einem \* gekennzeichnet ist, benötigt man die Hilfe einer anderen Person, um sie anzulegen. Ist man gezwungen, den Panzer alleine anzuziehen, braucht man das **Doppelte** der Zeit.

Die angegebenen Werte gelten ebenfalls, wenn man die Rüstung wieder **ausziehen** möchte. Auch hier ist man bei einigen Rüstungen auf die Hilfe anderer Personen angewiesen.



## Rüstungsarten

Dicke Kleidung, meistens aus Fellen gemacht, ist die einfachste Art der Rüstung. Sie ist in eigentlich allen Teilen Samyras verbreitet und in unterschiedlichen Formen erhältlich. Zu dieser Kategorie gehören beispielsweise wattierte Waffenröcke und die primitive, aber dicke Fellbekleidung der halbintelligenten Humanoiden und Barbarenvölker.

**Felle** (FE) verringern den erlittenen Schaden um 1 Punkt.

**Lederrüstungen** (LR) bestehen aus dickem, gehärtetem Leder aus dem eine Art Harnisch geformt wurde. Teilweise hat diese Art Rüstung halblange Ärmel oder ist länger und schützt die Oberschenkel ein wenig mit.

Diese Rüstungen bieten einen Rüstungsschutz von 2.

Einige Lederrüstungen sind zusätzlich mit groben Metallplatten beschlagen oder mit metallenen Niete versehen, die die Rüstung weiter verstärken. Man spricht bei diesen Rüstungen von **beschlagenen** Lederrüstungen (BL).

Sie bieten dem Träger einen Rüstungsschutz von 3. Sie sind deutlich schwerer als eine einfache Lederrüstung und behindern den Träger leicht in seiner Bewegung.

Die extrem seltenen und teuren Rüstungen aus Dämonenhaut sind normalerweise sehr aufwendig gearbeitet und reich verziert. Nur wenige Rüstungsmacher verstehen sich auf die Kunst, das Material entsprechend zu verarbeiten und zu formen. Dafür sind diese Rüstungen deutlich leichter als beschlagenes Leder, bieten aber mehr Rüstungsschutz. Da zu einer Rüstung aus Dämonenhaut immer eine Art lederner Rock gehört, der die Oberschenkel des Trägers komplett umschließt, wird dieser in seinen Bewegungsmöglichkeiten leicht eingeschränkt.

**Dämonenhaut** (DH) bietet einen Rüstungsschutz von 4 Punkten.

Unter einem **Kettenpanzer** (KP) versteht man das klassische Kettenhemd in allen seinen Ausführungen. Es besteht aus metallenen Ringen, die in einer bestimmten Technik miteinander verbunden sind, um eine optimale Kombination aus Schutz und Beweglichkeit zu erreichen. Oftmals sind Kettenhemden etwa knielang und haben einen kurzen Ärmel aus Kettengeflecht. Sie bieten einen Rüstungsschutz von 4 Punkten, sind aber relativ schwer und schränken ihren Träger in seiner Bewegungsfreiheit ein.

Viele Kettenpanzer sind zusätzlich noch mit Metallplatten verstärkt, die insbesondere im Brust- und Rückenbereich zusätzlich auf das Geflecht aufgebracht sind.

Eine derart verstärkte Rüstung nennt man **Schuppenpanzer** (SP). Er fängt 5 Punkte Schaden ab, ist aber erheblich schwerer und

steifer als ein einfaches Kettenhemd, was den Träger daran hindert, sich uneingeschränkt bewegen zu können.

Die Königsklasse der Rüstungen stellt schließlich der **Plattenpanzer** (PP) dar, der primär aus einem Kettenpanzer mit langem Ärmel und einer Hose aus Kettengeflecht besteht. Zusätzlich werden Brust und Rücken von einem soliden Harnisch aus massiven Metallplatten geschützt. Diese Art Rüstung ist auf Samyra relativ selten, und in der Regel können sich nur die wohlhabenden Kämpfer einen derartigen Schutz leisten.

Diese sehr schwere und recht starre Rüstung verringert den Schaden, den der Träger erleidet, um 6 Punkte, schränkt ihn aber auch erheblich in seiner Bewegung ein.

## Rüstteile

Rüstteile sind zusätzliche Panzerungen, die zu einer normalen Körperrüstung getragen werden können. Die gebräuchlichsten sind Helme sowie Arm- und Beinschienen.

Werden sie ohne eine entsprechende Hauptrüstung getragen, haben wie keinen schützenden Effekt. Trägt man sie allerdings zusätzlich, erhöhen sie den Rüstungsschutz der Gesamtrüstung.

*Will man einen Kettenpanzer (RS 4) mit einer Kettenhaube (+1 RS) und Arm- und Beinschützern aus Kettengeflecht (+1 RS) kombinieren, bekommt man einen Gesamt-RS von 6.*

Die genauen Werte für Rüstteile findet man in Tabelle 8.6.

**Helme** gibt es entweder aus Leder, Kettengeflecht oder Metall. Sie können mit jeder anderen Körperrüstung kombiniert werden und bieten jeweils 1 Punkt zusätzlichen Rüstungsschutz.

Helme geben keine zusätzliche Behinderung. Einzige Ausnahme sind Metallhelme mit Visier, die die Sicht so stark einschränken, dass man nicht mehr deutlich erkennen

Rüstung	RS	Verteidigung	BEW	Anziehen
Felle	1	0	0	1
Lederrüstung	2	0	0	3
Beschlagenes Leder	3	-1	0	5
Dämonenhaut	4	0	-1	5
Kettenpanzer	4	-2	-1	5*
Schuppenpanzer	5	-3	-2	10*
Plattenpanzer	6	-4	-4	15*
Rüstteile				
Arm-/Beinschienen Leder	+1	-1	-1	2
Arm-/Beinschienen Kettengeflecht	+1	-1	-1	5
Arm-/Beinschienen Platte	+2	-2	-2	2
Lederhelm	+1			1
Kettenhaube	+1			1
Metallhelm	+1			1
Metallhelm mit Visier	+2	-1		1

\* Diese Rüstungen kann man nur mit der Hilfe einer anderen Person in der angegebenen Zeit anziehen. Alleine benötigt man die doppelte Zeit.

Tabelle 8.6: Rüstungen und Rüstteile





Donnerschlag,  
Kriegshammer, Streitkolben, Keule

kann, wenn Schläge ankommen, und daher einen Abzug auf Verteidigung geben. Dafür erhöhen sie den Rüstungsschutz um 2 Punkte.

**Arm- und Beinschienen** gibt es ebenfalls in unterschiedlichen Ausführungen. Platten aus gehärtetem Leder oder Metall werden mit Riemen an Armen und Beinen befestigt. Außerdem gibt es die Möglichkeit an einige Rüstungen, die hauptsächlich aus Kettengeflecht bestehen, noch Ärmel und Beine anzubringen.

Den angegebenen Rüstungsschutz bieten diese Teile nur, wenn sie als **komplettes Set**, bestehend aus Arm- und Beinschienen, getragen werden. Sie geben dann 1 (Leder, Kette) bzw. 2 (Metall) zusätzlichen Rüstungsschutz.

Arm- und Beinschienen schränken deutlich in der Bewegungsfreiheit ein und erhöhen folglich die Abzüge durch die getragene Rüstung.

*Im obigen Beispiel einer kompletten Kettenrüstung würde der Träger durch die Körperrüstung Verteidigung-2 und BEW-1 erhalten. Zusätzlich addieren sich die Abzüge durch die Arm- und Beinschützer: Verteidigung-1, BEW-1. Durch die Kettenhaube gibt es keine zusätzlichen Behinderungen. Somit belaufen sich die Abzüge auf Verteidigung-3 und BEW-2.*

## Natürliche Rüstungen

Natürliche Tiere, fast alle Monster und auch einige der spielbaren Rassen haben eine **natürliche Rüstung** (NR), die ähnlich wirkt wie eine getragene Rüstung und die in der Regel den gesamten Körper vor erlittenem Schaden schützt.

Im Gegensatz zu getragener Rüstung zählt natürliche Rüstung aber als die Haut eines Wesens und fängt daher einige Arten von Schäden nicht ab. Feuer und Säure richten zum Beispiel großflächige Verbrennungen bzw. Verätzungen der äußeren Hautschichten an, die mit natürlicher Rüstung genauso schmerzhaft und schädigend sind wie ohne Rüstung.

Allgemein kann man sagen, dass natürliche Rüstung lediglich dafür sorgt, dass Schaden, der die Haut durchdringt, abgefangen wird. Zu dieser Art Schaden zählen alle Angriffe mit Waffen, Sturzschäden und Ähnliches. Im Zweifelsfalle entscheidet der Spielleiter, ob die Panzerung Schaden abfängt.

*Die dicke und mit dichtem Fell bewachsene Haut eines großen Wolfes zählt im Grunde wie eine Lederrüstung und bietet ihm einen Rüstungsschutz von 2 Punkten. Sie sorgt dafür, dass Stiche und Schnitte nicht so tief sind, federt stumpfe Hiebe ab und schützt dadurch davor, dass er starke Prellungen oder gar innere Verletzungen erleidet. In diesen und ähnlichen Situationen fängt seine natürliche Rüstung den entsprechenden Wert ab.*

*Wird er allerdings von einem Zauberer mit Feuerbällen beschossen, die auf Verbrennung basierenden Schaden verursachen, dem Wolf das Fell versengen und große Bereiche seiner äußeren Hautschichten verkohlen, erleidet er vollen Schaden, ohne dass ihn seine natürliche Rüstung schützt.*

Natürliche Rüstung schützt normalerweise am ganzen Körper gegen die Schäden von gezielten Angriffen. Es gibt aber zahlreiche Tiere und Monster, bei denen die Panzerung unterschiedlich stark an den Körperteilen ausgeprägt ist. Viele schwer gerüstete Wesen sind beispielsweise am Bauch verwundbarer.

## Verwendung von Schilden

Schilde sind auf Samyra weit verbreitet und in den unterschiedlichsten Ausführungen vorzufinden. Schon vor Tausenden von Jahren, weit vor der Dunklen Zeit, haben die Kämpfer der Völker sich dieses Schutzes bedient.

Je nach Ausführung lassen sich Schilde – oder allgemeiner: Verteidigungswaffen – in eine der 5 unten beschriebenen Kategorien einordnen.

Durch den Einsatz einer Verteidigungswaffe kann man erlittenen Schaden **abmildern**, wenn der entsprechende Angriff aus dem **Angriffsbereich** oder dem **Gesichtsfeld** der Seite, auf der man den Schild trägt, kommt. Ist dieses der Fall, würfelt man nach einer Probe auf **Abwehren** bzw. **Ausweichen**, die nicht zu einer vollständigen Verteidigung geführt hat, eine **FP(Blocken)**, auf die dieselben Modifikationen zählen, wie auf die Verteidigungsprobe.

*Pollux benutzt zusätzlich zu seinem Kriegsschwert einen hohen Schild. Er ist Rechtshänder, hält den Schild also primär an der linken Seite seines Körpers. Bei allen Angriffen, die aus seinem Angriffsbereich (also von vorne) und aus seinem linken Gesichtsfeld kommen, darf er seinen Schild bei der Verteidigung verwenden.*

*In einem Kampf versucht er, den Pfeil eines Bogenschützen abzuwehren. Die FP(Ausweichen) ist, wie für solche Art Angriffe üblich, um +1 erschwert. Gelingt ihm keine vollständige Verteidigung, darf er anschließend noch eine FP(Blocken) mit seinem Schild durchführen, die mit derselben Modifikation, also +1, durchgeführt wird.*

Gelingt die FP(Blocken), hat man seine Verteidigungswaffe genutzt, um den Angriff so weit abzulenken, dass er nicht mehr seine volle Wucht entfalten kann. Jede Verteidigungswaffe hat hierfür einen so genannten **Blockwert**, der angibt, wie viele Punkte Schaden abgefangen werden und den man in Tabelle 8.7 nachlesen kann.

Im Gegensatz zu einer Rüstung verringert der erfolgreiche Einsatz einer Verteidigungswaffe auch den erlittenen **KE-Schaden**, den man bei einer halben Verteidigung erleidet.



Waffe	Blockwert	Schlagschaden
Parierwaffe	4	
kleiner Schild	4	1W6
großer Schild	5	1W6+2
Hoher Schild	6	2W6
Vollschild	6	2W6+2

**Tabelle 8.7:** Verteidigungswaffen

Ist die vorangegangene Probe auf *Ausweichen* oder *Abwehren* misslungen, wird der nach Abzug des Blockwertes eventuell übrig bleibende LE-Schaden anschließend noch um den Rüstungsschutz der Figur verringert.

Blockt man einen Angriff erfolgreich ab, zählt man hierfür **Ausdauer** in Höhe des **geblockten** Schadens.

*Pollux versucht, dem heranfliegenden Pfeil auszuweichen. Die Probe führt zu einer halben Verteidigung, und der Bruta müsste die vom Spielleiter ausgewürfelten 9 Punkte Schaden von seiner körperlichen Energie abziehen. Er versucht aber, seinen Schild in die Bahn des Geschosses zu halten und es damit abzufangen oder zumindest abzulenken. Die Probe auf Blocken ist erfolgreich, und der Pfeil bohrt sich mit all seiner Kraft in den hohen Schild (Blockwert 6) des Kämpfers. Die ausgewürfelten 9 Punkte Schaden werden also um 6 Punkte verringert und die übrig bleibenden 3 Punkte von Pollux' KE abgezogen. Somit hat der Bruta das Schlimmste abwenden können. Nur seine Schulter schmerzt ein wenig vom Abfangen des heftigen Aufpralls. Zudem hat es Pollux einiges an Kraft gekostet, das Gewicht des Schildes so schnell in die richtige Position zu heben, sodass er zusätzlich noch Ausdauer in Höhe des geblockten Schadens bezahlen muss. Er verliert also 6 AUS.*

Führt *Blocken* zu einem **kritischen Fehler**, hat man den Schlag so ungünstig umgelenkt, dass er eine empfindliche Stelle trifft. Der ausgewürfelte Schaden wird in **voller Höhe** von der Lebensenergie abgezogen, selbst wenn er ursprünglich die körperliche Energie getroffen hätte. Er wird in diesem Falle nicht von der Rüstung reduziert! Ein **kritischer Erfolg** hingegen erhöht den abgeblockten Schaden und damit den Blockwert um 2 Punkte.

## Arten von Verteidigungswaffen

Eine recht neue Erfindung auf Samyra ist der Kampf mit einer **Parierwaffe**, die in der zweiten Hand gehalten wird. Hierbei handelt es sich meistens um einen speziellen Parierdolch, aber auch kleine 10-20 Zentimeter große Faustschilde gehören in diese Kategorie. Diese Waffen sind elegant, und das Blocken mit ihnen kostet kaum nennenswert Kraft. Allerdings sind sie auch nur gegen wenige Angriffe einsetzbar.

Nur Attacken mit *1hand-* oder *Stichwaffen* können hiermit pariert werden. In der Regel findet diese Art Verteidigungswaffe ihren Einsatz bei Fechtduellen.

Will man eine Parierwaffe zum Angriff nutzen, gilt dieses als *Kampf mit zwei Waffen* mit einem Dolch in der Nebenhand.

