

# Charakterbau

---

## Basiswerte

Alle Spielercharaktere sind Mitglieder der Garde, und Mitglieder der Garde haben folgende Basiswerte:

- Ausdauer-Maximum: 4
- Schmerzgrenze: 4
- Traglast: 10kg

## Attribute

Attribute haben einen Wert von 0 bis 3, wobei 0 ein durchschnittlicher Mensch ist und 3 das menschenmögliche Maximum. Attribute werden unterteilt in natürliche Attribute und Magieattribute.

### Natürliche Attribute

#### Stärke

- +1 Schaden für alle Angriffe
- +1 aktive Verteidigung
- +5kg Traglast

#### Agilität

- -1 Aktionsdauer für alle Aktionen
- +0.5m Bewegung für die Bewegungs- und Sturmangriffs-Aktion
- +1m Bewegung für die Sprint-Aktion
- **ToDo:** Boni auf Heimlichkeit, sobald es das gibt?

#### Vitalität

- +2 Ausdauer-Maximum
- +1 Schmerzgrenze
- **ToDo:** Bessere "allgemeine körperliche Resistenz"? Das, was in D&D der CON-save wäre?

#### Willenskraft

- +1 Schmerzgrenze
- **ToDo:** ...Dieses Attribut ist momentan allgemein ein bisschen ein Placeholder, solange ich das Stress-System noch nicht fertig habe...

#### Wahrnehmung

- +1 maximale Zielen-Aktionen im Fernkampf
- **ToDo:** ...Wahrnehmung ist in vielen anderen Systemen ziemlich stark, aber aktuell fällt mir hier nicht viel Zeugs ein, was das regeltechnisch machen sollte?

## Magieattribute

### Ethos

- **ToDo:** "Weiße Magie" oder Priester magie.

### Gnosis

- **ToDo:** "Blaue Magie" oder Hermetik.

### Anima

- **ToDo:** "Grüne Magie" oder Druidische Magie.

### Pathos

- **ToDo:** "Rote Magie" oder Elementarmagie.

### Ego

- **ToDo:** "Schwarze Magie" oder die dunklen Künste.

## Skills

Skills können entweder gelernt sein oder nicht, und haben einen Effekt, wenn man sie gelernt hat. Manche haben auch Voraussetzungen, um sie zu lernen oder anzuwenden. Einige Skills schalten auch einfach neue Kampffaktionen frei. Sofern diese Aktionen eine bestimmte Waffen-Spezialisierung aus Voraussetzung haben, können sie nur mit dem entsprechenden Waffentyp eingesetzt werden.

### Allgemeine Kampfskills

#### **Nahkampf-Spezialisierung (Handgemenge, Schwerter, Stangenwaffen oder Hieb Waffen)**

**Effekt:** Wenn man mit einer Nahkampfwaffe der passenden Kategorie kämpft, erhält man:

- +1 Schaden für Angriffe mit dieser Waffe
- +1 aktive Verteidigung mit dieser Waffe
- -1 Aktionsdauer für Angriffe mit dieser Waffe

#### **Zweihänder**

**Effekt:** Wenn du mit einer zweihändig geführten Waffe kämpfst, bekommst du zusätzlichen Durchschlag für Schwung: Zusätzlich +1 Durchschlag bei kurzem Schwung (insgesamt +2), +2 Durchschlag bei mittlerem Schwung (insgesamt +5) und +3 bei langem Schwung (insgesamt +12).

#### **Schildkampf**

**Effekt:** Wenn du mit einem Schild kämpfst, erhältst du den Schild-Wert zusätzlich als passive Verteidigung.

#### **Kampf mit zwei Waffen**

**Effekt:** Angriffe mit der Nebenhand erleiden keine Abzüge mehr. Wenn du mit zwei identischen Waffen kämpfst und angreifst, erhältst du Momentum 1.

### **Fernkampf-Spezialisierung (Bögen oder Wurf Waffen)**

**Effekt:** Wenn man mit einer Fernkampf Waffe der passenden Kategorie kämpft, erhält man:

- +1 Schaden für Angriffe mit dieser Waffe
- -1 Münzen für Angriffe mit dieser Waffe

### **Rüstungsgewöhnung**

**Effekt:** Wenn du mittlere Rüstung trägst, erhältst du +1 passive Verteidigung. Wenn du schwere Rüstung trägst, erhältst du +2 passive Verteidigung.

