

UNIVERSAL TABLETOP PRÄSENTIERT

ERBARMUNGSLOS

RETURN TO FANTASY

Erweiterungsregelwerk für
Magie, Monster und mittelalterliche Scharmützel



Benötigt das Grundregelwerk ERBARMUNGSLOS · Version 3.5



UNIVERSAL Tabletop – ERBARMUNGSLOS
RETURN TO FANTASY · TESTVERSION

Erweiterungsregelwerk

Benötigt das Grundregelwerk ERBARMUNGSLOS · Version 3.5

INHALTSVERZEICHNIS

IMPRESSUM	2
INHALTSVERZEICHNIS	3
EINLEITUNG	4
DIE ERWEITERUNG NUTZEN	5
GRUNDBEGRIFFE	6
VÖLKER & KREATUREN	8
NAHKAMPFWAFFEN	9
SCHILDE UND RÜSTUNGEN	10
FERNKAMPFWAFFEN	11
AUSRÜSTUNG	12
FERTIGKEITEN	13
MAGIE	15
ZAUBER	16
ANHANG	17

EINLEITUNG

RETURN TO FANTASY bringt Magie, mittelalterliche Waffen und Gefechte in das bestehende Spiel. Es bleibt dabei ein schnelles Skirmish-Regelwerk: kleine Gruppen, klare Entscheidungen und Geschichten, die sich direkt am Spieltisch entwickeln.

Diese Erweiterung setzt das Grundregelwerk **ERBARMUNGSLOS**, Version 3.5, voraus. Sie ersetzt es nicht. Karten, Initiative, Aktionspunkte, Bewegungen, W6-Proben und die bekannten Folgen eines Treffers bleiben die Grundlage jeder Fantasy-Partie.

Universelle Mechanik, konkretes Setting

Das Grundregelwerk hält viele Dinge bewusst offen. Die Nahkampfwerte können dort für sehr unterschiedliche Waffen und Epochen stehen. In einer Fantasy-Partie dürfen diese Unterschiede deutlicher werden. Schwert, Speer, Schild, schwere Rüstung oder Armbrust sollen sich erkennbar anfühlen, ohne aus einem schnellen Gefecht eine Buchhaltung zu machen.

Die Mechanik bleibt universell. Die Inhalte werden setting-spezifisch. Diese Erweiterung ergänzt dafür Waffen, Schutz, Ausrüstung, Fertigkeiten und Magie. Sie baut auf den bestehenden Grundwerten auf, statt ein zweites Spiel darunter zu legen.

Was unverändert bleibt

Die folgenden Grundlagen gelten auch dann, wenn zwischen Ruinen, Burgtoren oder im Schein eines Zaubers gekämpft wird:

- Das Kartensystem und die Initiative.
- Aktionspunkte und Bewegungsregeln.
- W6-Proben, bei denen 5 und 6 als Erfolg zählen.
- Vergleichende Proben und Schaden durch Erfolgsdifferenz.
- Lebenspunkte, Widerstandsproben und Genesung.
- Die bestehenden Grundwerte.

Eine Figur beginnt daher weiterhin mit Fernkampf 5 W6, Ausweichen 2 W6, Nahkampf 3 W6, Verteidigung 2 W6, Widerstand 2 W6, 4 Lebenspunkten und 10 cm Bewegung, sofern ihre Werte oder Sonderregeln nichts anderes vorgeben.

Worum es in dieser Erweiterung geht

Eine Bande kann aus leicht gerüsteten Kundschaftern, zähen Schildträgern oder Zaubermagikern bestehen. Trotzdem bleibt jede Regel dort konkret, wo sie am Tisch eine Entscheidung schafft.

Die folgenden Kapitel beschreiben zunächst die gemeinsame Sprache der Erweiterung. Danach folgen Waffen, Schutz, Fernkampf, Ausrüstung und Magie. Werte, Kosten und vollständige Regeln stehen jeweils in ihren eigenen Kapiteln.

DIE ERWEITERUNG NUTZEN

Diese Erweiterung wird zusammen mit **ERBARMUNGSLOS**, Version 3.5, verwendet. Legt zuerst die normalen Regeln des Grundregelwerks zugrunde. Ergänzt anschließend nur die Regeln dieser Erweiterung, die für die gewählte Partie, Bande oder das Szenario relevant sind.

Regelvorrang

Das Grundregelwerk gilt vollständig weiter. Die Fantasy-Erweiterung ergänzt es, sie schreibt nicht alle bekannten Abläufe erneut aus.