Ein wenig effektiver und größer ist der **kleine Schild**. In

diese Kategorie zählen alle Schilde mit einem maximalen Durchmesser von 50 Zentimetern. In der Regel sind solche Schilde aus Holz mit wenigen bis gar keinen Metallbeschlägen. Bei Stämmen von Eingeborenen findet man auch eine Variante dieses Schildes, die aus einem Rahmen aus Ästen besteht zwischen die ein robustes Fell gespannt ist. Aufgrund der Größe und Leichtigkeit dieses Schildes kann man mit ihm nur *1hand-* und *Stichwaffen* sowie *Faustkampf*, *natürliche Waffen* und *Handklingen* abwehren.

Der **große Schild** ist der Standardschild für den einfachen Kämpfer. Es handelt sich hierbei um maximal 80 Zentimeter durchmessende Holzscheiben, die oftmals mit Metallbeschlägen robuster gemacht wurden. Manchmal findet man auch große Schilde, die mit Mustern oder Wappen bemalt sind. Diese Schilde vereinen eine gute Mischung aus Effektivität, Kraftverbrauch und Anschaffungskosten. Mit einem großen Schild kann man außer *2hand-*, *Stangen-* und *Flegelwaffen* alle Waffenkategorien abwehren.

Möchte man noch mehr Schutz erhalten als mit einem großen Schild, muss man auf einen Schild aus der Gruppe der **hohen Schilde** zurückgreifen. Diese Schilde sind in der Regel entweder recht- oder dreieckig und haben eine Größe von 1-1,20m. Oftmals prangt auf ihnen ein Wappen oder eine andere Bemalung. Viele hohe Schilde sind nicht nur aus massivem Holz mit Metallbeschlägen, sondern komplett aus Metall.

Diese Art Schild schützt den Träger gegen alle Waffen. Zusätzlich gilt das Ziel Fernkampfangriffen gegenüber als halb gedeckt.

Das absolute Maximum eines Schildes sind die **Vollschilde**. Diese fast ausschließlich rechteckigen Schilde sind aus massivem Metall und teilweise an ihrer Vorderseite mit Nieten oder Stacheln versehen, um ihnen ein bedrohlicheres Aussehen zu verpassen. Solche Schilde werden in der Regel nicht von Einzelkämpfern benutzt, sondern überwiegend auf dem Schlachtfeld, wo sich Verbünde aus Schildträgern zu einer Mauer zusammenschließen. Die fast mannshohen Schilde schützen die vorrückenden Truppen so nicht nur gegen normale Angriffe, sondern auch gegen den Beschuss von Fernkämpfern. Oftmals nutzen solche Schildwall-Verbünde in vorderster Reihe nicht nur einen Schild, sondern noch einen zweiten, um so einen Schutz nach vorne und nach oben zu bieten. Indem die hinteren Reihen ebenfalls ihren Schild über den Kopf halten, erhält man so beim Vorrücken eine geschlossene Panzerung für den Truppenverband.

Ein Vollschild schützt gegen sämtliche Arten von Waffen. Zudem zählt der Träger gegenüber Fernkampfangriffen als nahezu vollständig gedeckt.

Alle Größenangaben bei den Schilden beziehen sich auf Menschen und ähnlich große Wesen. Deutlich größere oder kleinere Wesen, wie zum Beispiel Brutus und Nigros, benötigen entsprechende Spezialanfertigungen, die ihrer Größe angepasst sind.



# Die Waffen

Auf Samyra kennt man zahlreiche Waffen, von Äxten und Schwertern über Stäbe und den waffenlosen Kampf bis hin zu exotischen Waffenarten wie den Handklingen. Alle Waffen haben bestimmte Voraussetzungen, damit man sie führen kann, und jede Waffe hat ihren spezifischen Schaden.

## Kategorien und Schadensbonus

Alle Waffen, die ähnlich geführt werden, lassen sich unterschiedlichen Obergruppen, den so genannten **Kategorien**, unterordnen. Besitzt man eine der Waffen aus der Gruppe und will sie benutzen, führt man die nötige Probe gegen die Fertigkeitsstufe der gesamten Kategorie durch.

*Es ist egal, ob man mit einem Säbel, Langschwert oder Breitschwert angreift. Die Probe wird immer gegen die Fertigkeitsstufe in der Kategorie 1hand-Schwerter durchgeführt.*

Jede Waffe benötigt eine bestimmte Fertigkeitsstufe, auf der man sie balanciert nutzen kann. Das bedeutet, mit dieser Fertigkeitsstufe richtet sie den in Tabelle 8.8 notierten **Basisschaden** an.

Je besser (oder schlechter) man mit der Waffe umgehen kann, desto mehr (oder weniger) Schaden richtet man mit ihr an. Um dieses zu verdeutlichen, findet man in Tabelle 8.8 einen Wert namens **Bonus**, der sich aus zwei Zahlen zusammensetzt: der **Fertigkeitsstufe**, auf der man die Waffe balanciert einsetzen kann, und dem **Schwellenwert** (SW).

Für jeweils SW Punkte mehr (oder weniger) als die angegebene Fertigkeitsstufe, erhöht (oder senkt) sich der Schaden um **1 Punkt**. Diese Erhöhung des Schadens wird als **Schadensbonus** bezeichnet.

*Fin (Bögen 14) möchte mit einem Bogen (1W6+3) kämpfen. Der Bonus der Waffe beträgt 10/3, benötigt also eine FS von 10 zum balancierten Führen und hat einen Schwellenwert von 3. Da ihre Fertigkeitstufe 14 beträgt, liegt sie 4 Punkte über der angegebenen FS und erhält dadurch einen Schadensbonus von +1. Der Bogen macht somit in ihren Händen einen Schaden von 1W6+4. Die nächste Erhöhung des Schadens bekommt sie auf FS 16, auf FS 19 erhöht sich der Schadensbonus auf +3 etc.*

*Pollux hat zwar 2hand-Hämmer erlernt, aber zugunsten seines Kriegsschwertes vernachlässigt. Somit hat er lediglich eine FS von 10. Während seiner Reisen fällt ihm ein Riesenhammer vor die Füße. Diese Waffe hat einen Bonus von 18/1. Durch seine niedrige FS von 10, die ganze 8 Punkte unter der geforderten 18 liegt, und dem Schwellenwert von 1, wird der Schaden um 8 Punkte verringert. Pollux würde demnach statt 2W6+5 mit dem Riesenhammer 2W6-3 Schaden machen. Nachdem er feststellen musste, dass er die Waffe kaum anheben, geschweige denn vernünftig führen kann, beschließt er, doch lieber bei seinem Kriegsschwert zu bleiben.*

Hat man eine Waffenkategorie nicht erlernt und möchte trotzdem eine darin enthaltene Waffe führen, führt man diese Waffe mit dem **Grundwert** der entsprechenden Waf-

## Bezeichnungen

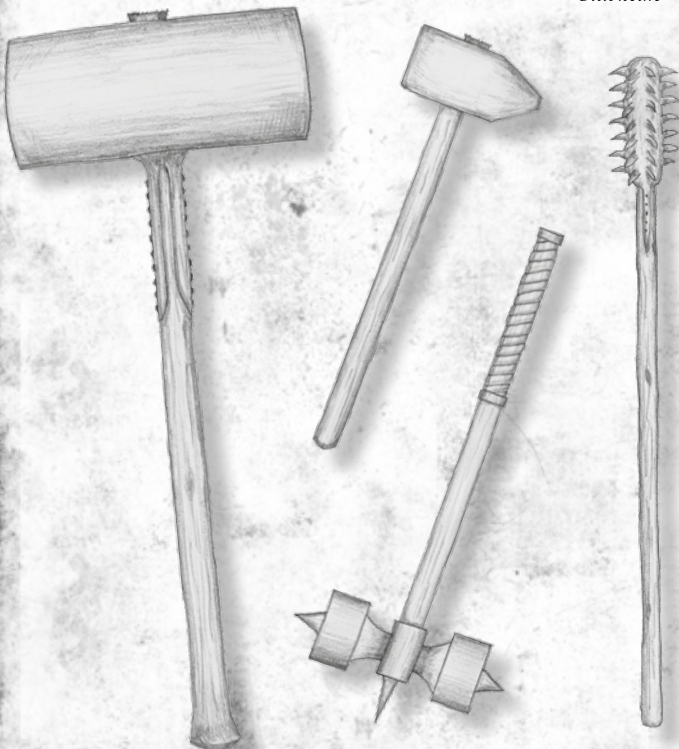
Im Text werden und wurden des Öfteren **2hand-Waffen** und **zweihändige** Waffen erwähnt. Diese sind nicht identisch!

Unter **2hand-Waffen** werden alle Waffen zusammengefasst, die diese Bezeichnung in ihrem Namen tragen, also *2hand-Äxte, -Hämmer* und *-Schwerter*.

**Zweihändige** Waffen hingegen sind alle Nahkampfwaffen, die mit beiden Händen geführt werden. Also neben den *2hand-Waffen* auch *Speere, Stäbe* und *Stangenwaffen*, sowie die mit beiden Händen geführten *Flegelwaffen* Flegel und Kettenstab.

Analog gilt das Gleiche für **1hand-Waffen** und **einhändige** Waffen.

Riesenhammer, Schwerer Hammer, Kampfhammer, Stabkeule





fengruppe. Ist eine Kategorie in zwei Waffengruppen enthalten, wählt man den höheren der beiden Grundwerte. Eine Erhöhung des Schadens wird man bei einer ungelerten Nutzung nie bekommen (schon allein aufgrund des niedrigen Grundwertes). Zudem wird der Schwellenwert automatisch auf 1 gesetzt, das heißt, dass man für jeden Punkt, den der Grundwert unter der geforderten FS liegt, den Schaden um 1 verringern muss.

*Während eines Abenteuers finden die Gefährten einen uralten Streitkolben, der trotz des Alters noch nicht verrostet oder anderweitig beschädigt ist. Die Abenteurer vermuten, dass er magisch ist, und Kialah möchte ihn gerne im Kampf testen. Da sie 1hand-Hämmer aber nicht erlernt hat, wird der Bonus der Waffe, der normalerweise 10/3 beträgt auf 10/1 geändert. Da ihr Grundwert für Waffengruppe 1 (in der 1hand-Hämmer enthalten ist), nur 4 beträgt und damit 6 Punkte unter der geforderten FS von 10 liegt, richtet sie durch den geänderten Schwellenwert 6 Punkte weniger Schaden mit der Waffe an.*

## Besondere Waffenkategorien

Es gibt vier Waffenkategorien, bei denen man spezielle Manöver mit den darin enthaltenen Waffen durchführen kann.

### Handklingen

Der Kampfstil von Handklingen ist speziell dafür ausgelegt, dass man in jeder Hand eine entsprechende Waffe führt. Immer wenn ein Charakter mit Waffen dieser Kategorie **beidhändig** angreifen will, darf er für den zweiten Angriff seine Fertigungsstufe von *Handklingen* nutzen. Erlernt er *Kampf mit zwei Waffen II* oder *III*, entfällt dieser Bonus.

### Flegelwaffen

Mit Flegelwaffen kann man aufgrund ihrer Beweglichkeit versuchen, um den Schild eines Kämpfers **herumzuschlagen** und ihn trotz seiner Verteidigungswaffe zu treffen. Möchte man einen derartigen Angriff durchführen, muss eine um +1 erschwerte Angriffsprobe gelingen und man sich gegen den Gegner durchsetzen. Gelingt dieser Angriff, kann der Gegner nicht versuchen ihn zu blocken.

Der Einsatz dieser Option ist natürlich nur ausführbar, wenn der Gegner eine Verteidigungswaffe trägt, mit der er einen Angriff einer Flegelwaffe blocken könnte, und wenn man von Feldern aus angreift, die der Verteidiger mit seinem Schild abwehren kann.

### Speere

Speere kann man nutzen, um einen **Sturmangriff** auf einen Gegner durchzuführen. Dazu muss sich der Angreifer mindestens **4 Meter** gradlinig auf sein Ziel zubewegen können, es dürfen also keine Felder auf dem Weg liegen, die nicht begehbar sind, sei es durch Hindernisse oder andere Figuren. Außerdem darf er sich in der laufenden Runde noch nicht bewegt haben.

In der Nahkampfphase stürmt der Speerträger mit der Waffe im Anschlag auf sein Ziel zu. Dort angekommen, würfelt er eine um +1 erschwerte Angriffsprobe und zahlt **AUS** in Höhe der Hälfte der angestürmten Meter.

**Misslingt** die Probe oder gelingt dem Gegner eine vollständige Verteidigung, stürmt der Angreifer an seinem Ziel vor-

bei und **stürzt** auf der gegenüberliegenden Seite zu Boden. Steht dort eine maximal 50% größere Figur, reißt er diese mit um.

Zusätzlich darf der Gegner noch einen Angriff außer der Reihe auf den Vorbeistürmenden machen, der allerdings um +1 erschwert ist, aber auch durchgeführt werden kann, wenn der Ansturm von hinten oder aus dem Gesichtsfeld erfolgte.

**Gelingt** der Angriff allerdings, erleidet der Gegner je nach Qualität seiner Abwehrprobe Schaden, der um die Hälfte der angestürmten Meter erhöht wird.

Es ist nicht möglich, mehr Meter als seine BEW während des Ansturms zurückzulegen. Es ist ebenfalls nicht möglich, den Ansturm über mehrere Runden zu verteilen

*Eine Figur mit einer BEW von 10 darf maximal 10 Meter anstürmen und sich damit einen Schadensbonus von +5 erarbeiten. Es ist nicht möglich, zwei Runden lang anzustürmen und dann erst beim Gegner anzukommen. Kann man den Gegner nicht innerhalb der Runde mit dem einmaligen Einsatz der BEW erreichen, ist ein Sturmangriff nicht möglich.*

### Stäbe

Der Kampfstil von Stäben ist darauf ausgelegt, nicht nur anzugreifen, sondern den Stab auch zur Abwehr zu benutzen. Wann immer eine Figur mit einer der Waffen aus dieser Kategorie kämpft, kann sie die Hälfte (abgerundet) ihrer Fertigungsstufe zu ihrem Grundwert **Blocken** addieren und diesen Wert nutzen, um Angriffe von *Speeren*, *Stäben*, *1hand-* und *Stichwaffen* zu blocken.

Im Gegensatz zu Schilden kostet eine Abwehr mit dem Stab keine zusätzliche AUS, kann allerdings nur gegen Angriffe aus dem Angriffsbereich und nicht aus dem Gesichtsfeld eingesetzt werden.

Ein Kurzstab hat einen Blockwert von 2, alle anderen Stäbe einen Blockwert von 3.

*Nutzt Kialah (GW Blocken 4) ihren Klingenstab (FS 14) kann sie  $14/2=7$  Punkte auf ihren Grundwert Blocken addieren und mit einer Fertigungsstufe von  $7+4=11$  Angriffe aus ihren Angriffsfeldern blocken.*

## Nahkampfwaffen

Im Folgenden werden die einzelnen Nahkampfwaffen und eventuelle Besonderheiten bei deren Nutzung beschrieben.

### Bastardschwert

Das Bastardschwert, oder auch Anderthalbhänder, ist das kleinste der *2hand-Schwerter*. Es erreicht Längen zwischen 1,20m und 1,40m und hat eine vergleichsweise breite, beidseitig geschliffene Klinge. Seinen Namen trägt es, weil man im Kampf nicht nur zweihändige Schwünge macht, sondern es auch zeitweise nur einhändig führt. Es ist also eine Mischung aus einer Einhand- und einer Zweihandwaffe, bei der man durchschnittlich im Kampf nur anderthalb Hände benutzt.

Besonders starke Charaktere können dieses Schwert auch komplett einhändig führen. Es zählt dann zu der Gruppe der *1hand-Schwerter*, hat einen Bonus von 14/3 und richtet 1W6+2 Basisschaden an.