### **Allgemeine Nahkampf-Spezialaktionen**

#### **Rundum-Attacke (Aktion)**

**Aktionsdauer:** 10

**Effekt:** Du verursachst deinen Waffenschaden -1 an allen Gegnern in Nahkampf-Reichweite.

**Kosten:** 2 Ausdauer

**Bewegung:** Schritt.

**Zusatzansagen:** Schwung.

#### **Schnelle Attacke (Aktion)**

**Aktionsdauer:** 8

**Effekt:** Du verursachst deinen Waffenschaden am Ziel.

**Kosten:** 2 Ausdauer

**Bewegung:** Schritt.

#### **Starke Attacke (Aktion)**

**Aktionsdauer:** 10

**Effekt:** Du verursachst deinen Waffenschaden +2 am Ziel.

**Kosten:** 2 Ausdauer

**Bewegung:** Schritt.

**Zusatzansagen:** Schwung.

### **Handgemenge Skills**

#### **Vorsichtige waffenlose Angriffe**

**Voraussetzung:** Nahkampf-Spezialisierung (Handgemenge)

**Effekt:** Du nimmst keinen Schaden mehr, wenn deine waffenlosen Angriffe geblockt werden.

#### **Verbesserte waffenlose Verteidigung**

**Voraussetzung:** Nahkampf-Spezialisierung (Handgemenge)

**Effekt:** Wenn du waffenlos kämpfst, erhältst du +1 aktive Verteidigung.

Schwerter Skills

### Ausbalancierte Kampftechnik

**Voraussetzung:** Nahkampf-Spezialisierung (Schwerter)

**Effekt:** Wenn du mit einem Schwert angreifst, erhältst du Momentum 1.

### Binden

**Voraussetzung:** Nahkampf-Spezialisierung (Schwerter), Schnelle Attacke

**Effekt:** Wenn deine schnelle Attacke geblockt wird, erhält das Ziel nächste Runde keinen Momentum-Bonus, auch wenn der Schaden auf 0 reduziert wurde.\

### Riposte (Aktion)

**Voraussetzung:** Nahkampf-Spezialisierung (Schwerter)

**Aktionsdauer:** - (kommt immer zuerst dran)

**Effekt:** Du kannst diese Runde immer deine volle Verteidigung nutzen, und dein Schwert bekommt zusätzlich +2 aktive Verteidigung. Wenn der erste Nahkampfangriff gegen dich in dieser Runde 0 Schaden verursacht und der entsprechende Gegner in Reichweite ist, verursachst du bei diesem Gegner den Waffenschaden deines Schwerts.

**Kosten:** 2 Ausdauer

**Bewegung:** Schritt.

Hieb Waffen Skills

### Berserkerangriff

**Voraussetzung:** Nahkampf-Spezialisierung (Hieb Waffen), Starke Attacke

**Effekt:** Deine starke Attacke wird von Angriffen, die nach Rüstung und passiver Verteidigung weniger als 6 Schaden verursachen, nicht unterbrochen. Du erleidest wenn du auf diese Weise nicht unterbrochen wirst auch keine +2 Aktionsdauer nächste Runde.

### Wuchtige Angriffe

**Voraussetzung:** Nahkampf-Spezialisierung (Hieb Waffen)

**Effekt:** Alle deine Angriffe mit Hieb Waffen erhalten +1 Durchschlag.

Stangen Waffen Skills

### Pfählen

**Voraussetzung:** Nahkampf-Spezialisierung (Stangen Waffen)

**Effekt:** Vorbereitete Attacken und Sturmangriffe mit Stangen Waffen erhalten +1 Schaden und +1 Durchschlag.

## Auf Abstand halten

**Voraussetzung:** Nahkampf-Spezialisierung (Stangenwaffen)

**Effekt:** Stangenwaffen haben für dich +1 Reichweite.

Zweihänder Skills

## Wirbel-Attacke

**Voraussetzung:** Zweihänder, Rundum-Attacke

**Effekt:** Deine Rundum-Attacken mit Zweihändern verursachen vollen Waffenschaden und erhalten Momentum 2.

Schildkampf Skills

## Defensiver Angriff (Aktion)

**Voraussetzung:** Schildkampf

**Aktionsdauer:** 10

**Effekt:** Du verursachst deinen Waffenschaden am Ziel. Du kannst schon von Beginn der Runde an die aktive Verteidigung deines Schilds nutzen.

