Kampfprotokoll

Kämpfer 1							LE									
							AU									
AT							AE									
PA							INI									
RS:	TP:		WS:				Wunden									

Kämpfer 2							LE									
							AU									
AT							AE									
PA							INI									
RS:	TP:		WS:				Wunden									

Kämpfer 3							LE									
							AU									
AT							AE									
PA							INI									
RS:	TP:		WS:				Wunden									

Kämpfer 4							LE									
							AU									
AT							AE									
PA							INI									
RS:	TP:		WS:				Wunden									

Kämpfer 5							LE									
							AU									
AT							AE									
PA							INI									
RS:	TP:		WS:				Wunden									

Kämpfer 6							LE									
							AU									
AT							AE									
PA							INI									
RS:	TP:		WS:				Wunden									

Kämpfer 7							LE									
							AU									
AT							AE									
PA							INI									
RS:	TP:		WS:				Wunden									

Kämpfer 8							LE									
							AU									
AT							AE									
PA							INI									
RS:	TP:		WS:				Wunden									

Kämpfer 9							LE									
							AU									
AT							AE									
PA							INI									
RS:	TP:		WS:				Wunden									

Kämpfer 10							LE									
							AU									
AT							AE									
PA							INI									
RS:	TP:		WS:				Wunden									

Kämpfer 11							LE									
							AU									
AT							AE									
PA							INI									
RS:	TP:		WS:				Wunden									

Kämpfer 12							LE									
							AU									
AT							AE									
PA							INI									
RS:	TP:		WS:				Wunden									

Kämpfer 13							LE									
							AU									
AT							AE									
PA							INI									
RS:	TP:		WS:				Wunden									

Kämpfer 14							LE									
							AU									
AT							AE									
PA							INI									
RS:	TP:		WS:				Wunden									

Reihenfolge Kämpfer	INI									

Lebensenergie: Weniger als die Hälfte der regulären LE: alle Eigenschaftsproben, Attacken und Paraden um 1 erschwert, alle Talent- oder Zauberproben um 3 Punkte. Weniger als ein Drittel: Erschwernis +2/+6. Weniger als ein Viertel: Erschwernis +3/+9. LE 5 oder weniger: kampfunfähig. LE 0 oder weniger: Tod in 1W6 x KO KR

Ausdauer: Weniger als ein Drittel der regulären AU: AT, PA und INI sinken um je 1 Punkt. Weniger als ein Viertel: AT, PA und INI sinken um je einen weiteren Punkt. Ausdauer 0: Held ist kampfunfähig, kann als einzige Aktion/Reaktion nur *Atem holen*.

Abzüge auf LE und AU sind kumulativ.

Wundschwelle (WS): Üblicherweise ist WS =KO/2; *Eisern*: WS +2; *Glasknochen*: WS –2. Wenn die erlittenen SP die Wundschwelle überschreiten, erleidet der Verteidiger eine Wunde, wenn SP > KO: zwei Wunden, wenn SP > 1,5 x KO: drei Wunden. Bestimmte Angriffe senken die WS des Verteidigers in diesem Angriff um 2, andere (speziell waffenlose) Angriffe erhöhen sie um 2.

Wunde: AT-, PA-, FK- und INI-Basis –2; GE –2 (keine weitere Veränderung der Basiswerte); GS –1; –1W6 AuP

Wunden im Zonensystem:

Kopf (1W20: 19–20): 1./2. Wunde: je MU, KL, IN, INI-Basis –2, INI –2W6; 3. Wunde: +2W6 SP, bewusstlos, Blutverlust

Brust (1W20: 15–18): 1./2. Wunde: je AT, PA, KO, KK –1, +1W6 SP; 3. Wunde bewusstlos, Blutverlust

Arme (1W20: 9, 11, 13 = Schildarm; 10, 12, 14 = Schwertarm): 1./2. Wunde: je AT, PA, KK, FF –2 mit diesem Arm; dritte Wunde: Arm handlungsunfähig

Bauch (1W20: 7–8):1./2. Wunde: je AT, PA, KO, KK, GS, INI-Basis –1, +1W6 SP; dritte Wunde: bewusstlos, Blutverlust

Beine (1W20: 1, 3, 5 = linkes Bein; 2, 4, 6 = rechtes Bein): 1./2. Wunde: je AT, PA, GE, INI-Basis –2, GS –1; dritte Wunde: Sturz, kampfunfähig

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2023 by Ulisses Spiele, alle Rechte vorbehalten.

Initiative-Übersicht

Kampfrunden

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

0 Verlust einer Angriffsaktion					
1	9	17	25	33	41 zusätzliche Freie Aktion; Abwehraktion –3
2	10	18	26	34	42
3	11	19	27	35	43
4	12	20	28	36	44
5	13	21 zusätzliche Freie Aktion; Abwehraktion –1	29	37	45
6	14	22	30	38	46
7	15	23	31 zusätzliche Freie Aktion; Abwehraktion –2	39	47
8	16	24	32	40	48

Initiative-Basiswert (IB): (MU+MU+IN+GE)/5 (+/– evtl. Mod. nach R/K/P)
Initiative: IB + 1W6 (+2W6 für *Klingentänzer*)
Modifikationen: +4 bei *Kampfreflexe*, +2 bei *Kampfgespür*; –BE; +/–INI-Modifikator der Waffe; –2 pro erlittener Wunde; +1 pro Kopf Überzahl (max. +4)
INI-Ermittlung mit 1W6 nur zu Kampfbeginn
Neue Kampfrunde: jeder Beteiligte sagt an, ob er Aktionen umwandeln oder längerfristige Handlungen nutzen will (Ansage in umgekehrter INI-Reihenfolge); Helden mit *Aufmerksamkeit* dürfen bis zu erster eigener Angriffs- oder Abwehraktion warten; Helden mit *Kampfgespür* dürfen jederzeit ansagen.
Reihenfolge im Kampf: in INI-Reihenfolge, bei Gleichstand höhere IB, wenn dabei gleich, dann Aktionen auch gleichzeitig. Verzögerte Aktion hat Vorrang vor regulärer Aktion, umgewandelte Aktion immer nach regulärer Aktion. Angriff aus umgewandelter Abwehraktion bei INI–8 (nicht möglich, wenn INI–8 <0), Abwehr aus umgewandelter Angriffsaktion bei Bedarf
INI-Verlust: Wunde: IB –2 (nicht durch Orientieren zurückzugewinnen); Patzer: –2 bis –4; Ausweichen: –4; Gezieltes Ausweichen misslungen: –2; weitere Manöver: –1 bis –2W6
Orientieren: 2 Aktionen, erfolgreiche IN-Probe; bei *Aufmerksamkeit* 1 Aktion, keine Probe erforderlich: INI-Wert steigt auf IB +6 (Klingentänzer: +12) +/– bleibende Modifikatoren (BE, Wunden ...)
Taktik: TaP* aus *Kriegskunst*-Probe dürfen als INI-Bonus auf Mitkämpfer verteilt werden (max. +4, Nutznießer muss ebenfalls *Kriegskunst* besitzen)