

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 Durchschlag 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 du mit einer Nahkampfwaffe der passenden Kategorie kämpfst, erhältst du:

- +1 Durchschlag 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 +1 Durchschlag. Zusätzlich dazu und zu den normalen Boni noch +1 Durchschlag bei kurzem Schwung, +2 Durchschlag bei mittlerem Schwung und +3 Durchschlag bei langem Schwung.

Schildkampf

Effekt: Wenn du mit einem Schild kämpfst, erhältst du +1 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 du mit einer Fernkampf Waffe der passenden Kategorie kämpfst, erhältst du:

- +1 Durchschlag 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: Waffenschaden mit um 1 reduzierter Wundstufe aber +1 Durchschlag gegen alle Gegner in Nahkampf-Reichweite.

Kosten: 2 Ausdauer

Bewegung: Schritt.

Zusatzansagen: Schwung.

Schnelle Attacke (Aktion)

Aktionsdauer: 8

Effekt: Waffenschaden.

Kosten: 2 Ausdauer

Bewegung: Schritt.

Starke Attacke (Aktion)

Aktionsdauer: 10

Effekt: Waffenschaden mit um 1 erhöhter Wundstufe aber -1 Durchschlag.

Kosten: 2 Ausdauer

Bewegung: Schritt.

Zusatzansagen: Schwung.

Handgemenge Skills

Vorsichtige waffenlose Angriffe

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Handgemenge)

Effekt: Du nimmst keine Wunden 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

Ausgefeilte Angriffstechnik

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Schwerter)

Effekt: Wenn du mit einem Schwert angreiffst, 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 du keine Wunde verursachst.

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 +3 aktive Verteidigung. Wenn der erste Nahkampfangriff gegen dich in dieser Runde keine Wunde verursacht und der entsprechende Gegner in Reichweite ist, verursachst du den Waffenschaden deines Schwerts an diesem Gegner.

Kosten: 2 Ausdauer

Bewegung: Schritt.

Hieb Waffen Skills

Berserkerangriff

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

Effekt: Deine starke Attacke wird von Angriffen, die maximal eine leichte Wunde verursachen, nicht unterbrochen.

Wuchtige Angriffe

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Hieb Waffen)

Effekt: Alle deine Angriffe mit Hieb Waffen erhalten +2 Durchschlag.

Stangenwaffen Skills

Pfählen

Voraussetzung: Nahkampf-Spezialisierung (Stangenwaffen)

Effekt: Vorbereitete Attacken und Sturmangriffe mit Stangenwaffen erhalten +2 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 erhalten +1 Durchschlag und Momentum 2.

Schildkampf Skills

Defensiver Angriff (Aktion)

Voraussetzung: Schildkampf

Aktionsdauer: 10

Effekt: Waffenschaden. Du kannst schon von Beginn der Runde an die aktive Verteidigung deines Schildes nutzen.

Kosten: 2 Ausdauer

Bewegung: Schritt.

Schild-Deckung

Voraussetzung: Schildkampf

Effekt: Wenn du mit einem Schild blockst, wird dein Schild-Wert für zusätzliche Münzen und passive Verteidigung gegen Fernkampfangriffe verdoppelt.

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 erhalten +1 Durchschlag, wenn mindestens einmal gezielt wurde.

Schnellschuss (Aktion)

Voraussetzung: Fernkampf-Spezialisierung (Bögen)

Aktionsdauer: 20

Effekt: Fernkampfangriff für den keine Laden-Aktion erforderlich ist.

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: Fernkampfangriff. +1 Durchschlag, wenn das Ziel maximal auf Reichweite 3 ist, und nochmal +1 Durchschlag, 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.

Wunden

Jeder Angriff hat eine Wundstufe, die beim Ziel verursacht wird. Es gibt leichte Wunden (Stufe 1), mittlere Wunden (Stufe 2), schwere Wunden (Stufe 3) und kritische Wunden (Stufe 4). Wundstufen können durch Verteidigung reduziert werden, wobei von der Verteidigung zuerst der Durchschlag des Angriffs abgezogen wird. Pro volle 3 Punkte Verteidigung, die dann noch übrig sind, wird die Wundstufe um 1 reduziert. Wenn dann noch 1 oder 2 Punkte Verteidigung übrig bleiben, verliert das Ziel 4 oder 2 Punkte Ausdauer und die Wundstufe wird nochmal um 1 reduziert. Wenn das Ziel diese Ausdauer nicht hat, wird keine Ausdauer abgezogen, aber auch die Wundstufe wird nicht reduziert.

Wenn man in einer Runde eine Wunde nimmt oder durch einen Angriff Ausdauer verliert, wird man unterbrochen. Das bedeutet, dass die eigene Aktion in der aktuellen Runde nicht mehr ausgeführt werden kann, sofern sie nicht schon ausgeführt ist, und man nimmst +2 Aktionsdauer auf die Aktion in der nächsten Runde.