**Kosten:** 2 Ausdauer

**Bewegung:** Schritt.

## Schild-Deckung

**Voraussetzung:** Schildkampf

**Effekt:** Wenn du mit einem Schild blockst, erhalten Fernkampf-Angriffe gegen dich zusätzlich +1 Münze.

Kampf mit 2 Waffen Skills

## Doppelangriff (Aktion)

**Voraussetzung:** Kampf mit zwei Waffen

**Aktionsdauer:** 10

**Effekt:** Du greifst mit 2 Waffen gleichzeitig an, und verursachst den Waffenschaden beider Waffen am Ziel.

**Kosten:** 2 Ausdauer

**Bewegung:** Schritt.

Bögen Skills

## Gezielte Schüsse

**Voraussetzung:** Fernkampf-Spezialisierung (Bögen)

**Effekt:** Deine Schüsse mit einem Bogen machen +1 Schaden, wenn mindestens einmal gezielt wurde.

## Schnellschuss (Aktion)

**Voraussetzung:** Fernkampf-Spezialisierung (Bögen)

**Aktionsdauer:** 20

**Effekt:** Du führst einen Fernkampfangriff auf das Ziel durch und machst Schaden wenn du triffst. Für diesen Fernkampf-Angriff ist keine Laden-Aktion erforderlich.

**Kosten:** 2 Ausdauer

**Bewegung:** Nein.

## Wurfaffen Skills

### Plänkler

**Voraussetzung:** Fernkampf-Spezialisierung (Wurfaffen)

**Effekt:** Wenn du unter deiner Traglast bist und mit einer Wurfaffe angreifst, kannst du dich vorher bis zu 3m bewegen. Richtung muss wie üblich angesagt werden.

### Starker Wurf (Aktion)

**Voraussetzung:** Fernkampf-Spezialisierung (Wurfaffen)

**Aktionsdauer:** 20

**Effekt:** Du führst einen Fernkampfangriff auf das Ziel durch und machst Schaden wenn du triffst. +1 Schaden, wenn das Ziel maximal auf Reichweite 3 ist, und nochmal +1 Schaden, wenn das Ziel maximal auf Reichweite 1 ist.

**Kosten:** 2 Ausdauer

**Bewegung:** Nein.

## Neue Charaktere

Um einen neuen Charakter zu erstellen macht man folgendes:

- Wähle ein Attribut, das auf 1 startet. Der Rest startet auf 0.
- Wähle eine Nahkampf-Spezialisierung, nicht Handgemenge.
- Wähle Schildkampf, Zweihänder, Kampf mit 2 Waffen oder eine Fernkampf-Spezialisierung.
- Starte mit 2 Erfahrungspunkten, die beliebig verteilbar sind oder für später aufgehoben werden können.

## Steigerung

Charaktere erhalten mit der Zeit Erfahrungspunkte (üblicherweise einer pro Session). Damit kann man folgendes steigern:

- Ein neuer Skill kostet einen Erfahrungspunkt.
- Ein Attribut zu erhöhen kostet die neue Summe aller Attribute in Erfahrungspunkten, plus 2 wenn das Attribut auf 2 gesteigert werden soll, oder plus 6 wenn das Attribut auf 3 gesteigert werden soll.

# Kampfsystem

---

## Grundlegender Kampfablauf

Das Kampfsystem basiert auf Stein/Schere/Papier, das heißt Aktionen werden zu Beginn einer Kampfunde zuerst verdeckt festgelegt, und sobald alle Kämpfer ihre Aktionen ausgewählt haben, ohne dabei zu wissen, was ihre Gegner machen werden, werden alle angesagten Aktionen aufgedeckt.