## Biss

Wesen, die ein speziell dafür geschaffenes Gebiss haben, können dieses im Kampf als Waffe einsetzen. Zu diesen Wesen gehören alle die Charaktere, die die Gabe *Natürliche Waffen - Hauer* und - *Gifzähne* besitzen. Je nach Art des Gebisses richtet dieser Angriff unterschiedlich viel Schaden an. Diese Attacke kann nur gegen Gegner eingesetzt werden, die man selbst festhält.

## Breitschwert

Breitschwerter sind mit einer Länge von gerade einmal 80-90cm im Vergleich zu anderen *1hand-Schwertern* relativ kurz, dafür haben sie eine sehr breite, teilweise bis zu 15cm messende, beidseitig geschliffene Klinge.

## Bullenreißer

Der Bullenreißer besteht aus einer etwa 1,8m langen Stange, an deren Ende ein martialisches Axtblatt angebracht ist, das vielfach eingekerbt und gezackt ist, sowie eine fast armlange Spitze, deren Ende mit Widerhaken versehen ist. Diese Waffe ist während der Dunklen Zeit entwickelt worden, um gegen spezielle Dämonengegner angehen zu können. Mittlerweile ist sie sehr selten geworden und der eigentliche Zweck bei den meisten Bewohnern in Vergessenheit geraten. Ihren Namen trägt die Waffe von einer Legende, nach der man angeblich mit dem Bullenreißer einen ausgewachsenen Bullen mit einem Schlag in zwei Hälften reißen kann.

Selbst wenn die Geschichte nicht wahr ist, ist diese Waffe enorm gefährlich, da sie speziell dafür konzipiert wurde, dem Gegner schwerste Wunden zuzufügen. Wann immer der Träger dieser Waffe beim Auswürfeln des Schadens einen **Pasch** wirft (also mit beiden Würfeln die gleiche Zahl), verliert das Opfer automatisch **1W6 LE** zusätzlich zum normalen Waffenschaden und ohne, dass seine Rüstung ihn davor schützt.

## Dolch

Dolche sind eigentlich in allen Ländern Samyras bekannt, und nahezu jeder freie Bürger besitzt wenigstens einen davon, da sie in vielen Gegenden nicht als „richtige“ Waffen zählen und somit nicht unter das Waffenverbot fallen, das in manchen Städten herrscht.

Es gibt Dolche in den unterschiedlichsten Ausführungen, aber allen gemeinsam ist, dass sie eine kurze, beidseitig geschliffene Klinge haben und Längen von maximal 30cm erreichen.

## Donnerschlag

Dieser *1hand-Hammer* wurde ursprünglich von den Zwergen entwickelt. Er besteht aus einem einzigen Stück Metall, aus dem sowohl der besonders kurze, maximal 20cm lange Stiel als auch der massive, unverhältnismäßig große

Kopf geschmiedet wurde, was die Waffe extrem kopflastig und schwer macht. Nur wenige Schmiede, fast ausschließlich Zwerge, verstehen sich auf die Kunst, diese Waffe überhaupt anzufertigen.

## Doppelaxt

Auch die Doppelaxt wurde ursprünglich von den Zwergen entwickelt. Am Ende des etwa 80cm langen Stiels sind zwei gegenüberliegende Axtblätter angebracht. Diese Veränderung war zwar noch keine große Sensation, doch der damit verbundene Kampfstil war etwas Neues, denn durch ihn ergab sich die Möglichkeit, dass der Kämpfer durch eine besondere Schwungtechnik mit beiden Axtblättern angreifen konnte.

Wann immer der erste Schwung (also der normale Angriff) vom Opfer nicht vollständig abgewehrt wird, kann man im **5. Abschnitt** der Handlungsphase einen zusätzlichen normalen Angriff durchführen, der jedoch nicht mit Kampfoptionen verbunden werden darf.

Führt man mit der Doppelaxt eine Kampfoption durch (also beispielsweise einen Angriff zum Entwaffnen oder Zurückdrängen), kann man die spezielle Angriffstechnik der Waffe nicht nutzen.

Nutzt man die Technik nicht, zählt die Doppelaxt wie eine gewöhnliche Streitaxt.

## Doppelklinge

Die Doppelklinge besteht aus einem etwa 10cm langen Griffstück, an dessen beiden Enden jeweils eine 10cm lange, gekrümmte Klinge angebracht ist. Die Krümmung der beiden Klingen ist normalerweise gegensätzlich.

Im Kampf versucht man durch eine schwenkende Bewegung aus dem Handgelenk den Gegner bei jedem Schlag mit beiden Klingen zu treffen. Wehrt das Opfer einen Angriff nicht vollständig ab, erleidet es zusätzlich zum ausgewürfelten Schaden nochmals die **gleiche** Menge an **KE**. Wird der erste Schaden durch Rüstung oder *Blocken* verringert, fällt auch der zusätzliche Schaden entsprechend niedriger aus. Der zusätzliche Schaden kann nicht erneut durch *Blocken* verringert werden.

*Kialah greift mit ihrer Doppelklinge an. Sie richtet 1W6 Schaden an. Der Gegner, der eine Lederrüstung (RS 2) trägt, wehrt nicht ab, erleidet also LE-Schaden. Der Würfel zeigt eine 5. Der Schaden des Gegners beläuft sich also auf 3 (Schaden 5 - RS 2) LE und 3 KE.*

## Flegel

Der für kriegerische Auseinandersetzungen genutzte Flegel ist aus dem Dreschflegel der Bauern entwickelt worden. An einer 1,50m - 1,80m langen Stange ist mit einer kurzen Kette ein etwa 20cm langer Metallzylinder befestigt, der in der Regel nicht viel dicker ist als die Stange der Waffe. Oftmals ist das Metallteil noch mit Nieten oder Stacheln besetzt.

## Großkralle

Die Großkralle besteht aus einem Handschuh, an dessen Oberseite drei bis vier etwa 20cm lange, spitz zulaufende und einseitig geschliffene, parallel verlaufende Klingen angebracht sind. Ballt man die Hand zur Faust, ragen diese Klingen wie die Krallen eines Tieres über die Hand hinaus und können zum Angriff benutzt werden.



Stachelring, Schlagring, Reißzahn

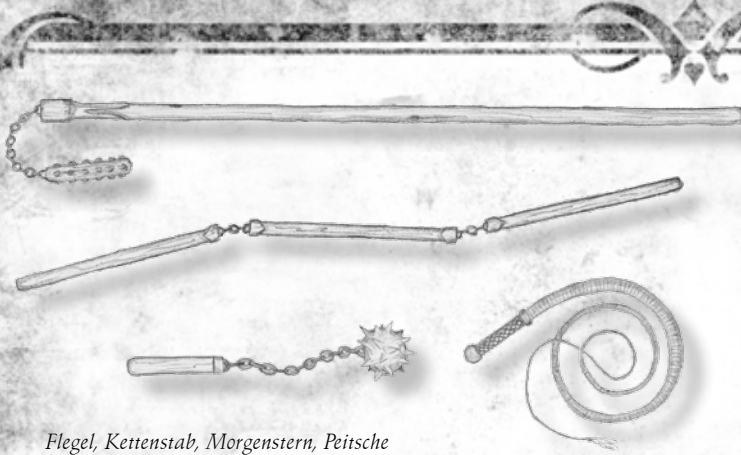


Nahkampfwaffen					
1hand-Äxte	Bonus	Schaden	Flegelwaffen	Bonus	Schaden
Sichel	08/6	1W6-1	Peitsche	14/4	1W6+2
Handaxt	09/5	1W6+1	Morgenstern	12/4	1W6+3
Doppelaxt	12/4	1W6+2	Kettenstab	13/3	2W6+1
Streitaxt	11/4	1W6+3	Flegel	12/4	2W6+2
2hand-Äxte			Handklingen		
Holzfälleraxt	10/5	2W6-1	Doppelklinge	14/5	1W6
Kampfaxt	12/3	2W6+1	Krallenhandschuh	12/4	1W6+1
Kriegsaxt	14/2	2W6+3	Scherenklinge	12/6	1W6+1
Riesenaxt	17/1	2W6+4	Großkralle	13/3	1W6+2
1hand-Hämmer			Natürliche Waffen		
Keule	08/6	1W6-1	Hörner	10/5	1W6+2
Streitkolben	10/3	1W6+1	Biss	10/5	1W6
Kriegshammer	11/3	1W6+2	Schwanz	10/5	1W6
Donnerschlag	13/3	1W6+3	Klauen	10/5	1W6
2hand-Hämmer			Speere		
Stabkeule	10/5	2W6-1	Speer	10/6	1W6+2
Schwerer Hammer	11/5	2W6	Kriegsspeer	11/4	2W6
Kampfhämmer	12/3	2W6+3	Partisane	12/4	2W6+1
Riesenhammer	18/1	2W6+5	Pike	14/4	2W6+3
1hand-Schwerter			Stäbe		
Säbel	08/6	1W6	Kurzstab	08/7	1W6+1
Langschwert	09/3	1W6+1	Langstab	10/4	2W6-1
Breitschwert	10/3	1W6+2	Kampfstab	12/3	2W6+1
Kriegsschwert	11/4	1W6+3	Klingenstab	13/6	2W6+2
2hand-Schwerter			Stangenwaffen		
Bastardschwert	10/5	2W6-1	Sense	10/4	2W6-1
Zweihänder	11/3	2W6	Bullenreißer	14/3	2W6
Obsidianklinge	13/3	2W6+3	Stabaxt	13/3	2W6+2
Riesenschwert	16/2	2W6+4	Hellebarde	12/4	2W6+3
Faustkampf			Stichwaffen		
Waffenlos	10/5	1W6-1	Messer	08/6	1W6-1
Schlagring	11/3	1W6	Dolch	09/3	1W6
Stachelring	12/3	1W6+1	Kurzschwert	10/4	1W6+1
Reißzahn	13/3	1W6+2	Rapier	11/4	1W6+2

Fernkampfwaffen						
Armbrüste	Bonus	Schaden	normal	weit	sehr weit	Laden
Repetierarmbrust	12/5	1W6+1	01-50	51-120	121-200	0 (6)
Handarmbrust	10/3	1W6+3	01-40	41-100	101-150	1
Armbrust	11/3	1W6+6	01-60	61-150	151-250	2
Schwere Armbrust	12/3	2W6+4	01-100	101-250	251-350	4
Bögen						
Kurzbogen	08/5	1W6+2	01-30	31-50	51-100	1
Bogen	10/3	1W6+3	01-50	51-100	101-150	1
Langbogen	12/3	1W6+5	01-50	51-150	151-250	1
Knochenbogen	14/3	1W6+6	01-40	41-100	101-200	1
Wurfaffen						
Wurfstern	14/4	1W6-1	01-03	04-06	07-10	
Wurfmesser	12/4	1W6	01-08	09-15	16-30	
Wurfpfeil	13/3	1W6	01-05	06-10	11-20	
Wurfaxt	10/3	1W6+1	01-10	11-30	31-50	
Wurfspeer	09/3	1W6+2	01-20	21-50	51-100	

Tabelle 8.8: Waffen





Flegel, Kettenstab, Morgenstern, Peitsche

## Handaxt

Handäxte werden vorwiegend bei kleineren Holzarbeiten eingesetzt. Sie besitzen nur eine kleine Klinge und sind sehr leicht. Nur wenige Handäxte sind größer als 40cm.

## Hellebarde

Am etwa 1,80m langen Stab der Hellebarde ist ein Axtkopf befestigt, der aus einer einseitigen Klinge besteht, auf deren gegenüberliegenden Seite eine Spitze angebracht ist. Zusätzlich sitzt auf dem Ende der Stange noch eine etwa 30cm lange Spitze. Hellebarden sind die typischen Waffen von Wachposten und Stadtwachen.

## Holzfälleraxt

Als Holzfälleraxt bezeichnet man eine große, etwa 1,20m lange Axt mit einem massiven Schaft und einem kräftigen Kopf. Sie wird üblicherweise für grobe Holzarbeiten, wie das Fällen von Bäumen und Zerkleinern von Holzblöcken benutzt. Die Klinge ist speziell geformt, um Keile in Baumstämme zu schlagen. Dass dieses auch perfekt bei lebenden Wesen funktioniert, haben die menschlichen Axtkämpfer in den Dämonenkriegen eindrucksvoll bewiesen. Seitdem hat sich die Holzfälleraxt als gebräuchliche Waffe etabliert.

## Hörner

Einige natürliche Wesen und Monster haben Hörner, die sie im Kampf einsetzen können. Doch auch spielbare Rassen können die Gabe *Natürliche Waffen - Hörner* wählen, Zikaru haben sie sogar angeboren. Wie genau die Hörner aussehen, ist in diesem Falle eine individuelle Entscheidung des Spielers.

## Kampfaxt

Die Kampfaxt ähnelt der Holzfälleraxt, allerdings ist das Axtblatt speziell für den Kampf konstruiert. Es ist deutlich weniger massiv und in der Regel ein deutlich Stück größer, wodurch die Schneidefläche der Axt verlängert wird.

## Kampfhammer

Der Kampfhammer ist die Weiterentwicklung des schweren Hammers und speziell für den Kampf konzipiert. Der Kopf ist deutlich massiver als der seines kleinen Bruders, und oftmals ist in der Mitte der Schlagseiten noch ein kleiner Stachel angebracht. Einige Kampfhammer haben zusätzlich an der Spitze einen 10-20cm langen Stachel.

## Kampfstab

Der Kampfstab gleicht mit seiner Länge von 1,80m oder sogar noch mehr dem Langstab, allerdings ist er speziell für

den Kampf gemacht. Seine beiden Enden sind mit Metallbeschlägen versehen, die oftmals noch zusätzlich Nieten oder Stacheln aufweisen.

## Kettenstab

Drei etwa 50cm lange Holzstäbe, die mit kurzen Kettenstücken verbunden sind, bilden den Kettenstab. Diese Waffe ist auf Samyra nur wenig verbreitet.

## Keule

Die Keule ist die einfachste und vermutlich erste Waffe, die jemals benutzt wurde. Die Keulen, die für den Kampf gebaut wurden, sind zwischen 30 und 50cm lang und bestehen aus einem Holzstab, der zum Ende hin dicker wird. Oftmals ist dieses Ende auch noch mit zusätzlichen Stacheln bewehrt.

## Klauen

Natürliche Tiere und Monster greifen häufig mit ihren Klauen an, doch auch spielbare Rassen können auf diese Art Waffe zurückgreifen, wenn sie die Gabe *Natürliche Waffen - Klauen* besitzen. Jeder Riikaatii und Zikaru ist von Geburt an mit dieser Angriffsmöglichkeit ausgerüstet.

## Klingenstab

An beiden Enden seines etwa 1,50m langen Griffteils hat der Klingenstab je eine gebogene, einseitig geschliffene, 20cm lange Klinge, um den Gegner stärker zu verletzen. Die Klingen sind in der Regel gegensätzlich gebogen und erhöhen die Gesamtlänge des Stabes auf 1,90m.

## Krallenhandschuh

Der Krallenhandschuh besteht aus einem Handschuh, an dessen Fingern 5-10cm lange, leicht gebogene und einseitig geschliffene Klingen angebracht sind, die im Kampf ähnlich wie verlängerte Fingernägel wirken.

## Kriegsaxt

Die Kriegsaxt ist eine weitere Entwicklung der Zwerge. An dem verhältnismäßig kurzen, nur 1m langen Stab ist eine mächtige Klinge montiert, die nicht nur an der Spitze des Stabes befestigt ist, sondern aufgrund ihrer Länge auch eine zusätzliche Befestigung etwa in der Mitte des Griffes aufweist.