Wenn eine Regel dieser Erweiterung einer Regel des Grundregelwerks unmittelbar widerspricht, gilt die speziellere Regel von **RETURN TO FANTASY**. Alles, was diese Erweiterung nicht ausdrücklich verändert, bleibt unverändert. Das betrifft insbesondere Initiative, Aktivierungen, Aktionspunkte, Bewegung, Proben, Schaden, Lebenspunkte und Genesung.

Diese Reihenfolge verhindert, dass eine neue Ausrüstung oder ein Zauber nebenbei eine Grundmechanik neu erfindet. Im Zweifel gilt: erst die allgemeine Regel, dann die konkrete Ergänzung.

Eine Fantasy-Partie vorbereiten

Verwendet die normale Vorbereitung einer Partie. Vereinbart zusätzlich vor Beginn, welche Teile dieser Erweiterung eingesetzt werden. Dazu gehören etwa verfügbare Ausrüstung und Magie.

Nicht jede Partie muss alle Optionen verwenden. Ein Duell zwischen zwei kleinen Banden kann etwa ohne Magie funktionieren. Entscheidend ist, dass beide Seiten vor dem ersten Zug wissen, welche Werte und Sonderregeln gelten.

Miniaturenunabhängig bleiben

ERBARMUNGSLOS FANTASY schreibt keine Miniaturen vor. Die Namen von Waffen, Rüstungen und anderen Ausrüstungsgegenständen beschreiben Regelwerte und typische Fantasy-Darstellungen, keine zwingende Modellvorgabe.

Ein Schwert kann daher auch eine andere passende einhändige Klingenwaffe darstellen. Eine schwere Rüstung kann Platte, schwere Schuppenrüstung oder eine fantastische Vollrüstung sein. Wichtig ist nur, dass alle Beteiligten eindeutig erkennen können, welche Regelwerte für eine Figur gelten.

Klarheit vor Detailtiefe

Die Erweiterung unterscheidet Gegenstände stärker als das Grundregelwerk, aber sie soll schnell spielbar bleiben. Verwendet nur die Regeln, die am Tisch eine sichtbare Folge haben. Markiert Ausrüstung und Magiewirkungen eindeutig; dann bleibt der Blick bei den Figuren statt bei langen Listen.

Spätere Kapitel liefern dafür Werte und Optionen. Dieses Kapitel legt nur fest, wie sie in das bestehende Regelwerk eingeordnet werden.

GRUNDBEGRIFFE

Die Basiswerte aus **ERBARMUNGSLOS** bleiben erhalten. Im Fantasy-Setting werden sie jedoch breiter verstanden. Rüstung, Schild, Waffenführung und Magie wirken nicht als fremde Zusatzsysteme, sondern verändern dort Werte, wo ihre Wirkung am Spieltisch sichtbar wird.

Die bestehenden Grundwerte

Die normalen Grundwerte lauten: Fernkampf 5 W6, Ausweichen 2 W6, Nahkampf 3 W6, Verteidigung 2 W6, Widerstand 2 W6, 4 Lebenspunkte und 10 cm Bewegung. Diese Werte bleiben der Ausgangspunkt. Ausrüstung, Fertigkeiten und besondere Figuren können sie später gezielt verändern.

Ausweichen gegen Fernkampfangriffe

Ausweichen bedeutet nicht nur, einem Pfeil mit einem Sprung zur Seite zu entgehen. Der Wert beschreibt die gesamte defensive Wirkung gegen Fernkampfangriffe: Bewegung, Reaktion, Haltung, Schutzkleidung, Schildgebrauch und das Ausnutzen der unmittelbaren Umgebung.

Darum dürfen Rüstungen und große Schilde das Ausweichen beeinflussen. Ein solcher Vorteil bedeutet nicht zwingend, dass die Figur schneller wird. Er zeigt, dass ein Treffer schlechter durchkommt oder die Figur unter Beschuss besser geschützt ist.

Verteidigung im Nahkampf

Verteidigung beschreibt die gesamte defensive Leistung im Nahkampf. Dazu gehören Parieren, Blocken, Schildführung, Rüstung, Standfestigkeit und defensive Kampftechnik.

Waffen, Rüstungen und Schilde dürfen diesen Wert positiv oder negativ beeinflussen. Ein langer Speer, ein schwerer Schild oder eine Rüstung verändern also nicht nur das Aussehen einer Figur. Sie prägen, wie gut sie einen Angriff im direkten Kampf abwehrt.