Aktionen werden in Reihenfolge ihrer Aktionsdauer ausgeführt, wobei niedrigere Aktionsdauern zuerst dran kommen. Wenn die Aktionsdauern gleich sind, kommen die Aktionen gleichzeitig dran. Bewegung findet immer *vor* der entsprechenden Aktion statt, und die ungefähre Bewegungsrichtung muss schon in der Ansage festgelegt werden. Bei gleichzeitigen Aktionen werden zuerst alle Bewegungen durchgeführt, und dann treten erst alle Effekte ein. Manche Aktionen haben optionale Zusatzansagen, also zusätzliche Effekte, die aber ebenfalls schon bei der Ansage mit eingeplant werden müssen. Bei Attacken muss außerdem das Ziel schon bei der Ansage festgelegt werden.

## Ablauf der Aktionsansage am Spieltisch

Die übliche Vorgangsweise ist, dass eine Seite ihre Aktionen verdeckt auf einen Spickzettel schreibt. Die andere Seite sagt dann offen ihre Aktionen an, und anschließend werden die verdeckten Aktionen aufgedeckt. Falls diese Vorgangsweise aus irgendeinem Grund nicht funktionieren sollte, zum Beispiel weil mehr als 2 Seiten an einem Kampf beteiligt sind, schreiben alle Kämpfer ihre Aktion verdeckt auf einen Spickzettel, bevor aufgedeckt wird.

Zu beachten ist dabei, dass wenn die SCs ihre Aktionen offen ansagen, die Spieler sich gegenseitig beraten können, was sie machen wollen, während das nicht so leicht möglich ist, wenn sie ihre Aktionen verdeckt aufschreiben (zumindest nicht ohne dem SL und damit dem Gegner Hinweise zu geben, was die SCs machen werden). Dieser Effekt kann gewünscht sein oder nicht, und davon kann die Entscheidung abhängig gemacht werden, ob Spieler oder Gegner verdeckt ansagen. Ein anderes Entscheidungskriterium ist einfach, welche Seite mehr Schreibaufwand hat.

## Schaden und Wunden

Erlittener Schaden führt zu Wunden und Ausdauer-Verlust, konkret zu einer Wunde mit Stufe des Schadens durch 3 abrunden, und dem doppelten Rest dieser Division als Ausdauer-Verlust. Wenn das Ziel nicht genug Ausdauer-Punkte hat, wird keine Ausdauer verloren und stattdessen die Stufe der Wunde um 1 erhöht. Bei weniger als 3 Schaden erleidet man keine Wunde, sofern man genug Ausdauer übrig hat.

Vom erlittenen Schaden wird die Rüstung des Ziels abgezogen. Wenn man in einer Runde mindestens 1 Schaden nimmt, bevor die eigene Aktion ausgeführt ist, wird diese Aktion unterbrochen, und kann nicht mehr ausgeführt werden. Außerdem erleidet ein für mindestens 1 Schaden getroffener Kämpfer +2 Aktionsdauer für die nächste Aktion, egal ob die Aktion diese Runde unterbrochen wurde oder nicht. Ein Kämpfer ist kampfunfähig, wenn die Summe aller Wund-Stufen die Schmerzgrenze dieses Kämpfers erreicht.

Jede Wunde addiert ihre Stufe minus 1 auf alle Aktionsdauern dieses Kämpfers.

## Nahkampf

Im Nahkampf wird vom erlittenen Schaden zusätzlich zur Rüstung noch die Verteidigung des Ziels abgezogen. Die Verteidigung wird dabei aufgeteilt in die passive Verteidigung, die immer gilt, sowie die aktive Verteidigung, die erst gilt, nachdem man diese Runde schon dran war oder wenn man diese Runde schon unterbrochen wurde. Bei zwei gegenseitigen Attacken mit Aktionsdauer-Gleichstand kann also keiner der beiden Kämpfer die aktive Verteidigung nutzen. Verteidigung wird durch den Durchschlags-Wert der Attacke reduziert, allerdings höchstens auf 0.