## Kriegshammer

Auch der Kriegshammer wurde ursprünglich von den Zwergen entworfen. Gegenüber seinem Hammerkopf hat er eine oftmals gebogene Spitze, und auf dem Ende des Griffes thront noch ein kurzer Stachel. Bei einigen Kriegshämmern gibt es gar keine stumpfe Schlagseite mehr, sondern an beiden Seiten eine Spitze, was bei der Waffe eher eine Verwandtschaft zur Spitzhacke vermuten lässt. Kriegshämmer sind in der Regel zwischen 40 und 60cm lang.

## Kriegsschwert

Das Kriegsschwert ist die Weiterentwicklung des Säbels. Die Krümmung der einseitig geschliffenen Klinge wurde deutlich reduziert, dafür wurde sie verbreitert, um mehr Wucht in den Schlag setzen zu können. Kriegsschwerter sind mit einer Länge von 1,20m für eine einhändige Waffe recht groß.



## Kriegsspeer

Im Gegensatz zum normalen Speer ist der Kriegsspeer meistens mit einer deutlich breiteren und längeren Spitze versehen. Er erreicht hierdurch eine Länge von fast 1,80m. Bei vielen Kriegsspeeren findet man ein Stück unterhalb der Spitze eine kurze Querstange, die verhindern soll, dass die Waffe zu weit in das Opfer hineingestoßen wird und nicht mehr herausgezogen werden kann.

## Kurzspeer

Kurzspeerer haben eine beidseitig geschliffene Klinge und sind maximal 50cm lang. Durch ihre geringe Größe werden sie so gut wie nie schlagend eingesetzt, sondern fast ausschließlich stechend.

## Kurzstab

Der Kurzstab ist nur etwa 1,20m lang und häufig an einem Ende mit Verzierungen versehen, wie beispielsweise einer Kugel, einer Schnitzerei oder in primitiven Kulturen mit einem Schädel oder Schrumpfkopf. Er wird häufig auch als Wanderstab genutzt. Im Gegensatz zu den anderen Stäben, wird der Kurzstab überwiegend einhändig geführt. Er kann allerdings nicht zum *Kampf mit zwei Waffen* eingesetzt werden.

Zauberer haben gelernt, ihre magischen Energien durch einen Kurzstab zu leiten. Sie verbrauchen hierfür **2 Stabilisierungspunkte**, wodurch der Kurzstab in ihren Händen als **magische Waffe** gilt.

## Langspeer

Ähnlich wie beim Dolch ist das Langspeer eine sehr verbreitete Waffe auf Samyra. Es handelt sich hierbei um alle Speerer, die eine gerade, beidseitig geschliffene Klinge und eine Gesamtlänge von ungefähr 1m haben. Es gibt sie in zahlreichen Ausführungen und teilweise mit reichen Verzierungen.

## Langstab

Der Langstab ist im Grunde nur ein 1,80m bis 2m langer einfacher und glatter Holzstab. Wie auch der Kurzstab wird eines seiner Enden gerne geschmückt. Bei Zauberern und Priestern wird oftmals ein entsprechend verzierter Langstab als Statussymbol eingesetzt.

## Messer

Bei den für den Kampf geeigneten Messern handelt es sich häufig um Jagdmesser oder die weit verbreiteten Allzweckmesser, deren einseitig geschliffene Klingen Längen von bis zu 15cm erreichen können.

## Morgenstern

Der Morgenstern besteht aus einem kurzen Griffstück (etwa 20cm lang), an dem mit einer 20-30cm langen Kette eine mit Stacheln versehene, etwa 10cm durchmessende Eisenkugel befestigt ist. Es gibt Varianten dieser Waffe, bei denen zwei oder drei Ketten am Griffstück befestigt sind, wobei die Kugeln einen kleineren Durchmesser haben.

Morgensterne werden einhändig geführt. Es ist allerdings aufgrund ihrer speziellen Kampftechnik nicht möglich, sie im *Kampf mit zwei Waffen* einzusetzen (unabhängig davon, ob sie als Haupt- oder Nebenwaffe genutzt werden sollen).

## Obsidianklinge

Dieses etwa 1,40m lange *2hand-Schwert* hat eine beidseitig

geschliffene Klinge, die komplett aus dem namensgebenden Obsidian hergestellt ist. Es ist dadurch vergleichsweise leicht und weist eine extreme Schärfe auf. Obsidianklingen wurden vor langer Zeit für den Kampf gegen die Dämonen entwickelt, und es ist nicht bekannt, ob es überhaupt noch Schmiede gibt, die diese Art Waffen anfertigen können. Obsidianklingen gelten als **magische Waffen**.

## Partisane

Die Partisane ähnelt dem Kriegsspeer. Allerdings hat sie keine einfache Querstange unter der Spitze, sondern zwei schräg nach vorn stehende Klingen, die den Gegner zusätzlich verletzen. Außerdem ist die Partisane etwas massiver und stabiler gebaut als der Kriegsspeer.

## Peitsche

Eine Peitsche besteht im Wesentlichen aus einem mit Leder umwickelten kurzen Griffstück, an dem eine speziell hergestellte 2-3m lange Lederschnur befestigt ist.

Mit diesen Waffen kann man Gegner angreifen, die bis zu **3 Meter** entfernt stehen.

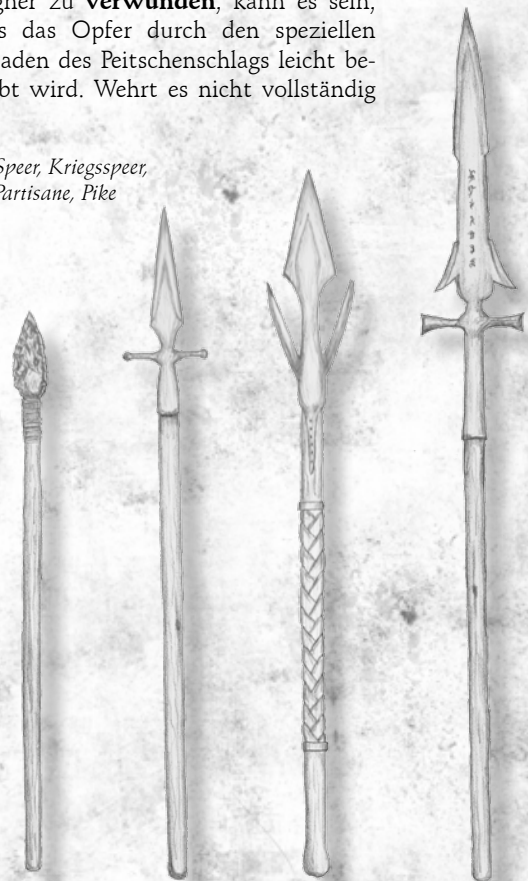
Peitschen werden einhändig geführt. Aufgrund der speziellen Technik, mit der man Schwung für den Schlag holt, benötigt man allerdings so viel Platz wie eine Figur, die mit einer **zweihändigen** Waffe kämpft.

Mit Peitschen kann man versuchen, die Beine des Gegners zu fesseln und ihn dadurch zu Boden zu reißen. Dieses zählt wie ein normaler Angriff, um den Gegner **zu Fall zu bringen**, allerdings wird er nicht erschwert.

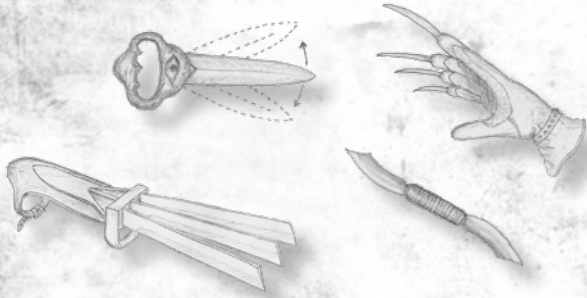
Ebenso kann man eine Peitsche einsetzen, um ein Ziel mit einer einhändigen Waffe zu **entwaffnen**. Auch in diesem Falle ist der Wurf nicht erschwert, folgt aber ansonsten den normalen Regeln zum Entwaffnen.

Will man die Peitsche einsetzen, um den Gegner zu **verwunden**, kann es sein, dass das Opfer durch den speziellen Schaden des Peitschenschlags leicht betäubt wird. Wehrt es nicht vollständig

*Speer, Kriegsspeer, Partisane, Pike*







Scherenklinge, Krallenhandschuh,  
Großkralle, Doppelklinge

ab, erleidet es nur die **Hälfte** des ausgewürfelten Schadens, muss aber eine FP(Widerstand) machen. Misslingt dieser Wurf, erleidet es **eine Runde** lang (also bis zur nächsten Angriffsphase) eine Erschwerung von +1 auf alle seine Angriffs- und Verteidigungsproben.

Ihren vollständigen Schaden richtet eine Lederpeitsche niemals an. Es gibt jedoch Peitschen, bei denen das Lederband durch eine metallene Schnur ersetzt ist. Nur mit dieser Variante ist es möglich, den in der Tabelle angegebenen Schaden zu verursachen. Allerdings geben diese Peitschen keine Erleichterung auf Entwerfen und Zu Fall bringen. Außerdem entfällt die Betäubung des Gegners, da das Metallband in die Haut schneidet und dieses dem Schaden normaler Waffen gleichkommt.

### Pike

Die Pike wurde eigentlich entwickelt, um sie in Schlachtreihe gegen heranstürmende Kavallerie einzusetzen. Diese Schlachtpiken sind teilweise deutlich über 5m lang und für den reisenden Einzelkämpfer viel zu unhandlich. Daher wurde eine kürzere Variante entwickelt, die Längen von 2-2,5m hat. Im Grunde ist es ein langer, sehr massiver Kriegsspeer mit breiter und langer Spitze.

### Rapier

In diesem Zusammenhang steht das Rapier stellvertretend für alle Fechtwaffen, also auch den Degen oder das Florett. Allen diesen Waffen ist gemeinsam, dass man darauf bedacht ist, die Spitze immer auf den Gegner zu richten, um ihn besser kontrollieren zu können. Rapiere haben eine sehr schmale ein- oder beidseitig geschliffene Klinge. Teilweise ist die Klinge gar nicht geschliffen und nur die Spitze kommt beim Kampf zum Einsatz. Ein Rapier ist ungefähr 1m lang.

### Reißzahn

Der Reißzahn ist ein Schlagring, der an seiner Schlagseite mit Stacheln versehen ist, die zusätzlich für einen maximalen Schaden mit Widerhaken bewehrt sind.

### Riesenaxt

Riesenäxte sind eine neue Erfindung der Brutus. Diese schweren Äxte sind bis zu 1,80m lang und haben massive, schwere Klingen, die in der Regel vielfach eingekerbt sind. Hergestellt werden diese riesigen Waffen eigentlich nur von den Brutus, wodurch sie meistens recht grob sind und kaum Verzierungen aufweisen.

### Riesenhammer

Wie die Riesenaxt ist auch der Riesenhammer von Brutus entwickelt worden und besitzt eine entsprechende Größe

und Schwere. Der durchschnittliche Riesenhammer ist 1,80m lang und besteht im Wesentlichen aus einem mächtigen Schaft und einem großen Metallklotz an seinem Ende. Verzierungen oder besondere Kunstfertigkeit findet man an diesen Waffen so gut wie nie.

### Riesenschwert

Wie alle Riesenwaffen wurde auch das Riesenschwert von den Brutus entwickelt. Es besteht aus einer breiten, meistens einseitig geschliffenen Klinge, mit der der Kämpfer mächtige Hiebe austeilte. Riesenschwerter werden für Brutus passend angefertigt und erreichen daher Längen von bis zu 2m. Oftmals ist die Klinge des Riesenschwertes mit gefährlichen Zacken oder Einkerbungen versehen, einige haben sogar eine Sägeschneide. Im Gegensatz zu den anderen Riesenwaffen findet man bei Riesenschwertern durchaus auch das eine oder andere, das eine höhere Qualität aufweist und verziert ist.

### Säbel

Der Begriff Säbel fasst alle die Schwerter zusammen, die eine maximale Länge von 80cm und eine einseitig geschliffene Klinge besitzen. Säbel mit gerader Klinge und einem Korb, der die Hand umschließt, anstatt einer Parierstange, werden gerne von Seeleuten benutzt, während man Säbel mit teilweise sehr stark gekrümmter Klinge und filigraner Parierstange vor allem bei Wüstenvölkern und Steppenreitern findet.

### Scherenklinge

Der Griffteil der Scherenklinge ähnelt einem Schlagring, auf dem ein Mechanismus aus zwei etwa 20cm langen, beidseitig geschliffenen und sehr flachen Klingen angebracht ist. Während des normalen Kampfes liegen diese beiden Klingen übereinander. Schafft man es, die Waffe in den Gegner zu stoßen, kann man den Mechanismus auslösen und die Klingen auseinander spreizen. Zieht man nun die Waffe in einer drehenden Bewegung wieder aus dem Körper des Opfers, richtet man verheerende Verletzungen an.

**Misslingt** die Abwehr des Gegners und durchdringt man seine Rüstung, steckt die Waffe im Körper und kann ausgelöst werden. Ist sie ausgelöst, kann man vorerst nicht weiter angreifen. Bei beidhändiger Benutzung von Scherenklingen reicht es, wenn eine der beiden Waffen feststeckt, um keine Angriffe mehr durchführen zu können. Ab jetzt kann der Angreifer, beginnend mit dem **5. Abschnitt** der Handlungsphase der laufenden Runde, versuchen, die Waffe mittels einer FP(Kraftakt) wieder herauszuziehen. Misslingt dieser Wurf, kann er in der nächsten Runde erneut (im 5. Abschnitt) eine Probe durchführen.

Gelingt die Probe allerdings, ist die Waffe wieder frei und der Gegner erleidet durch die tiefe Verletzung sofort **1W6 LE-Schaden**, gegen den seine Rüstung nicht schützt.

*Kialah hat ihre Doppelklingen gegen Scherenklingen getauscht. Sie kämpft wie gewohnt beidhändig. Gleich der erste Angriff führt dazu, dass der Gegner nicht abwehrt und die Waffe somit steckenbleibt. Kialah löst sie aus. Sie verliert dadurch ihren Angriff mit der zweiten Hand und kann am Ende der laufenden Runde eine Kraftaktprobe durchführen, um die Waffe wieder zu befreien.*

*Gelingt der Wurf, verliert der Gegner sofort 1W6 LE, und sie kann in der folgenden Runde wieder normal angreifen. Misslingt ihr die Probe allerdings, muss sie eine weitere Runde*



ohne Angriffsmöglichkeit warten, um den Wurf zu wiederholen.

## Schlagring

Ein einfacher Lederband, das mit Nieten besetzt ist, um den Schlag mit der Faust schmerzhafter zu machen.

## Schwanz

Einige natürliche Tiere und Monster haben die Möglichkeit, nach hinten mit ihrem Schwanz anzugreifen. Zikaru und andere Figuren mit der Gabe *Natürliche Waffen - Schwanz* besitzen ebenfalls dieses Mittel. Da der Angriff eher ein willkürliches Schlagen in die Felder hinter der Figur ist, wird die Probe auf *Natürliche Waffen* immer um +2 erschwert. Trifft man trotzdem, richtet man Schaden an und fegt einen maximal gleich großen Gegner von den Füßen, wenn ihm keine FP(Gaukeleien) gelingt.

