

# MIT RIEX NIM AN HEMKHTMTI NIM FTMM AN SHIMMTI IYI DNTHMTI AN TRMIBMTI NTD MPX AN BSHIMMTI

Gezielter Angriff	
Ein Gegner wird vom Spieler als Ziel seines Angriffs genannt. Der Angriff muss sowohl denn SG des Zieles schaffen als auch eine 6 mit einem w6 er würfeln. <b>Sollte der SG nicht übertroffen werden oder keine 6 auf dem w6, beim Wurf dabei sein, geht der ganze Angriff schief. Hat man bei seinem Wurf ein Saurons-Auge geworfen hat der Spieler nur seinen Haltung SG beim nächsten Angriff gegen ihn.</b>	
Waffentyp	Erfolgreicher Angriff
Äxte & Hacken	Schildbrecher - Schild des Gegners wird zerschmettert und kann nicht mehr vom Feind benutzt werden.
Äxte & Hacken	Rüstung zerschmettern - Die Rüstung des Feindes wird zerstört und das Ziel des Angriffs hat nun einen Würfel weniger für Rüstungswürfe. <b>Dieser Effekt geht nur einmal pro Ziel.</b>
Bögen & Speere	Durchbohrend - Gegner wird automatisch verwundet.
Bogen	Pfeilregen - Der Spieler macht einen Angriff mit seinem Bogen (nicht Langbogen) auf zwei ausgewählte Feinde. Trifft der Angriff das erste Ziel, bekommt es normal Schaden, ist das Ergebnis des Angriffs hoch genug um den SG des zweiten Zieles zu treffen, bekommt dieser auch Schaden. <b>Geht der erste Angriff fehl, klappt der zweit auch nicht.</b>
Schwert	Entwaffnen - Gegner lässt die Waffe fallen und kann sie bis zum Aufheben nicht benutzen.
Schwert	Verstümmelnder Hieb - Der Spieler wählt eine Waffenfertigkeit oder einen Angriff des Feindes aus. Ist der Angriff gegen den Gegner erfolgreich muss er für den Rest des Kampfes einen Würfel weniger würfeln für diesen Angriff. <b>Dieser Effekt geht nur einmal pro Angriffsfertigkeit des Ziel.</b>
Nahkampf	Zurückhaltender Angriff - Der Spieler macht einen Schlag der denn Feind schaden aber nicht töten soll. War der Angriff erfolgreich mach er normalen Ausdauerschaden am Ziel. Dieser kann durch diesen Angriff nicht verwundet werden (Als hätte er seinen Rüstungswurf geschafft)
Nahkampf	Heftiger Schlag - Der Spieler legt viel Kraft in den Angriff um mehr Schaden an zu richten. Ist der Angriff erfolgreich wird der Schaden gegen das Ziel um die Attributstufe des Gegners erhöht.
Nahkampf	Schneller Streich - Der Spieler macht einen schnellen Angriff im Nahkampf auf zwei ausgewählte Feinde. Trifft der Angriff das erste Ziel, bekommt es normal Schaden, ist das Ergebnis des Angriffs hoch genug um den SG des zweiten Zieles zu treffen, bekommt dieser auch Schaden. <b>Geht der erste Angriff fehl, klappt der zweit auch nicht.</b>
Nahkampf	Betäubender Schlag - Der Spieler macht einen Schlag um den Feind aus der Balance zu bringen. Der Schaden durch den Angriff wird normal verrechnet und der Feind gilt als aus dem Gleichgewicht gebracht. Jeder Angriff des Feindes, der aus dem Gleichgewicht gebracht wurde, ist um <b>-4 erschwert, bis zum Ende dieser Runde.</b> Wenn man aus dem Kampf mit diesem Feind fliehen möchte, kann man das ohne einen Wurf auf Athletik machen zu müssen.

Aktionen in der Angriffshaltung	
Gegner Einschüchtern	Am Ende seines Angriffs, Gegner durch dein Können/Wildheit einschüchtern. Probe auf Beeindrucken / Kriegskunst gegen 10+ Attributstufe des Gegners (Höchste). Normaler Erfolg -1, Guter Erfolg -2, Außergewöhnlicher Erfolg -3 Hass
Gegner Herausfordern	Zu Beginn seines Zuges benennt der Spieler einen Feind denn er zum Zweikampf herausfordern will. Für diesen Angriff darf er den Heldenwürfel zweimal werfen und das bessere Ergebnis nehmen. <b>Der Gegner hat in dieser Runde den gleichen Bonus.</b>
Zwei - Waffen Angriff	Der Spieler trägt zwei Waffen in den Händen, eine Primäre und Sekundäre. Die Primäre hat den höheren Fertigkeitswert als die Sekundäre. Ist der Wert gleich entscheidet der Spieler über Primär und Sekundär. Der erste Angriff mit der Primären Waffe wird normal durchgeführt. War der Angriff erfolgreich folgt der Angriff mit der Sekundären Waffe die dasselbe Ziel haben muss. <b>Du kannst keinen gezielten Angriff mit diesem Angriff kombinieren. Der SG des Spielers, um getroffen zu werden, wird, bis er wieder am Zug war, um die Belastung seiner Sekundären Waffen reduziert.</b>