Nahkampfwaffen haben eine Reichweite, und wenn sich Kämpfer in den Nahkampf bewegen können sie ansagen, auf welcher Distanz sie den Nahkampf starten möchten. Wenn sich Kämpfer dabei aufeinander zu bewegen, startet der Kampf üblicherweise auf der niedrigsten angesagten Reichweite. Eine Distanzstufe entspricht dabei ungefähr 1/3m. Wenn ein Nahkämpfer dran ist und eine entsprechende Aktion angesagt hat, kann die Distanz verändert werden, aber nicht unter 0. Sobald die Distanz zwischen zwei Nahkämpfern um mindestens 4 größer ist als die höchste beteiligte Reichweite ist der Nahkampf zwischen diesen Kämpfern beendet. Nahkampf-Angriffe können keine Ziele treffen, die auf einer höheren Distanz sind als ihre Reichweite, wobei hier zu beachten ist, dass Bewegung immer vor der Aktion stattfindet. Nahkampf-Angriffe, die erst am Ende der Runde stattfinden, werden in der Reihenfolge der Waffenreichweite abgearbeitet, höhere Reichweite zuerst, und können sich auf diese Weise auch gegenseitig unterbrechen. Wenn eine dieser Attacken einen Gegner trifft, der sich gerade erst in den Nahkampf bewegen wollte, wird die angesagte Ziel-Distanzklasse dieses Gegners ignoriert, und der Nahkampf startet daher möglicherweise auf einer höheren Distanz.

## Fernkampf

Bei einem Fernkampf-Angriff werden Münzen geworfen (die durch 4+ auf d6 emuliert werden können), je nachdem, welche Waffe verwendet wird und wie weit das Ziel entfernt ist. Bei besonders großen Zielen werden weniger Münzen geworfen, bei besonders kleinen Zielen mehr. Wenn *alle* diese Münzen 1 zeigen, dann hat der Fernkampf-Angriff das Ziel getroffen und es wird Schaden verursacht. Wenn 0 Münzen geworfen werden würden, trifft der Angriff automatisch. Wenn durch Modifikatoren weniger als 0 Münzen geworfen werden würden, wird stattdessen für jede negative Münze +1 Schaden verursacht.

Wenn auf ein Ziel im Nahkampf geschossen wird, werden -1 Münzen geworfen, aber der Angriff trifft ein zufälliges an diesem Nahkampf beteiligtes Ziel.

## Schlüsselwörter

### **Momentum X**

Wenn du diese Runde keinen Schaden nimmst, hat deine Aktion nächste Runde -X Aktionsdauer. Wenn du mehr als einmal Momentum bekommst, addieren sich die entsprechenden Werte.

### **Schwung**

Du kannst die Aktionsdauer dieser Attacke erhöhen, um Schaden und Durchschlag zu erhöhen. Es gibt folgende drei Varianten:

- Kurzer Schwung: +2 Aktionsdauer für +1 Schaden und +1 Durchschlag.
- Mittlerer Schwung: +6 Aktionsdauer für +2 Schaden und +3 Durchschlag.

- Langer Schwung: +16 Aktionsdauer für +3 Schaden und +9 Durchschlag.

## Schritt

Du kannst dich mit dieser Aktion bis zu 1m beziehungsweise 3 Distanzklassen weit bewegen. Jede angesagte Distanzklasse an Bewegung kostet dabei +2 Aktionsdauer. Wenn du dich mit einem Schritt in den Nahkampf bewegst, startet der Kampf immer auf einer Distanz 1 bis 3 Distanzklassen über der höchsten beteiligten Maximalreichweite. Wenn der Gegner eine volle Bewegung in den Nahkampf macht, startet der Kampf stattdessen auf der angesagten Distanz des Gegners.

## Aktionen

### Allgemeine Aktionen

#### Block

**Aktionsdauer:** - (kommt immer zuerst dran)

**Effekt:** Du regenerierst die Hälfte deines Ausdauer-Maximums, und kannst diese Runde immer deine volle Verteidigung nutzen. Du erhältst Momentum 6.