Der Einsatz des Schwanzes ist kein Angriff im eigentlichen Sinne, sondern wird immer im **5. Abschnitt** der Handlungsphase durchgeführt, wenn mindestens ein Feld hinter der Figur belegt ist. Er kostet keine AUS, kann nicht mit Kampfoptionen verbunden werden und kann keine besonderen Würfelergebnisse erzielen.

## Schwerer Hammer

Der schwere Hammer ist das typische Werkzeug von Grobschmieden. Er ist relativ klein und erreicht nur Längen von maximal 1,20m. Ihre Wucht erreichen schwere Hämmer durch das bloße Gewicht ihres Kopfes, der aus massivem Metall besteht. Normalerweise wird bei der Herstellung dieser Waffen auf Zweckmäßigkeit Wert gelegt und nicht auf Kunstfertigkeit und Verzierungen.

## Sense

Die für den Kampf geeignete Sense, auch Sturm- oder Kriegssense genannt, besteht aus einem etwa 1,20m langen Griffteil, an das das Sensenblatt montiert ist. Im Gegensatz zur Sense, die man zum Mähen von Gras oder Korn nutzt, sitzt das Blatt aber nicht im 90° Winkel am Griff, sondern erweitert ihn nach vorne und ist nicht ganz so stark gebogen wie die Klinge des Arbeitsgerätes. Außerdem befindet sich der Schliff auf der anderen Seite. Insgesamt ist eine für den Kampf geeignete Sense etwa 1,80m lang, wobei das Blatt mindestens ein Drittel davon ausmacht.

## Sichel

Sicheln bestehen aus einem kurzen Griffteil, normalerweise nicht länger als 10-15cm, und einer aufgesetzten, schmalen Klinge, die meistens so stark gebogen ist, dass sie mindestens einen Halbkreis beschreibt. In der Regel werden Sicheln als Werkzeug zum Blumen oder Kräutern schneiden benutzt und haben ihren Schliff auf der Innenseite. Die für den Kampf geeignete Sichel hat ihren Schliff aber auf der Außenseite, sodass man mit ihr Hiebe wie mit einer Axt ausführen kann. Es gibt auch Ausführungen, die beidseitig geschliffen sind, um die ihr eigentlich zugeordnete Funktion mit dem gleichen Werkzeug durchführen zu können.

## Speer

Ein Holzstab von ungefähr 1,50m Länge, dessen eines Ende angespitzt oder mit einer Spitze aus Stein, Knochen oder Metall versehen ist.

Speere können auch einhändig geführt und so mit einem Schild kombiniert werden. Die beidhändige Nutzung von Speeren ist allerdings nicht möglich. Bei **einhändiger** Füh-

rung hat ein Speer einen Bonus von 12/5.

## Stabaxt

Die Stabaxt ist eine Weiterentwicklung der Kampfsense, bei der der Stab auf etwa 1,50m verlängert und statt eines schmalen Sensenblattes ein breiteres Axtblatt angebracht wurde.

## Stabkeule

Stabkeulen sind ungefähr 1,80m lang und bestehen im Wesentlichen aus dem Griffstab, an dessen einem Ende eine Verstärkung befestigt wurde, die aus den verschiedensten Materialien bestehen kann. Es kann sich zum Beispiel um eine Verdickung des Holzes handeln, aus dem der Stiel ist, aber auch Metallkugeln oder Hammerköpfe sind nicht selten.

## Stachelringe

Eine Variante des Schlagringes, die statt mit Nieten mit teilweise bis zu 5cm langen Stacheln versehen ist.

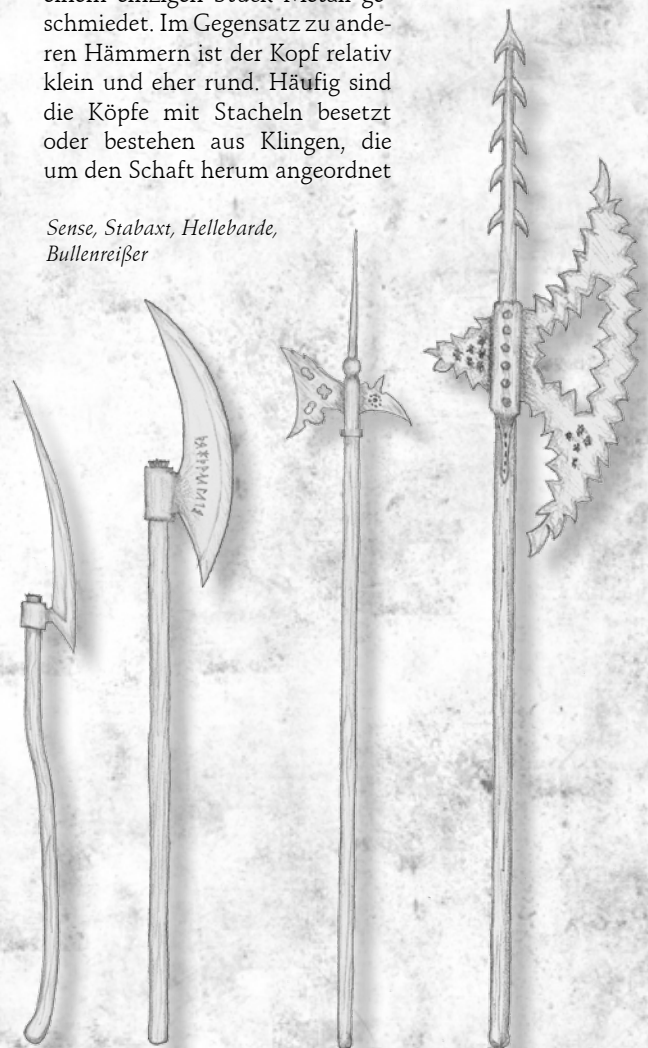
## Streitaxt

Eine etwa 60cm lange Axt, die ein einzelnes Axtblatt hat, auf dessen Gegenseite eine Spitze befestigt ist. Oft besitzen diese Äxte auch eine Spitze am oberen Ende.

## Streitkolben

Streitkolben sind in der Regel aus einem einzigen Stück Metall geschmiedet. Im Gegensatz zu anderen Hämmern ist der Kopf relativ klein und eher rund. Häufig sind die Köpfe mit Stacheln besetzt oder bestehen aus Klingen, die um den Schaft herum angeordnet

*Sense, Stabaxt, Hellebarde, Bullenreißer*







*Kampfaxt,  
Riesenaxt, Kriegsaxt, Holzfälleraxt*

sind. Streitkolben erreichen selten Längen von über 50cm.

## Waffenlos

Diese „Waffe“ beinhaltet alle Angriffe, die mit dem bloßen Körper durchgeführt werden. Dazu gehören insbesondere Angriffe mit der Faust oder Tritte, aber auch Bisse einer Figur, die nicht die entsprechende natürliche Waffe besitzt.

## Zweihänder

Zweihänder sind das zweihändige Äquivalent zum Langschwert. Es gibt sie in zahlreichen Ausführungen und in unterschiedlichen Qualitäten. Sie sind normalerweise zwischen 1,50 und 1,60m lang, es gibt aber auch Exemplare, die eine Länge von stolzen 1,80m aufweisen können. Das Aussehen dieser Schwerter, insbesondere der Breite und Länge der Klinge, variiert je nach Land.

## Fernkampfaffen

### Armbrust

Dieses ist eine normale Armbrust mit durchschnittlicher Zugkraft. Diese Waffe ist weit verbreitet und wird vor allem von Kämpfern benutzt, deren Schwerpunkt eigentlich nicht im Fernkampf liegt. Da sie relativ schwer zu spannen ist, das Zielen aber durch Kimme und Korn deutlich leichter fällt als bei Bögen, benötigen Armbrüste eher Stärke als Geschicklichkeit. Gespannt wird diese Waffe, indem man das „Mündungsende“ mit dem Fuß auf den Boden hält, dann mit beiden Händen die Sehne spannt und wieder in den Mechanismus einhakt. Anschließend kann man einen neuen Bolzen in die Führungsschiene einlegen und die

Waffe ist schussbereit.

Normale Armbrüste sind etwa 80cm groß. Im entspannten Zustand ist der querstehende Bogen ungefähr 60cm breit.

### Bogen

Ein einfacher Bogen. Diese Waffe ist vor allem bei Jägern und Waldläufern beliebt, weil sie aufgrund ihrer Größe und ihres Gewichts problemlos transportiert werden kann. Bögen sind ungefähr 1,20m lang und sehr leicht. Sie bestehen aus einem schmalen Stück Holz, das geschmeidig und biegsam gemacht wurde. Bespannt man den Bogen mit einer Sehne, sorgen die nach vorn gebogenen Enden dafür, dass mehr Kraft auf den Pfeil übertragen werden kann und somit der Schaden steigt.

### Knochenbogen

Diese Waffe wird aus den Rippen einer sehr seltenen Echsenart aus der Wüste Rasharrs hergestellt. Im Gegensatz zu anderen Lebewesen, bei denen die Rippen einen steifen Schutzkäfig für die inneren Organe bilden, sind die Knochen dieser speziellen Echse extrem biegsam und können daher als Bogenstab benutzt werden. Es gibt auf Nillavo eine Handvoll Bogenbauer, die die Kunst beherrschen, diese Bögen herzustellen. Den meisten Bewohnern Samyras, insbesondere denjenigen von anderen Kontinenten, wird nicht einmal bekannt sein, dass diese Waffen überhaupt existieren.

### Kurzbogen

Eine kleinere Variante des Bogens, der maximal 1m lang ist. Dieser Bogen wurde speziell für den Einsatz vom Pferderücken aus entwickelt. Damit er trotz seiner geringen Größe noch genügend Durchschlagskraft hat, sind seine Enden besonders stark gebogen.

### Langbogen

Lange und sehr zugstarke Bögen, die Längen von 1,80m erreichen können. Langbögen haben in der Regel keine nach vorne gebogenen Enden.

### Handarmbrust

Eine kleinere und leichtere Variante der Armbrust, die in einer Hand gehalten werden kann (vergleichbar mit einer neuzeitlichen Pistole). Sie ist nur etwa 40cm groß und ihr Bogen im entspannten Zustand nur 20cm breit.

### Repetierarmbrust

Repetierarmbrüste sind eine recht neue Erfindung. Sie sind mit einem Magazin ausgestattet, in das 10 spezielle Bolzen eingelegt werden können. Wird ein Bolzen verschossen, lädt sich die Armbrust automatisch den nächsten in den Bogen, wodurch sie keine Ladezeit hat und jede Runde abgeschossen werden kann. Allerdings ist es den Erbauern noch nicht gelungen, Repetierarmbrüste mit hoher Zugkraft zu entwickeln. So macht diese Waffe deutlich weniger Schaden als andere Armbrüste, dafür darf der Schütze jede Runde einen **zweiten Angriff** im 5. Abschnitt der Handlungsphase durchführen. Nutzt man die Option *Mehrere Ziele* nicht, sind alle Angriffe gegen das gleiche Ziel gerichtet. Ist das Magazin leergeschossen, dauert es 6 Runden, um es wieder mit 10 Bolzen zu bestücken.

Repetierarmbrüste sind genauso groß wie normale Armbrüste.



### Schwere Armbrust

Sie ist die größte und schwerste auf Samyra bekannte Armbrust mit einer enormen Spannkraft. Sie kann nur noch mittels eines Hakens gespannt werden, den man an einer Art Gürtel vor seinem Leib trägt. Zum Spannen kniet man sich hin, hakt die Sehne ein, setzt einen Fuß in den vorne an der Armbrust montierten Steigbügel und spannt die Sehne, indem man sich wieder aufrichtet. Dieser Vorgang ist so zeitaufwendig, dass man mit dieser Art Armbrust nur jede fünfte Runde schießen kann. Die anderen Runden ist man mit Spannen beschäftigt. Während man die Waffe spannt, kann man sich nur maximal 1 Meter pro Runde bewegen. Schwere Armbrüste sind ungefähr 90cm lang, der entspannte Bogen hat eine Breite von ungefähr 70cm.

### Wurfaxt

Die Wurfaxt ist eine lange bekannte Waffe auf Samyra. Sie wird schon seit Urzeiten von den eingeborenen Stämmen und Barbaren benutzt und von den zivilisierten Rassen weiter verfeinert. Eine Wurfaxt kann im Nahkampf als Handaxt benutzt werden und hat ähnliche Größen.

### Wurfmesser

Wurfmesser bestehen normalerweise aus einem einzigen Stück Metall, das vage an einen Dolch erinnert. Allerdings fehlen ihm die Parierstange und die Griffumwicklung. Bei vielen Wurfmessern ist sogar der Griffteil noch geschliffen, damit man nicht auf einen Treffer mit der Klinge angewiesen ist. Wurfmesser sind mit maximal 20cm etwas kleiner als Dolche.

### Wurfpfeil

Bei Wurfpfeilen handelt es sich um die üblichen Pfeile, die man auch für diverse Wurfscheibenspiele in den Tavernen Samyras benutzt. Im Kampf werden diese Waffen oftmals vergiftet eingesetzt.

Man kann pro Runde **zwei Wurfpfeile** werfen, wobei der erste Pfeil im 1. und der zweite im 5. Abschnitt der Handlungphase geworfen wird. Nutzt man die Option *Mehrere Ziele* nicht, richten sich beide Angriffe gegen dasselbe Ziel. Wurfpfeile sind in der Regel zwischen 10 und 15cm groß.

### Wurfspeer

Auch Wurfspeere stammen ursprünglich von den Ureinwohnern Samyras und wurden durch die anderen Rassen weiterentwickelt. Im Nahkampf kann man einen Wurfspeer als normalen Speer einsetzen.

### Wurfstern

*Wurfstern* umfasst alle Waffen, die aus kleinen Metallscheiben bestehen, egal ob sie stern- oder kreisförmig sind oder die Gestalt eines Drei- oder Vierecks haben. Wie Wurfpfeile werden auch Wurfsterne gerne vergiftet eingesetzt.

Pro Runde kann man bis zu **drei Wurfsterne** werfen, wobei der erste im Fernkampfabschnitt, der zweite im Nahkampfabschnitt und der dritte im 5. Abschnitt der Handlungphase geworfen wird. Nutzt man die Option *Mehrere Ziele* nicht, richten sich alle Attacken gegen dasselbe Ziel. Wurfsterne haben normalerweise einen Durchmesser von nicht mehr als 10cm.

## Kampffertigkeiten

Im Laufe seiner Abenteurerkarriere kann der Charakter sein Können im Kampf immer weiter verbessern, indem er lernt, seine Waffe effektiver zu führen. Doch er kann auch neue Kampftechniken, die Kampffertigkeiten erlernen. Diese bieten ihm neue Möglichkeiten für spezielle Manöver, Verbessern die Erfolgchancen bei den Kampfoptionen oder verschaffen ihm auf andere Weise einen Vorteil im Kampf.

Kampffertigkeiten beherrscht der Charakter nicht zu Spielbeginn direkt nach der Charakter-Erschaffung, sondern er muss sie nachträglich lernen, indem er bei einem Lehrmeister trainiert. Dieses kostet ihn Zeit, Geld und eine bestimmte Menge an **Abenteurerpunkten** (AP), die er während seiner Abenteuer sammeln kann. Genauer zum Lernen kann man in *Kapitel XII - Erfahrung und Lernen* nachlesen.

Kampffertigkeiten sind keine Fertigkeiten im eigentlichen Sinne, weil sie allesamt keine Fertigungsstufe besitzen. Sobald der Charakter eine von ihnen erlernt hat, beherrscht er die damit verbundenen Techniken und kann sämtliche Vorteile nutzen.