Widerstand und Verwundungen

Widerstand beschreibt körperliche Zähigkeit und die Fähigkeit, eine Verwundung zu überstehen. Belastbarkeit, Schmerzresistenz und die Fähigkeit, trotz eines schweren Treffers weiterzukämpfen, gehören alle dazu.

Rüstungen, magische Effekte und besondere Fähigkeiten dürfen den Widerstand beeinflussen. Sie machen eine Figur nicht unverwundbar. Sie verändern nur ihre Chance, die Folgen eines Treffers zu überstehen.

Nahkampf und Fernkampf

Nahkampf ist mehr als Kraft. Der Wert umfasst Kampftechnik, Schnelligkeit, Timing, Reichweite, Waffenbeherrschung und Entschlossenheit. Unterschiedliche Nahkampfwaffen greifen später auf diese gemeinsame Grundlage zurück.

Fernkampf wird auch für Bögen, Armbrüste, Schleudern, Wurfaffen und vergleichbare Fantasy-Fernkampfwaffen verwendet. Der Wert beschreibt Zielgenauigkeit, Erfahrung, Ruhe und Waffenbeherrschung.

Magie als Teil der bekannten Mechanik

Magie wird über die Fertigkeit Magie I bis III zugänglich. Eine Figur mit Magie I besitzt Magiewert 3 W6, mit Magie II Magiewert 4 W6 und mit Magie III Magiewert 5 W6. Figuren ohne diese Fertigkeit besitzen regulär keinen Magiewert und können keine Zauber wirken.

Magie benutzt Aktionspunkte, Reichweiten, W6-Proben und vergleichende Proben. Dabei greift sie auf vorhandene Werte wie Ausweichen, Verteidigung und Widerstand zurück. Magie ist keine zweite Spielmechanik.

VÖLKER & KREATUREN

Menschen, Elfen, Zwerge, Orks und ähnliche Figuren werden als **Völker** verstanden. Untote, Trolle und andere Wesen werden regeltechnisch über denselben Baukasten als **Kreaturentypen** behandelt. Mechanisch funktionieren Volk und Kreaturentyp gleich.

Jede Figur beginnt mit den normalen Grundwerten. Anschließend werden die Modifikatoren ihres Volkes oder Kreaturentyps angewendet. Danach werden Fertigkeiten, Nachteile, Waffen, Rüstung, Ausrüstung und gegebenenfalls Magie hinzugefügt.

Wertänderungen verändern die Grundwerte und Sonderregeln gelten zusätzlich. Die angegebenen Kosten enthalten bereits den normalen Grundpreis der Figur. Weitere Kosten für Waffen, Rüstung, Fertigkeiten, Ausrüstung, Nachteile und Magie werden anschließend hinzugefügt. Jede Figur kann nur ein Volk oder einen Kreaturentyp besitzen. Die Auswahl ist Teil des Bandenbaus; das System bleibt miniaturenunabhängig, solange eindeutig ist, welche Werte und Sonderregeln für die Figur gelten. Der Mensch kostet 1 Punkt und entspricht der unveränderten Standardfigur aus ERBARMUNGSLÖS.

Volk / Kreaturentyp	Wertänderungen	Sonderregel	Kosten
Mensch	keine	keine	1 Punkt
Volk der Tiere	keine	keine	1 Punkt
Goblin	Ausweichen +1 W6; Bewegung +2 cm; Widerstand –1 W6	keine	2 Punkte
Ork	Nahkampf +1 W6; Widerstand +1 W6; Ausweichen –1 W6	keine	3 Punkte
Zwerg	Verteidigung +1 W6; Widerstand +1 W6; Bewegung –2 cm	keine	3 Punkte
Elf	Fernkampf +1 W6; Ausweichen +1 W6; Bewegung +2 cm; Widerstand –1 W6	keine	4 Punkte
Rattenwesen	Ausweichen +1 W6; Bewegung +3 cm; Widerstand –1 W6	keine	2 Punkte
Untoter	Widerstand +1 W6; Bewegung –1 cm	UNTOT	3 Punkte
Troll	Widerstand +2 W6; Lebenspunkte +2; Ausweichen –1 W6; Bewegung –2 cm	REGENERATION	5 Punkte

Der Kreaturentyp **Untoter** kann beispielsweise als Skelett, Zombie, Mumie, wiederbelebter Krieger oder vergleichbare untote Figur dargestellt werden.