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. (**ToDo**: Hier könnte das System vielleicht genauere und weniger abstrakte Regeln vertragen?)

Nahkampf

Im Nahkampf wird die aktive Verteidigung auf die passive Verteidigung addiert, nachdem man in einer Runde schon dran war oder unterbrochen wurde. Bei zwei gegenseitigen Attacken mit Aktionsdauer-Gleichstand kann also keiner der beiden Kämpfer die aktive Verteidigung nutzen.

Nahkampfwaffen haben eine Reichweite, wobei eine Distanz-Stufe ungefähr 0.5m entspricht. 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.

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. Wenn 0 Münzen geworfen werden würden, trifft der Angriff automatisch. Wenn durch Modifikatoren weniger als 0 Münzen geworfen werden würden, erhält der Angriff stattdessen für jede negative Münze +2 Durchschlag.

Aktive Verteidigung mit Nahkampf-Waffen wirkt nicht gegen Fernkampf-Angriffe.

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 nicht unterbrochen wirst, 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 den Durchschlag zu erhöhen. Es gibt folgende drei Varianten:

- Kurzer Schwung: +2 Aktionsdauer für +2 Durchschlag.
- Mittlerer Schwung: +6 Aktionsdauer für +6 Durchschlag.
- Langer Schwung: +16 Aktionsdauer für +1 Wundlevel und +9 Durchschlag.

Schritt

Du kannst dich mit dieser Aktion bis zu 1m weit bewegen, wobei eine Bewegung bis zu 0.5m +2 Aktionsdauer kostet, und eine Bewegung bis zu 1m nochmal +2 Aktionsdauer.

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.

Sprint

Aktionsdauer: - (kommt immer zuletzt dran)

Kosten: 2 Ausdauer

Bewegung: Bis zu 7m.

Ausweichen

Aktionsdauer: 1

Effekt: Wenn du dich diese Runde mindestens 0.5m bewegt hast, wirst du für den Rest der Runde komplett immun gegen Attacken. Du erhältst Momentum 3.

Kosten: 2 Ausdauer

Bewegung: Schritt.

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: Waffenschaden.

Bewegung: Schritt.

Zusatzansagen: Schwung.

Vorbereitete Attacke

Aktionsdauer: - (kommt immer zuletzt dran)

Effekt: Wenn sich am Ende der Runde ein Gegner in deiner Nahkampf-Reichweite befindet oder sich hinein bewegt, 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. Wenn der Gegner sich in Nahkampf-Reichweite bewegt, unterbrichst du die Bewegung auf deiner maximalen Waffenreichweite.

Bewegung: Schritt.

Sturmangriff

Aktionsdauer: - (kommt immer zuletzt dran)

Effekt: Nach deiner Bewegung verursachst du deinen Waffenschaden am Ziel, und erhältst automatisch den Bonus von mittlerem Schwung.

Kosten: 2 Ausdauer

Bewegung: Bis zu 5m.

Fernkampfaktionen

Schießen

Aktionsdauer: 20

Effekt: Fernkampfangriff.

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

DEF = Aktive Verteidigung, RW = Reichweite

Nahkampfwaffen verursachen standardmäßig mittlere Wunden, wenn nichts anderes angegeben ist.

Besonderheiten:

- **Waffenlos:** Wenn dein Nahkampfangriff von einem bewaffneten Gegner geblockt wird, nimmst du eine leichte Wunde. Deine eigenen Angriffe verursachen nur leichte Wunden.
- **Zweihändig:** Braucht beide Hände.
- **Wurftauglich:** Kann auch als Wurf Waffe verwendet werden.
- **Schild X:** Zusätzlich zur aktiven Verteidigung gibt das Schild noch +X passive Verteidigung und +X Münzen für Fernkampfangriffe gegen dich. Verursacht als Waffe leichte Wunden.

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 Durchschlag und +1 Aktionsdauer haben. Es zählt immer die höhere aktive Verteidigung der beiden Waffen.

Fernkampfwaffen

Waffe	Waffenskill	Gewicht	Laden
Bogen	Bögen	1kg + 1kg pro 20 Pfeile	1
Dolch	Wurf Waffen	0.5kg	0

Waffe	Waffenskill	Gewicht	Laden
Wurfspeer	Wurf Waffen	2kg	0

Speerschleuder	Wurf Waffen	1kg + 2kg pro Speer	1
----------------	-------------	---------------------	---

Waffe	RW 0	RW 1	RW 2	RW 3	RW 4	RW 5	RW 6	RW 7
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.

Fernkampf Waffen verursachen standardmäßig mittlere Wunden, wenn nichts anderes angegeben ist.

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 Wurfwaffen 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 Wurfwaffenkämpfer mit ihrer Waffe ziehen/wechseln Aktion gleich zwei Wurfwaffen bereit machen.

Rüstungen

Rüstung	Passive Verteidigung	Gewicht
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.