Damit man diese Fähigkeiten lernen kann, muss man bestimmte **Voraussetzungen** erfüllen. Viele Kampfer-

tigkeiten setzen eine bestimmte Fertigungsstufe auf eine Waffenkategorie voraus, einige benötigen zudem andere Fertigkeiten aus dem Bereich Aktion oder Wissen.

Die meisten dieser Fertigkeiten sind **gestaffelt** und in mehrere Stufen unterteilt, die man der Reihe nach lernen muss. Sie werden immer nur für **eine** der möglichen Waffenkategorien erlernt und sind mit anderen nicht einsetzbar.

*Wuchtschlag kann man für alle 2hand- und Stangenwaffen erlernen. Hat man die Fertigkeit für 2hand-Schwerter erlernt, befähigt dieses aber nicht dazu, sie auch mit 2hand-Hämmern, -Äxten oder Stangenwaffen zu nutzen. Für diese Kategorien muss die Fertigkeit separat erlernt werden.*

Bei einigen niedrigen Stufen von Kampffertigkeiten müssen Proben gegen die  **Hälfte**  der Fertigungsstufe der geführten Kategorie gemacht werden. Ist dieser Wert **kleiner** als der Grundwert der entsprechenden Waffengruppe, wird stattdessen gegen den **Grundwert** gewürfelt.

Der Einsatz der meisten Kampffertigkeiten kostet den Anwender **Ausdauer**. Die benötigte Menge wird genauso anhand der Fertigungsstufe der geführten Kategorie ermittelt wie bei den Kampfoptionen und kann in Tabelle 8.2 abgelesen werden.



Der Einsatz von **aktiven** Kampffertigkeiten (A) ist nicht mit der Nutzung von Kampfoptionen oder anderen Kampffertigkeiten kombinierbar.

## Beidhändiger Angriff (A)

Voraussetzungen: Kampf mit zwei Waffen I

Kosten: 50 AP

Der beidhändige Angriff ist eine Technik des *Kampfes mit zwei Waffen*, bei der man gleichzeitig mit beiden Waffen auf den Gegner einschlägt. Zur Durchführung dieser Möglichkeit führt man im dritten Abschnitt der Handlungsphase einen um +1 erschwerten Angriff mit seiner Haupthand gegen sein Ziel durch. Setzt man sich gegen dieses durch, erleidet es sowohl den Schaden der Haupt- als auch den der Nebenhand. Der Charakter zahlt hierfür so viel **Ausdauer** wie für einen normalen Angriff mit der Nebenhand.

## Gegenangriff (A)

### Stufe I

Voraussetzungen: Stäbe, einhändige Kategorie 12

Kosten: 50 AP

Der Charakter ist darauf trainiert, sich durch seine Abwehr in eine vorteilhafte Position zu bringen, aus der heraus er einen schnellen Gegenschlag gegen den Gegner führen kann.

Immer wenn er den Angriff seines eigenen Zieles **vollständig** abwehrt, darf er sofort einen Gegenangriff durchführen. Er würfelt hierfür eine um +1 erschwerte Probe gegen die  **Hälfte**  der Fertigungsstufe seiner Waffe und zahlt dafür

**AUS** nach Tabelle 8.2.

Trifft der Gegenangriff, darf der Gegner normal abwehren und erleidet den üblichen Schaden abhängig von der Qualität seiner Verteidigung. Er darf allerdings nicht seinerseits mit einem Gegenangriff kontern, wenn er vollständig abwehrt.

### Stufe II

Voraussetzungen: Stäbe, einhändige Kategorie 15; Gegenangriff I

Kosten: 150 AP

Durch intensiveres Training hat sich die Kampftechnik des Charakters so weit verbessert, dass er den Gegenangriff mit seiner **vollen** Fertigungsstufe durchführen kann. Die Erschwerung von +1 bleibt allerdings weiterhin bestehen.

### Stufe III

Voraussetzungen: Stäbe, einhändige Kategorie 18; Gegenangriff II

Kosten: 150 AP

Mit dem Perfektionieren des Gegenangriffs entfällt die **Erschwerung** der Probe. Der Charakter führt bei einem Gegenangriff also eine normale Angriffsprobe durch, zahlt für diese allerdings Ausdauer.

## Initiative

### Stufe I

Voraussetzungen: Kreativität 10

Kosten: 20 AP

Der Charakter hat gelernt, sich schnell auf dem Schlachtfeld zu orientieren und nicht nur die Bewegungen, sondern auch die Schläge des Gegners vorauszuahnen.

So ein Charakter bewegt sich (wenn er möchte) immer **vor** allen anderen Parteien, bzw. zeitgleich mit anderen Charakteren, die ebenfalls Initiative erlernt haben.

Die Angriffe eines Charakters mit Initiative zählen immer als zeitlich **vor** denen einer Figur ohne diese Fertigkeit, wenn der Charakter dieses wünscht, aber natürlich als zeitgleich mit Figuren, die diese Fertigkeit ebenfalls erlernt haben.

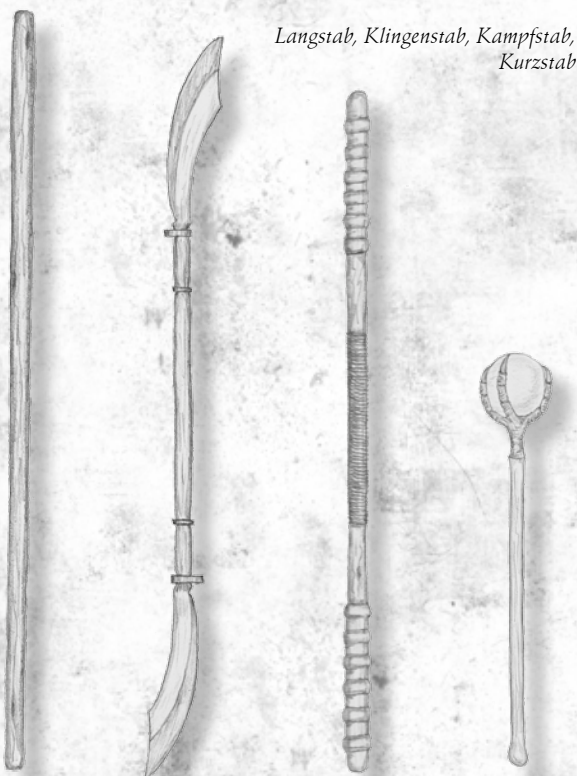
*Kialah hat Initiative erlernt. Greift sie nun einen Gegner an, der diese Fertigkeit nicht beherrscht, hat sie die Wahlmöglichkeit, ihren Gegner zuerst anzugreifen. Dieser darf zwar normal abwehren, aber Kialah muss sich nicht mehr gegen seinen Angriff durchsetzen. Auf der anderen Seite muss sich der Gegner aber auch nicht mehr gegen Kialahs Angriff durchsetzen. Da Kialahs Ziel schon recht schwer angeschlagen ist, erhofft sie sich mit dem Schaden, den sie anrichtet, ihn komplett außer Gefecht zu setzen. Kämpft sie gegen einen Gegner, der ebenfalls Initiative erlernt hat, gelten beide Angriffe als zeitgleich, und die beiden Kontrahenten müssen sich wie gewohnt gegeneinander durchsetzen.*

### Stufe II

Voraussetzungen: Kreativität 13; Initiative I

Kosten: 50 AP

Mit dem Lernen der zweiten Stufe dieser Kampffertigkeit erweitern sich die Möglichkeiten des Charakters. Er darf sich nun in der Bewegungsphase entscheiden, seine Bewegung **aufzuteilen**, also erst ein paar Schritte zu laufen, um dann abzuwarten, wie sich der Gegner bewegt und dann nochmals ein paar Schritte zu machen (insgesamt aber maximal seine BEW pro Runde). Er muss nicht stoppen,





wenn er in den Angriffsbereich eines Gegners hineinläuft. Er kann ohne eine Probe auf *Geländelauf* gefahrlos durch diese Bereiche hindurchlaufen.

### Stufe III

Voraussetzungen: *Kreativität 16; Initiative II*

Kosten: 100 AP

Muss sich eine Figur, die *Initiative III* erlernt hat, von einem Gegner **lösen**, führt der Wurf mit dem W20 zu einem Erfolg, wenn er ein Ergebnis von 1-15 erreicht. Sollte der Wurf trotzdem misslingen und der Charakter einen **Passierschlag** abbekommen, darf er diesen normal abwehren. Außerdem ist es dem Charakter möglich, auch seine Kameraden zu **koordinieren** und ihnen dadurch möglicherweise einen Vorteil zu verschaffen. Die Initiative der Gruppe wird um 5 Punkte erhöht. Haben mehrere Charaktere diese Fertigkeit erlernt, erhält die Gruppe trotzdem nur eine Erhöhung des Initiativwurfes um 5 Punkte.

Er führt den zweiten Angriff beim Einsatz unterschiedlicher Kategorien weiterhin mit der halben FS der entsprechenden Waffe durch.

Führt er in beiden Händen die gleiche Waffenart, wird der Wert um **4 Punkte** erhöht.

### Stufe II

Voraussetzungen: *einhandige Kategorie 12; Kampf mit zwei Waffen I*

Kosten: 100 AP

Das Können des Charakters im Führen von zwei Waffen hat sich deutlich verbessert. Er hat insbesondere das Zusammenspiel zweier ähnlicher Waffen trainiert. Nutzt er in beiden Händen Waffen aus der **gleichen** Kategorie, kann er den zweiten Angriff mit der um 6 Punkte erhöhten halbierten FS durchführen.

Beim Einsatz einer anderen Waffenart in der Nebenhand erhält der Charakter nur eine Erhöhung von 3 Punkten.

### Stufe III

Voraussetzungen: *einhandige Kategorie 14; Kampf mit zwei Waffen II*

Kosten: 150 AP

Durch intensives Training, insbesondere bei der Kombination verschiedener Kampfstile, hat der Charakter so viel Übung erlangt, dass er jetzt auch beim Angriff mit der **Nebenhand** mit einer um 6 erhöhten halbierten FS angreifen darf, wenn er dort eine andere Kategorie führt als in der Haupthand.

Zudem sind seine Bewegungsabläufe voll auf das Führen einer zweiten Waffe eingestellt. Er ist bei der Benutzung seiner Nebenhand genau so sicher wie mit seiner Haupthand und muss **keine Erschwernis** mehr auf den zweiten Angriff in Kauf nehmen.

## Kampf mit zwei Waffen (A)

Alle Stufen von *Kampf mit zwei Waffen* setzen eine bestimmte Fertigkeitsstufe in einer einhändigen Kategorie voraus. Alle Vorteile können nur dann genutzt werden, wenn man eine Waffe der Kategorie, für die man die Fertigkeit erlernt hat, in der **Haupthand** führt. Nutzt der Charakter zwei unterschiedliche Waffenkategorien, muss er für die Waffe in der **Nebenhand** die Fertigkeit nicht erlernt haben, mit ihr aber trotzdem die Anforderung erfüllen.

*Pollux hat für die Kategorie der 1hand-Schwerter den Kampf mit zwei Waffen gelernt. Er kann die Vorteile dieses Kampfstyles nur dann nutzen, wenn er in der Haupthand ein 1hand-Schwert trägt (also vermutlich sein Kriegsschwert) und in der Nebenhand eine Waffe aus einer Kategorie, die er mindestens auf FS 12 (die Voraussetzung für das Erlernen von Kampf mit zwei Waffen) beherrscht.*

Angriffe mit der Nebenhand werden immer gegen die Hälfte der Fertigkeitsstufe der entsprechenden Kategorie durchgeführt und durch die Stufen von *Kampf mit zwei Waffen* erhöht. Die Summe aus halbierten FS und Bonus darf dabei die volle Fertigkeitsstufe der Kategorie nicht übersteigen. Jeder Angriff mit der Nebenhand kostet **Ausdauer** abhängig vom errechneten Wert.

Das Training der Benutzung der Nebenhand zum Angriff basiert vor allem auf dem Zusammenspiel beider Hände und dem entsprechenden Abstimmen der Bewegungsabläufe. Führt man seine Waffe mit der **falschen Hand** (siehe *Angriff mit der falschen Hand*), verringert das Erlernen des beidhändigen Kampfes die Erschwernis von +2 nicht!

### Stufe I

Voraussetzungen: *einhandige Kategorie 10*

Kosten: 50 AP

Durch intensives Training im Zusammenspiel beider Hände hat der Charakter seine Möglichkeiten beim Einsatz von zwei Waffen deutlich verbessert. Er hat gelernt, zwei **verschiedene** Kampfstile zu kombinieren, und kann jetzt auch Waffen aus unterschiedlichen Kategorien verbinden.

## Kampfsport

### Stufe I

Voraussetzungen: *Faustkampf 10*

Kosten: 50 AP

Auf Samyra kennt man zahlreiche verschiedene Techniken des waffenlosen Kampfes, die meisten davon unterscheiden sich jedoch eher in der Philosophie, die dahinter steht, nicht aber in den Techniken. Alle Kampfsporttechniken basieren auf dem **waffenlosen** Kampf und sind folglich nur wirksam, wenn diese Art des Angriffs genutzt wird. Man darf maximal eine **Lederrüstung** tragen, damit man die Vorteile dieser Fertigkeit nutzen kann.

In der ersten Stufe der Ausbildung lernt der Schüler die Grundlagen: Grifftechniken, Abrollen und effektivere Schläge.

Seine Angriffe zum **Festhalten** des Gegners sind nicht mehr erschwert.

Sämtlicher **Sturzschaden**, den er erleidet, wird um 2 Punkte reduziert.

Sein **Schaden** mit dem waffenlosen Angriff steigt um 1 Punkt.

### Stufe II

Voraussetzungen: *Faustkampf 12; Kampfsport I*

Kosten: 100 AP

In der zweiten Ausbildungsstufe werden die Grundtechniken weiter verbessert, zusätzlich lernt der Schüler seinen Gegner zu Fall zu bringen und Schläge abzufangen.



Der **Sturzscha-**den des Kampfsportlers verringert sich um 4 Punkte.

Er richtet 2 Punkte mehr **Schaden** beim waffenlosen Angriff an.

Angriffe, um den Gegner **zu Fall** zu bringen, sind nicht mehr erschwert.

Zusätzlich kann er die **Hälfte** seiner Fertigungsstufe von waffenlosem Kampf auf seinen Grundwert *Blocken* addieren und mit diesem Wert Angriffe mit einhändigen Waffen, *Speeren* und *Stäben* abblocken. Sein **Blockwert** beträgt hierbei 2.

## Stufe III

Voraussetzungen: *Faustkampf 14; Kampfsport II*

Kosten: 150 AP

Mit dem Erlernen der dritten Stufe dieser Kampffertigkeit und somit dem Abschluss seiner Ausbildung hat der Schüler sein Können in den bisherigen Übungen nochmals verbessert und zusätzlich die Kenntnis erlangt, wie er seinen Gegner effektiv entwaffnen kann.

Sämtliche **Sturzscha-**den werden um 6 Punkte verringert.

Der Kampfsportler richtet mit seinem waffenlosen Angriff 3 Punkte mehr **Schaden** an.

Angriffe zum **Entwaffnen** des Gegners sind nicht mehr erschwert.

Zudem erhöht sich sein **Blockwert** mit waffenlosem Kampf auf 4.