# MIT RIEX NIM AN HEMKHTMTI NIM FTMM AN SHIMMTI IYI DNTHMTI AN TRMIBMTI NTD MPX AN BSHIMMTI

# MIT RIEX NIM AN HEMKHTMTI NIM FTMM AN PSIDMMI IYI DNTHMTI AN TRMIBMTI NID MPX AN BSHDMMI

Aktionen in der Bereitschaftshaltung	
Kameraden anstacheln	Vor dem Angriff. Probe auf Anführen / Musizieren gegen 10+ Attributstufe des Gegners (Höchste). Normaler Erfolg +2, Guter Erfolg +3, Außergewöhnlicher Erfolg +4 Ausdauer bei Verbündeten. <b>Fehlschlag, Verlust des Angriffs für diese Runde.</b>
Kameraden ermutigen	Anstelle eines Angriffs. Probe auf Anführen / Musizieren gegen 10+ Attributstufe des Gegners (Höchste). Normaler Erfolg 2, Guter Erfolg 3, Außergewöhnlicher Erfolg 4 (oder Heldenmut Wert des Spielers) Runden Erschöpfung ignorieren, alle.
Hinterhältiger Angriff	Der Spieler kann einen Angriff gegen einen Feind durchführen der schon mit einem anderen Spieler beschäftigt ist. Dazu macht er eine Probe auf Heimlichkeit gegen 10+ Attributstufe des Gegners (Höchste). Bei Erfolg erhält der Spieler für den folgenden Angriff Bonus Würfel, abhängig vom Grad des Erfolgs. Normaler Erfolg +1, Guter Erfolg +2, Außergewöhnlicher Erfolg +3 <b>Fehlschlag, Verlust des Angriffs für diese Runde.</b>



Aktionen in der Verteidigungshaltung	
Gefährten beschützen	Der Held kann einen Kameraden in der Angriffs- oder Bereitschaftshaltung beschützen. Muss dem Namen nennen. Für einen <b>1 Hoffnungspunkt</b> kann er dann anstelle des Verbündeten angegriffen werden.
Volle Verteidigung	Der Spieler kann sich, wenn er einen Schild trägt oder zwei Nahkampfwaffen, voll auf seine Verteidigung konzentrieren. Der SG zum Treffen des Spieler, wird um die Belastung des Schildes oder der Waffe mit dem höchsten Belastungswert erhöht (original Belastung)
Standhalten	Spieler die eine Zweihandwaffe führen, können von der Länge ihrer Waffe Gebrauch machen. Für einen <b>1 Hoffnungspunkt</b> Bis der Spieler wieder am Zug ist müssen Angriffe gegen ihn mit den Heldenwürfel zweimal werfen und das schlechtere Ergebnis nehmen.



Aktionen in der Haltung Hinten	
Schuss vorbereiten	Bereitet eine Runde einen Schuss vor. In der kommenden Runde wird der Schuss automatisch ein Gezielter Angriff, ohne eine 6 bei der Probe erzielen zu müssen.
Feinde verheeren	Deckt viele Feinde mit einem Hagel aus Pfeilen ein um sie für Angriffe zu schwächen. Der Schütze macht einen Angriffswurf gegen 12+ Abwehrwert (Höchster) der Feinde. Je nach Erfolgsgrad des Angriffs sind Feinde, bis der Schütze wieder an der Reihe ist, auf ihren eigenen Abwehrwert reduziert, um sie zu treffen. Normaler Erfolg 2, Guter Erfolg 3, Außergewöhnlicher Erfolg 4 Feinde
Feind markieren	Du kannst einen Feind mit deinem Fernkampfangriff schwächen und für andere Spieler zum leichten Ziel machen. Wenn dein Fernkampfangriff erfolgreich war, wird der SG zum Treffen um -4 reduziert. Abhängig von der Qualität des Treffers beleibt dieser Effekt. Normaler Erfolg 2, Guter Erfolg 3, Außergewöhnlicher Erfolg 4 Runden.

Beliebige Aktionen	
Dem Kampf entfliehen	Am Ende einer Kampfunde kann der Held versuchen dem Kampf zu entkommen. Probe auf Athletik gegen 10+ Attributstufe des Gegners (Höchste). <b>Fehlschlag, Held kann nächste Runde nicht handeln.</b>

# MIT RIEX NIM AN HEMKHTMTI NIM FTMM AN PSIDMMI IYI DNTHMTI AN TRMIBMTI NID MPX AN BSHDMMI