**Bewegung:** Schritt.

#### Bewegung

**Aktionsdauer:** - (kommt immer zuletzt dran)

**Bewegung:** Bis zu 5m.

**Besonderheit:** Diese Aktion kann nicht unterbrochen werden.

#### Sprint

**Aktionsdauer:** - (kommt immer zuletzt dran)

**Kosten:** 2 Ausdauer

**Bewegung:** Bis zu 7m.

**Besonderheit:** Diese Aktion kann nicht unterbrochen werden.

#### Ausweichen

**Aktionsdauer:** 3

**Effekt:** Du wirst für den Rest dieser Runde komplett immun gegen Attacken. Du erhältst Momentum 3.

**Kosten:** 2 Ausdauer

**Bewegung:** Exakt 1m oder bis zu 3 Distanzstufen. Wenn du dich nicht bewegen kannst, kannst du nicht ausweichen. Du kannst aber auf der selben Distanzstufe bleiben, indem du zur Seite ausweichst. Du kannst auch nach vorne ausweichen, um die Nahkampf-Distanz zu verringern.

#### Waffe ziehen/wechseln

**Aktionsdauer:** - (kommt immer zuletzt dran)

**Effekt:** Du machst eine beliebige Kombination an Waffen oder sonstigen Gegenständen bereit, die aber schon bei der Ansage festgelegt werden muss.

**Bewegung:** Schritt.

**Besonderheit:** Diese Aktion kann nicht unterbrochen werden.

## Nahkampfaktionen

### Attacke

**Aktionsdauer:** 10

**Effekt:** Du verursachst deinen Waffenschaden am Ziel.

**Bewegung:** Schritt.

**Zusatzansagen:** Schwung.

### Vorbereitete Attacke

**Aktionsdauer:** - (kommt immer zuletzt dran)

**Effekt:** Wenn sich am Ende der Runde mindestens ein Gegner in deiner Nahkampf-Reichweite befindet, verursachst du deinen Waffenschaden an einem von ihnen (es kann ein bestimmter Gegner angesagt werden, andernfalls zufällig bestimmt), wobei du automatisch den Bonus vom langem Schwung bekommst.

**Bewegung:** Schritt.

### Sturmangriff

**Aktionsdauer:** - (kommt immer zuletzt dran)

**Effekt:** Du verursachst deinen Waffenschaden am Ziel, und erhältst automatisch den Bonus von mittlerem Schwung.

**Kosten:** 2 Ausdauer

**Bewegung:** Bis zu 5m.

## Fernkampfaktionen

### Schießen

**Aktionsdauer:** 20

**Effekt:** Du führst einen Fernkampfangriff auf das Ziel durch und machst Schaden wenn du triffst.

**Bewegung:** Nein.

### Zielen

**Aktionsdauer:** - (kommt immer zuletzt dran)

**Effekt:** Wenn du nächste Runde einen Fernkampf-Angriff gegen das angesagte Ziel durchführst, wirfst du dafür eine Münze weniger. Wenn du nächste Runde eine Zielen-Aktion gegen das selbe Ziel durchführst, erhöht sich der Effekt dieser Aktion um eine Münze. Standardmäßig hat mehr als zweimal in Folge Zielen keinen zusätzlichen Effekt.

**Bewegung:** Nein.

### Laden

**Aktionsdauer:** - (kommt immer zuletzt dran)

**Effekt:** Du machst deine Fernkampf-Waffe schussbereit.

**Bewegung:** Schritt.

# Ausrüstung

---

## Nahkampfwaffen

Waffe	Waffenskill	DMG	DEF	RW	Besonderheiten	Gewicht
Waffenlos	Handgemenge	2	2	3	Waffenlos	-
Dolch	Handgemenge	4	4	4	Wurftauglich	0.5kg
Schwert	Schwerter	5	6	5		2kg
Zweihänder	Schwerter	6	7	6	Zweihändig	4kg
Wurfspeer	Stangenwaffen	5	5	5	Wurftauglich	2kg
Langspeer	Stangenwaffen	5	5	6		2.5kg
Glefe	Stangenwaffen	6	6	6	Zweihändig	3kg
Streitaxt	Hieb Waffen	6	5	5		2.5kg
Zweihandaxt	Hieb Waffen	7	6	6	Zweihändig	4.5kg
Rundschild	Handgemenge	3	7	3	Schild 1	3kg
Turmschild	Handgemenge	3	8	3	Schild 2	9kg

DMG = Schaden, DEF = Aktive Verteidigung, RW = Reichweite

Besonderheiten:

- Waffenlos: Wenn dein Nahkampfangriff von einem bewaffneten Gegner geblockt wird, nimmst du den Waffenschaden des Gegners minus 3.
- Zweihändig: Braucht beide Hände.
- Wurftauglich: Kann auch als Wurf Waffe verwendet werden.
- Schild X: Zusätzlich zur aktiven Verteidigung gibt das Schild noch +X Münzen für Fernkampfangriffe gegen dich.