## Meucheln (A)

### Stufe I

Voraussetzungen: *Stichwaffen 12; Kritisch treffen I für Stichwaffen*

Kosten: 50 AP

*Meucheln* ist eine Weiterentwicklung des kritischen Treffens und basiert auf einer genauen Kenntnis der Anatomie und damit verbunden dem Wissen, an welcher Stelle des Körpers man am meisten Schaden anrichten kann. Da man für solche Angriffe recht gut zielen muss, ist die Fertigkeit nur einsetzbar, wenn man einen Gegner von **hinten** angreift und selber nicht angegriffen wird.

Zudem muss man blitzschnell reagieren können, um die Chancen zu nutzen, die sich bieten. Daher ist *Meucheln* nur mit sehr schnellen Waffen möglich. Hierzu gehören nur **Dolche** und **Kurzscherer**. Messer sind zwar auch schnell, haben aber nicht genügend Durchschlagskraft.

Da es oftmals einige Zeit dauert, bis man eine verwundbare Stelle des Gegners sicher treffen kann, wird der Angriff nicht im dritten, sondern im **fünften Abschnitt** der Handlungsphase durchgeführt.

Führt solch ein Angriff zu einem Treffer, schafft es ein Meuchler, verwundbare Stellen des Gegners zu treffen. Dadurch steigt der **Schaden** seiner Angriffe um 2 Punkte. Erzielt er sogar einen **kritischen Erfolg** wird der **Bonusschaden** durch dieses besondere Würfelergebnis um 2 Punkte erhöht (zusätzlich zur Erhöhung, die durch eventuell erlernte höhere Stufen von *Kritisch treffen* erzeugt wird).

*Meucheln* wird primär für Angriffe gegen **humanoide** Ziele gelehrt. Will man es gegen Tiere oder Monster nutzen, wird der Angriff um +1 erschwert. Bei noch spezielleren Wesen kann der Spielleiter eine noch höhere Modifikation verhängen oder *Meucheln* nicht zulassen.

Die Kenntnisse dieser Kampffertigkeit kann man auch außerhalb des Kampfes nutzen, um einen ahnungslosen (humanoiden) Gegner mit einem einzigen schnellen Angriff zu töten. Wie dieses durchgeführt wird, findet man im Kasten *Meucheln außerhalb des Kampfes*.

### Stufe II

Voraussetzungen: *Stichwaffen 15; Meucheln I*

Kosten: 100 AP

Durch das intensivere Training hat sich das Können der Figur weiter gesteigert. Ihre normalen Treffer von hinten machen einen um 4 Punkte erhöhten **Schaden**. Zudem erhält der Charakter nun bei einem kritischen Treffer beim Angriff von hinten den doppelten **Bonusschaden** (sowohl durch *Meucheln I* als auch durch *Kritisch treffen II* oder *III*).

## Nachtkampf

Voraussetzungen: *Sinne 10*

Kosten: 20 AP

Der Charakter hat trainiert, sich nicht nur auf seinen visuellen Sinn zu verlassen, sondern kann auch noch kämpfen, wenn seine Sicht behindert ist. Er erleidet beim Kampf im **Dämmerlicht** keinerlei Erschwernisse. In völliger **Dunkelheit** und beim Kampf gegen Unsichtbare sind seine

## Kritisch treffen

### Stufe I

Voraussetzungen: *Waffenkategorie 12*

Kosten: 50 AP

Der Charakter hat gelernt, möglichst verwundbare Stellen des Gegners anzuvisieren und diese zu treffen. Dadurch erhöht sich seine Chance, einen kritischen Treffer beim Angriff mit der entsprechenden Waffenkategorie zu erzielen, um 1 Punkt. Er erzielt dieses besondere Würfelergebnis also bei einem Wurf von **1 oder 2**.

### Stufe II

Voraussetzungen: *Waffenkategorie 15; Kritisch treffen I*

Kosten: 100 AP

Durch weiteres Training steigt die Chance auf einen verheerenden Treffer um einen weiteren Punkt. Ein kritischer Erfolg beim Angriff wird also bei einem Würfelergebnis von **1-3** erzielt. Außerdem steigt der **Bonusschaden** durch diese Treffer um einen Punkt auf insgesamt 3.

### Stufe III

Voraussetzungen: *Waffenkategorie 18; Kritisch treffen II*

Kosten: 150 AP

Hat man die dritte Stufe von *Kritisch treffen* erlernt, erzielt man kritische Treffer beim Angriff bei einem Wurf von **1-4** und richtet zudem 2 Punkte zusätzlichen **Bonusschaden** (also insgesamt 4) an.



Proben nur um +1 erschwert und werden gegen die volle Fertigungsstufe durchgeführt.

## Rüstungsbrecher (A)

Voraussetzungen: *Wuchtschlag II*

Kosten: 50 AP

Diese erweiterte Technik des *Wuchtschlages* zielt darauf ab, die getragene Rüstung des Gegners zu durchschlagen und dadurch zu zerstören. Der Angreifer führt einen normalen

*Wuchtschlag* durch, der um +1 erschwert wird. Wehrt sein Gegner nicht ab, erleidet er also LE-Schaden, wird dieser nicht durch seine Rüstung vermindert. Zusätzlich wird sie so stark in Mitleidenschaft gezogen, dass sie dauerhaft 1 Punkt Rüstungsschutz verliert. Sinkt der Schutz hierdurch (bzw. durch mehrfache Anwendung des Rüstungsbrechers) auf 0, ist die Rüstung vollständig zerstört.

Rüstungsbrecher kann nur getragene Rüstungen zerstören. Natürliche oder magische Rüstungen werden hierdurch nicht beschädigt und können auch nicht durchschlagen werden.

## Meucheln außerhalb des Kampfes

Die Kampffertigkeit *Meucheln* kann auch außerhalb des Kampfes eingesetzt werden. Um dieses zu nutzen, ist es notwendig, dass das Opfer völlig **ahnungslos** ist und mit keinem Angriff rechnet. Man muss sich also an sein Opfer anschleichen oder sich ihm unter einem Vorwand nähern.

Ist man erst einmal an sein Opfer herangelangt, kann man zum eigentlichen *Meucheln* übergehen. Hierfür muss der Charakter mit einer kleinen Waffe ausgerüstet sein, die er bis zum Zeitpunkt des Ankommens problemlos verstecken kann. Er hat die Wahl zwischen einem **Dolch** oder maximal einem **Kurzschwert**.

Am Opfer angekommen, führt der Charakter einen normalen Angriff mit der entsprechenden Waffe durch.

**Gelingt** der Angriff, würfelt der Meuchler seinen Waffenschaden aus. Ein Meuchelversuch zählt immer als Angriff von hinten (auch wenn er von vorne durchgeführt wird) und profitiert somit vom Bonusschaden durch *Meucheln*. Das Ergebnis wird zusätzlich um die Güte des Angriffs erhöht. Übersteigt die Summe (abzüglich des Rüstungsschutzes der Torsorüstung des Zieles) die  **Hälfte**  der Lebensenergie des Opfers, ist es auf der Stelle tot.

Reicht der Schaden nicht aus, verliert das Ziel nur eine entsprechende Menge an LE (ohne Rüstungsschutz).

**Misslingt** der Angriff, erleidet der Gegner einen KE-Verlust in Höhe des Waffenschadens zuzüglich des Bonusschadens durch *Meucheln*. Die Erhöhung durch die Güte entfällt in diesem Falle.

*Kialah hat Meucheln erlernt und Stichwaffen auf 15. Lautlos schleicht sie sich an die Stadtwache an, die zwischen ihr und dem Ziel ihres Auftrags steht. Sie zieht den Dolch unter ihrem Gewand hervor und sticht blitzartig zu. Der Angriffswurf zeigt eine 8, sie erzielt also eine Güte von 7. Sie würfelt sofort den Schaden aus. Der Dolch macht in den Händen der geübten Kämpferin mittlerweile 1W6+2 Schaden. Der Wurf mit dem W6 zeigt eine 5 und führt zu einem Gesamtergebnis von 7 Punkten Schaden. Durch Meucheln I erhält sie zudem noch eine weitere Erhöhung von 2 Punkten auf*

*ihre Meuchelangriffe. Somit liegt der Waffenschaden bei 9, auf den noch die Güte des Angriffs addiert wird. Kialah richtet also 16 Punkte Schaden an. Obwohl die Stadtwache durchtrainiert ist, übersteigt der Schaden die Hälfte seiner Lebensenergie, da hilft ihr auch die Schadensverminderung ihrer Kettenrüstung nicht. Sie verdreht noch einmal die Augen und sinkt dann schlaff in sich zusammen.*

Will man verhindern, dass das Opfer im Sterben noch verräterische Geräusche von sich gibt, die eventuell in der Nähe befindliche Verbündete aufmerksam machen könnten, wirft man eine FP(\*Schleichen). Gelingt dieser Wurf, macht die Aktion des Charakters keine ungewöhnlichen Geräusche. Bei einem Misslingen des Wurfes allerdings sollte sich der Charakter schleunigst ein sicheres Versteck suchen.

*Gerade als Kialah den mit Blut besudelten Dolch aus dem Rücken der Wache zieht, wird sie auf eine weitere Wache aufmerksam, die gar nicht weit entfernt im Schein einer Laterne auftaucht. Hastig versucht sie, das Scheppern der Rüstung etwas zu unterdrücken, mit dem der tote Körper auf der Straße aufschlägt. Die entsprechende FP(\*Schleichen) misslingt allerdings, und die Wache fällt mit einem nicht zu überhörenden Scheppern auf die Steine. Schleunigst verschwindet Kialah im Schatten einer Seitengasse und beschließt noch einmal wieder zu kommen, wenn die Luft rein ist.*

*Meucheln* kann man auch nutzen, um das Opfer nicht zu töten, sondern nur **bewusstlos** zu schlagen. Hierfür muss der Meuchler mit einer **Keule** oder einem Sandsack ausgerüstet sein. Der Angriff wird gegen die Fertigungsstufe in *1hand-Hämmer* (Keule) oder *Faustkampf* (Sandsack; Schaden und Bonus wie Schlagring) durchgeführt, profitiert beim Schaden genauso vom Bonus durch *Meucheln* und richtet beim Opfer in keinem Falle Schaden an. Führt der Angriff zu einem erfolgreichen Meucheln und das Opfer wäre eigentlich getötet worden, ist es in diesem Falle nur betäubt und verliert für 2W20 Minuten das Bewusstsein.



## Rüstungsroutine

### Stufe I

Voraussetzungen: -

Kosten: 50 AP

Diese Fertigkeit lernt man zu einer bestimmten Art **Rüstung**. Trägt man die Rüstung, in der man Routine hat, verringern sich sämtliche **Abzüge** um 1, allerdings nicht unter 0. Somit kann man Rüstungsroutine nicht für Felle und Lederrüstung lernen, da diese Rüstungen von sich aus keine Abzüge haben.

*Ein Kettenpanzer hat mit Rüstungsroutine I nur Verteidigung -1. Die -1 BEW werden durch die Kampffertigkeit komplett entfernt.*

### Stufe II

Voraussetzungen: Rüstungsroutine I

Kosten: 100 AP

Die zweite Stufe der Rüstungsroutine umfasst das Tragen einer Körperrüstung kombiniert mit **Rüstteilen**. Man entscheidet sich, welche Arm- und Beinschienen man gerne tragen möchte. *Rüstungsroutine II* sorgt dafür, dass die Abzüge durch die gewählten Rüstteile um 1 verringert werden.

*Rüstteile aus Kettengeflecht haben mit Rüstungsroutine II keine Abzüge mehr. Verteidigung-1 und BEW-1 werden von der Fertigkeit aufgehoben.*

## Schildbeherrschung

### Stufe I

Voraussetzungen: Blocken 10

Kosten: 50 AP

Der Charakter hat die Benutzung einer bestimmten Verteidigungswaffe trainiert und sein Können damit verbessert. Dieses Training bezieht sich nur auf eine bestimmte Art von Verteidigungswaffe und muss für jede separat erlernt werden.

Das Training umfasst zum einen das effektivere Blocken, das den **Blockwert** der Waffe um 1 erhöht. Zum anderen übt man sich in der offensiven Verwendung des Schildes, wodurch der **Schlagschaden** um 1 steigt. Bei einer Parier-

waffe entfällt die Erhöhung des Schadens, da dieser beim offensiven Einsatz automatisch durch den Bonuswert eines Dolches erhöht wird.

### Stufe II

Voraussetzungen: Blocken 12; Schildbeherrschung I

Kosten: 100 AP

Auf der zweiten Stufe dieser Kampffertigkeit steigen der Blockwert und der Schlagschaden von Schilden um einen weiteren Punkt.

### Stufe III

Voraussetzungen: Blocken 14; Schildbeherrschung II

Kosten: 150 AP

Durch das fortgeschrittene Training mit der Verteidigungswaffe kann man diese jetzt deutlich kräftesparender einsetzen. Die **AUS-Kosten** für den Einsatz von Blocken werden halbiert.

## Schildschlag (A)

### Stufe I

Voraussetzungen: Blocken 12; einhändige Kategorie 10

Kosten: 50 AP

Der **Schildschlag** ist ein spezielles Angriffsmanöver, bei dem man in einer Kombination aus dem normalen Waffenangriff und einem Schlag mit dem Schild versucht, dem Gegner massiven Schaden zuzufügen und ihn gleichzeitig von den Füßen zu reißen.

*Schildschlag* wird zu einer bestimmten Kombination aus Schild und einhändiger Waffe gelernt und kann nur eingesetzt werden, wenn diese genutzt wird. Mit einer Parierwaffe ist diese Fertigkeit nicht kombinierbar.

*Pollux hat für die Kombination aus seinem Kriegsschwert und seinem hohen Schild die Kampffertigkeit Schildschlag erlernt. Er kann diese anwenden, wenn er einen hohen Schild sowie eine Waffe aus der Kategorie der 1hand-Schwerter (zu der Kriegsschwert zählt) trägt.*

Um den Schildschlag durchzuführen, würfelt man eine um +2 erschwerte Angriffsprobe auf die verwendete Waffe. Gelingt der Wurf und setzt man sich gegen seinen Gegner durch, erleidet er sowohl den **Waffenschaden** als auch den **Schildschaden**.

Misslingt ihm die Abwehr zudem noch vollständig, reißt ihn die Wucht des Hiebes von den Füßen, und er **stürzt** zu Boden.

Jede Stufe von Schildschlag kostet den Angreifer so viel **AUS**, wie der Blockwert des Schildes beträgt zuzüglich der AUS, die anhand der Fertigkeitsstufe der eingesetzten Waffe aus Tabelle 8.2 entnommen werden kann.

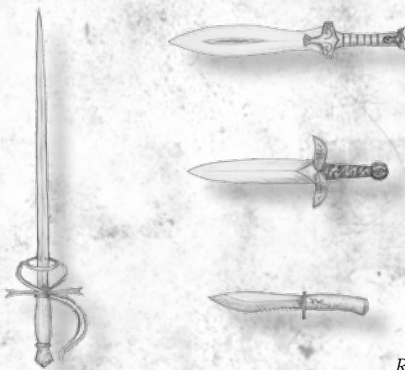
Der Einsatz von Schildschlag ersetzt den normalen Angriff in der laufenden Runde und findet im dritten Abschnitt der Handlungsphase statt. Allerdings darf man den Schild in dieser Runde nicht zum Blocken einsetzen.

### Stufe II

Voraussetzungen: Blocken 15; einhändige Kategorie 12; Schildschlag I

Kosten: 100 AP

Das erweiterte Training des Schildschlages umfasst einerseits eine höhere Treffsicherheit und andererseits das An-



Rapier,  
Kurzschwert, Dolch, Messer



richten von mehr Schaden.