Wenn man mit zwei verschiedenen Nahkampfwaffen kämpft, muss man bei Attacken in der Ansage spezifizieren, mit welcher Waffe der Angriff durchgeführt wird, wobei Angriffe mit der Nebenhand standardmäßig -1 Schaden und +1 Aktionsdauer haben. Es zählt immer die höhere aktive Verteidigung der beiden Waffen.

## Fernkampfwaffen

Waffe	Waffenskill	Schaden	Gewicht	Laden
Bogen	Bögen	5	1kg + 1kg pro 20 Pfeile	1
Dolch	Wurf Waffen	4	0.5kg	0
Wurfspeer	Wurf Waffen	5	2kg	0

<b>Waffe</b>	<b>Waffenskill</b>	<b>Schaden</b>	<b>Gewicht</b>				<b>Laden</b>	
Speerschleuder	Wurfaffen	5	1kg + 2kg pro Speer				1	
<b>Waffe</b>	<b>RW 0</b>	<b>RW 1</b>	<b>RW 2</b>	<b>RW 3</b>	<b>RW 4</b>	<b>RW 5</b>	<b>RW 6</b>	<b>RW 7</b>
Bogen	5m	10m	20m	40m	60m	80m	120m	180m
Dolch	4m	7m	10m	15m	20m	25m	-	-
Wurfspeer	5m	10m	15m	20m	30m	40m	-	-
Speerschleuder	5m	10m	20m	30m	40m	50m	60m	-

RW X = Bis zu maximal dieser Reichweite wirft man X Münzen.

Die Distanz mit der höchsten Münz-Anzahl ist gleichzeitig die Maximalreichweite der jeweiligen Waffe.

Fernkampf-Waffen müssen erst bereit gemacht werden, bevor sie abgefeuert werden können. Im Fall von Wurfaffen ist dafür eine Waffe ziehen/wechseln Aktion erforderlich. Im Fall von Bögen und Speerschleudern eine Laden-Aktion. Üblicherweise können Fernkämpfer also nur jede zweite Runde angreifen, außer wenn Wurfaffenkämpfer mit ihrer Waffe ziehen/wechseln Aktion gleich zwei Wurfaffen bereit machen.

## Rüstungen

<b>Rüstung</b>	<b>Rüstungswert</b>	<b>Gewicht</b>
Leichte Rüstung	2	4kg
Mittlere Rüstung	3	12kg
Schwere Rüstung	4	20kg

## Traglast

Charaktere können Ausrüstung im Gesamtgewicht ihrer Traglast ohne Abzüge mit sich herumschleppen.

Charaktere, die mehr als ihre Traglast schleppen aber nicht mehr als ihre doppelte Traglast, haben folgende Abzüge:

- -2 Ausdauer-Maximum.
- +1 Aktionsdauer auf alle Aktionen.
- -3 Momentum für Ausweichen.
- -1m Bewegung für die Bewegungs- und Sturmangriff-Aktion.
- -2m Bewegung für die Sprint-Aktion.

Charaktere, die mehr als ihre doppelte Traglast schleppen, aber nicht mehr als ihre dreifache Traglast, haben folgende Abzüge:

- -4 Ausdauer-Maximum.
- +2 Aktionsdauer auf alle Aktionen.
- -2m Bewegung für die Bewegungs- und Sturmangriff-Aktion.

- Kann nicht ausweichen.
- Kann nicht sprinten.

Charaktere, die mehr als ihre dreifache Traglast schleppen, aber nicht mehr als ihre fünffache Traglast, haben folgende Abzüge:

- Ausdauer-Maximum ist 0. **ToDo:** Vermutlich sollte da mehr passieren, wenn es längerfristige Erschöpfung/Überanstrengung gibt?
- Kann nicht kämpfen, also keine Kampfaktionen durchführen.
- Kann sich nur im Schritt-Tempo bewegen.

Charaktere können nicht mehr als ihre fünffache Traglast schleppen.