Mit der zweiten Stufe dieses Manövers wird der Angriff nur noch um +1 erschwert durchgeführt. Außerdem werden sowohl der Waffenschaden als auch der Schildschaden um 1 Punkt erhöht.

### Stufe III

Voraussetzungen: *Blocken 18; einhändige Kategorie 14; Schildschlag II*

Kosten: 150 AP

Die dritte Stufe dieser Fertigkeit umfasst eine weitere Steigerung der Effizienz und Effektivität des Angriffs. Sowohl Schild- als auch Waffenschaden werden beim Einsatz dieses Manövers um einen weiteren Punkt erhöht. Zudem wird der Gegner durch die Verbesserung der Technik nun auch schon von den Füßen gerissen, wenn er eine halbe Abwehr schafft.

## Schmerzüberwindung

### Stufe I

Voraussetzungen: *Widerstand 12, Selbstbeherrschung 10*

Kosten: 50 AP

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit hat trainiert, Schmerzen zu ertragen. Fällt seine **KE** im Laufe eines Kampfes **auf 0**, kann er noch eine Anzahl von Runden, die der **Güte** einer FP(Widerstand) entspricht, ungehindert weiterkämpfen. Nach Ablauf der Zeit wird der Charakter die Auswirkungen seiner Wunden aber spüren und wie jede andere Figur an den Folgen einer schweren Verletzung leiden.

### Stufe II

Voraussetzungen: *Widerstand 14, Selbstbeherrschung 12, Schmerzüberwindung I*

Kosten: 100 AP

Mit der zweiten Stufe dieser Fertigkeit führt der Charakter die Probe auf Widerstand beim Erreichen von 0 KE um -1 erleichtert durch. Erleidet der Charakter in der Zeit, in der er eine schwere Verletzung ignoriert, erneut **KE-Schaden**, wirft er eine FP(Widerstand). Nur wenn die **Güte** des Wurfes niedriger als der Schaden ist, wird dieser von der LE abgezogen. Ist sie größer, wird der Schaden ignoriert.

### Stufe III

Voraussetzungen: *Widerstand 16, Selbstbeherrschung 14, Schmerzüberwindung II*

Kosten: 150 AP

Mit der dritten Stufe hat der Charakter trainiert, Schmerzen nahezu zu ignorieren. Wann immer er **KE-Schaden** im Laufe eines Kampfes erleidet, kann er eine FP(Widerstand) würfeln. Gelingt der Wurf, wird der Verlust um die **halbierte**, abgerundete Güte des Wurfes reduziert.

## Schnellladen

Voraussetzung: *Bögen oder Armbrüste 10*

Kosten: 200 AP

Der Charakter hat gelernt, seinen Bogen bzw. seine Armbrust nach einem Schuss schneller wieder bereit zu machen. Die **Ladezeit** verkürzt sich um 1. Das anfängliche Bereitmachen der Waffe, also das Aufspannen der Sehne

etc. wird durch diese Fertigkeit allerdings nicht beeinflusst. Hierfür benötigt der Charakter weiterhin die volle Zeitspanne.

**Schnellladen** wird zu einer bestimmten Art Bogen oder Armbrust gelernt. Nur diese eine Waffe aus der Kategorie kann man schneller laden, für alle anderen gilt die volle Ladezeit.

## Sicherer Schuss

### Stufe I

Voraussetzungen: *Fernkampfkategorie 10*

Kosten: 20 AP

Mit dieser Fernkampffertigkeit wird die Streuung von Fehlschüssen reduziert und damit das Risiko, dass befreundete Figuren von einem fehlgeleiteten Geschoss getroffen werden. Misslingt der Angriffswurf des Schützen, kann er nur noch Figuren unmittelbar neben dem anvisierten Ziel irrtümlich treffen.

Zeigt der Wurf mit dem W6 eine 2 oder 5, gefährdet der Fehlschuss keine **befreundeten** Figuren mehr, wenn sie durch das Ergebnis irrtümlich getroffen worden wären. Das Geschoss wird jedoch nicht um sie herumfliegen und Feinde auf der gleichen Linie treffen, sondern geht gefahrlos an allen Anwesenden vorbei (so als ob eine 1 oder 6 gefallen wäre).

*Angenommen F3 in Abbildung 8.1 (vgl. Fehlschüsse) ist eine mit dem Schützen befreundete Figur. Misslingt der Angriffswurf des Fernkämpfers und der W6 zeigt zur Ermittlung der Fehlschusslinie eine 5, würde F3 nicht gefährdet werden. Nach wie vor wird F5 aber von F3 gedeckt. Das Geschoss wird nicht um F3 herumfliegen, nur um dann F5 zu verletzen, sondern driftet komplett von seiner Flugbahn ab, ohne jemanden zu treffen.*

### Stufe II

Voraussetzungen: *Fernkampfkategorie 12, Sicherer Schuss I*

Kosten: 50 AP

Mit der zweiten Stufe dieser Kampffertigkeit für Fernkämpfer haben sie Kontrolle über alle Fehlschüsse. Sie werden bei einem Wurf von 2-5 auf dem W6 also nur noch **feindliche** Figuren, die auf der ausgewürfelten Fehlschusslinie stehen, irrtümlich verwunden. Auch hier gilt, dass das Geschoss nicht auf wundersame Weise einen Bogen um befreundete Figuren macht und Feinde dahinter trifft, sondern dass in solch einem Falle der Schuss völlig vorbei geht.

### Stufe III

Voraussetzungen: *Fernkampfkategorie 14, Sicherer Schuss II*

Kosten: 100 AP

Mit der dritten Stufe des sicheren Schusses hat der Fernkämpfer völlig verinnerlicht, seine Freunde durch seine Angriffe nicht zu gefährden. Schießt er in einen **Nahkampf**, an dem ein Kamerad beteiligt ist, erhält er keine erschwerende Modifikation mehr.



## Tödliche Angriffe

### Stufe I

Voraussetzungen: *Waffenkategorie 12*

Kosten: 100 AP

Diese Kampffertigkeit beinhaltet intensives Training mit einer bestimmten Waffe aus der gewählten Kategorie. Nur wenn der Charakter diese spezielle Waffe trägt, genießt er die Vorteile von *Tödliche Angriffe*, für die anderen in der Kategorie enthaltenen Waffen kann er sie nicht nutzen.

Durch die Übung mit der Waffe erhöht sich deren **Schaden** um 1 Punkt. Zusätzlich wird der Kontrollwurf bei einem *gezielten Angriff* oder *Blattschuss* gegen die **Gliedmaße** des Zieles um -1 erleichtert, wird also nur noch mit +1 durchgeführt.

### Stufe II

Voraussetzungen: *Waffenkategorie 15; Tödliche Angriffe I*

Kosten: 150 AP

Die zweite Stufe von *Tödliche Angriffe* erhöht den **Schaden** mit der gewählten Waffe nochmals um 1 Punkt (also insgesamt um 2 Punkte). Neben der Erleichterung beim Angriff gegen die Gliedmaße des Zieles wird nun auch der Kontrollwurf beim *gezielten Angriff* oder *Blattschuss* gegen den **Torso** des Gegners um -1 erleichtert, also nur noch mit +2 durchgeführt.

### Stufe III

Voraussetzungen: *Waffenkategorie 18; Tödliche Angriffe II*

Kosten: 250 AP

Durch das Training der dritten Stufe dieser Kampffertigkeit ist der Charakter zu einem wahren Meister im Umgang mit der Waffe geworden. Er richtet mit seinen normalen Angriffen nun 4 Punkte mehr **Schaden** an.

Er hat zudem die Möglichkeit, einen *gezielten Angriff* oder *Blattschuss* durchzuführen, der das Ziel **sofort tötet**. Hierbei handelt es sich üblicherweise um Hiebe oder Schüsse gegen Augen, Hals, Herz oder ähnlich empfindliche Stellen des Gegners. Der Angriff folgt den gleichen Regeln wie ein *gezielter Angriff* oder *Blattschuss*, allerdings wird der Kontrollwurf, wenn der Gegner Schaden erleidet, mit einer Erschwernis von +3 durchgeführt. Erzielt man hiermit einen Erfolg, ist das Opfer auf der Stelle tot.

## Vermeidung

### Stufe I

Voraussetzungen: *Abwehren 10; Ausweichen 10*

Kosten: 50 AP

*Vermeidung* umfasst das Training von Ausweich- und Paratechniken. Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann Angriffen so geschickt entgehen, dass er, ähnlich wie mit einer Verteidigungswaffe, den Schaden **vermindern** kann. Bei diesen Figuren zählt eine nicht vollständig gelungene Verteidigung durch *Ausweichen* oder *Abwehren* so, als ob ihnen danach eine FP(Blocken) gelungen wäre. Sie umgehen also einen Teil des ausgewürfelten Schadens (vgl. *Verwendung von Schilden*).

Sobald diese Fertigkeit erlernt wurde, erhält die Figur dadurch einen automatischen **Blockwert** von 2 gegen alle

Schäden, denen sie mit *Ausweichen* oder *Abwehren* entgehen kann.

Im Gegenzug muss sie wie bei der Verwendung einer Verteidigungswaffe für jeden Verteidigungswurf so viel **AUS** zahlen wie der abgeblockte Schaden beträgt.

Alle Stufen von Vermeidung sind nur einsetzbar, wenn der Charakter höchstens mit einer **Lederrüstung** bekleidet ist und keine andere Blockmöglichkeit hat (durch Verteidigungswaffen, den Einsatz eines Stabes, einer Zweithandparade oder auch durch magische Schutzmaßnahmen wie beispielsweise den Zaubern *Manaschild* oder *Schild*).

### Stufe II

Voraussetzungen: *Abwehren 13; Ausweichen 13; Vermeidung I*

Kosten: 100 AP

Durch intensiveres Training erhöht sich der **Blockwert** durch *Vermeidung* auf 3.

### Stufe III

Voraussetzungen: *Abwehren 16; Ausweichen 16; Vermeidung II*

Kosten: 150 AP

Nach Abschluss des Trainings für die dritte Stufe erhält der Charakter einen automatischen **Blockwert** von 4 bei Anwendung seiner Fertigkeiten *Abwehren* und *Ausweichen*.

## Waffenbrecher (A)

Voraussetzungen: *Wuchtschlag I*

Kosten: 50 AP

Der *Waffenbrecher* ist eine spezielle Technik des *Wuchtschlages*, die dazu gedacht ist, die Waffe des Gegners zu zerstören. Möchte man diese Möglichkeit nutzen, führt man einen Angriff zum **Entwaffnen** des Gegners durch. Setzt man sich hiermit gegen seinen Gegner durch, erleidet er wie beim Entwaffnen keinen Schaden. Trotzdem würfelt man den Schaden aus, der je nach erlernter Stufe von *Wuchtschlag* entsprechend erhöht wird. Ist das Ergebnis mindestens so hoch wie der **maximale Basisschaden** der gegnerischen Waffe bzw. deren **doppelter Blockwert**, wurde sie vollständig zerstört. Der Angriff kostet den Anwender so viel **Ausdauer**, wie er für einen *Wuchtschlag* zahlen müsste.

Um ein *Langschwert* (1W6+1 Basisschaden) zu zerstören, muss man mindestens 7 Punkte Schaden anrichten. Gegen eine *Stabaxt* (2W6+2 Basisschaden) müssten mindestens 14 Punkte Schaden erzielt werden, um sie zu brechen. Ein großer Schild (Blockwert 5) wird bei einem Schaden von 10 oder mehr Punkten zerstört.

Der benötigte Schaden muss mit einem **einzigem** Schlag erreicht werden, damit die Waffe zerbricht. Es ist nicht möglich den Schaden über mehrere Runden anzusammeln.

Gegen Waffen aus der Kategorie *Faustkampf* und *Natürliche Waffen* kann die Fertigkeit nicht eingesetzt werden, da sie primär darauf basiert, die Waffe des Gegners während der Parade mit der eigenen zu verkeilen und dadurch zu brechen. Da Gegner, die *Faustkampf* oder *Natürliche Waffen* nutzen, mit diesen nicht parieren, kann man diese Technik hier nicht anwenden.



## Wuchtschlag (A)

### Stufe I

Voraussetzungen: 2hand- oder Stangenwaffen 10;

Kosten: 50 AP

Der Wuchtschlag ist eine Technik für 2hand- und Stangenwaffen, die den angerichteten Schaden enorm erhöht.

Bedient man sich dieser Kampffertigkeit, führt man einen um +1 erschwerten Angriff durch. Für jeweils 2 Punkte **Ausdauer**, die der Charakter einsetzt, wird der angerichtete Schaden um +1 erhöht. Auf der ersten Stufe darf der Schaden um bis zu 4 Punkte angehoben werden.

Durch den hohen, über den Kopf geführten Hieb öffnet man seine Deckung allerdings noch weiter als man es normalerweise mit einer zweihändigen Waffe macht. Die Verteidigungsproben während dieses Manövers werden um weitere +1 also auf +2 erschwert.

### Stufe II

Voraussetzungen: 2hand- oder Stangenwaffen 12; Wuchtschlag I

Kosten: 100 AP

Bei der zweiten Stufe dieser Fertigkeit darf der Schaden um bis zu 6 Punkte erhöht werden.

### Stufe III

Voraussetzungen: 2hand- oder Stangenwaffen 14; Wuchtschlag II

Kosten: 200 AP

Die höchste Stufe des Wuchtschlags macht diesen Angriff deutlich kräftesparender. Der maximal mögliche Bonuschaden beträgt weiterhin 6 Punkte, der Charakter muss allerdings nur noch 1 AUS pro Schadenspunkt bezahlen. Zudem hat das intensive Training dafür gesorgt, dass der Kämpfer den Schlag deutlich schneller durchführen kann und nicht mehr längere Zeit mit weit geöffneter Deckung kämpft. Die Erschwernis auf seine Verteidigungsproben

verringert sich wieder auf die normale Modifikation von +1.

## Zweithandparade (A)

Voraussetzungen: Kampf mit zwei Waffen II

Kosten: 50 AP

Mit dieser erweiterten Technik für den Kampf mit zwei Waffen ist es dem Charakter möglich, mit seiner zweiten Waffe den Angriff von einhändigen Waffen zu **parieren**. Die Parade folgt den gleichen Regelmechanismen wie das Blocken mit einer Verteidigungswaffe, wird aber mit der Fertigkeitsstufe der Zweithandwaffe durchgeführt. Der **Blockwert** beträgt ein Viertel dieses Wertes (maximal 5). Man zahlt für die Parade (wie bei Verteidigungswaffen) so viel **AUS** wie der abgeblockte Schaden beträgt.

Die Zweithandparade kann nur gegen Gegner eingesetzt werden, mit denen man sich in einer direkten Konfrontation befindet. Nutzt man die Zweitwaffe zur Parade, kann man mit ihr in der laufenden Runde nicht angreifen.

## Zwei Ziele (A)

Voraussetzungen: Kampf mit zwei Waffen III

Kosten: 50 AP

Meister des Kampfes mit zwei Waffen haben gelernt, mit jeder Waffe einen anderen Gegner anzugreifen. Damit diese Fertigkeit eingesetzt werden kann, müssen sich die beiden Ziele im Angriffsbereich des Charakters befinden und dürfen maximal ein Feld auseinanderstehen.

Die beiden notwendigen Angriffe werden im dritten Abschnitt der Handlungsphase durchgeführt. Da es schwierig ist, sich auf zwei Gegner gleichzeitig zu konzentrieren, werden beide Angriffe mit einer Erschwernis von +1 durchgeführt.