UNTOT

Untote sind bereits durch Magie, Nekromantie oder andere übernatürliche Kräfte belebt. Die Sonderregel UNTOT gilt für den Kreaturentyp **Untoter**. Sie erhalten +1 W6 auf jede Gegenprobe gegen einen feindlichen Zauber. Dieser Bonus wird auf den jeweils verwendeten Verteidigungswert angewendet:

- gegen Fernkampfzauber auf Ausweichen,
- gegen Nahkampfzauber auf Verteidigung,
- gegen Schwächungs-, Furcht- oder andere Zauber gegen Widerstand auf Widerstand.

Untote können nicht durch normale Heiltränke oder gewöhnliche Heilzauber geheilt werden, sofern eine Regel nicht ausdrücklich etwas anderes erlaubt.

REGENERATION

Zu Beginn der eigenen Aktivierung würfelt ein Troll 1 W6. Bei einer 5 oder 6 erhält er 1 verlorenen Lebenspunkt zurück. Regeneration kann die Lebenspunkte niemals über das aktuelle Maximum erhöhen.

BEISPIEL

Ein Zwerg verwendet zunächst die normalen Grundwerte. Durch den Zwerg erhält er +1 W6 Verteidigung, +1 W6 Widerstand und –2 cm Bewegung. Diese Änderungen werden vor Waffen, Rüstung, Fertigkeiten und weiteren Modifikatoren angewendet.

NAHKAMPFWAFFEN

Die folgenden Waffenwerte ersetzen für Fantasy-Partien die allgemeine abstrakte Nahkampfwaffe des Regelwerks. Sie beschreiben feste Regelwerte und keine zwingenden Modellvorgaben: Eine andere passende Waffe darf dieselben Regelwerte verwenden, wenn dies vor der Partie eindeutig vereinbart wurde.

Der Nahkampfmodifikator verändert ausschließlich den Angriff. Der Verteidigungsmodifikator wirkt bei Nahkampfverteidigungen. Negative Modifikatoren gehören bewusst zu den jeweiligen Waffenwerten und bilden deren Vor- und Nachteile ab.

Waffe	Hände	Nahkampf	Verteidigung	Angriff / AP	Kosten
Unbewaffnet / improvisiert	–	–	–	1 AP	0
Dolch / Messer	1	–	+1 W6	1 AP	1
Schwert / Säbel	1	+1 W6	–	1 AP	1
Axt	1	+2 W6	–1 W6	2 AP	1
Streitkolben / Hammer	1	+2 W6	–1 W6	2 AP	1
Speer	1	–	+1 W6	1 AP	1
Zweihandschwert	2	+2 W6	–	2 AP	2
Zweihandaxt	2	+3 W6	–1 W6	3 AP	2
Schwerer Kriegshammer	2	+3 W6	–1 W6	3 AP	2
Hellebarde / schwere Stangenwaffe	2	+1 W6	+1 W6	2 AP	2

STURMANGRIFF

Speer und Hellebarde / schwere Stangenwaffe: Bewegt sich die Figur unmittelbar vor dem Nahkampfangriff mindestens 5 cm auf direktem Weg auf das Ziel zu, erhält sie für diesen Angriff +1 W6 Nahkampf.

Nahkampfangriffe

Die AP-Angabe der jeweiligen Waffe ersetzt die normalen AP-Kosten eines Nahkampfangriffs. Jeder Nahkampfangriff bleibt eine beendende Aktion. Eine Zweihandwaffe kann nicht gleichzeitig mit einem Schild verwendet werden.

BEISPIEL

Eine Figur mit Nahkampf 3 W6 und einem Schwert / Säbel erhält +1 W6 und greift daher mit 4 W6 an.

Eine Figur mit Axt greift mit +2 W6 an, erhält beim Verteidigen jedoch den –1-W6-Modifikator der Waffe.

SCHILDE UND RÜSTUNGEN

Rüstungen und Schilde werden abstrakt über ihre Auswirkungen auf Ausweichen, Verteidigung und Widerstand dargestellt. Die Begriffe werden im Kapitel „Grundbegriffe“ erklärt.

Eine Rüstungskategorie beschreibt feste Regelwerte, keine zwingende historische Bauart. Leichte, mittlere und schwere Rüstung können daher unterschiedlich dargestellt werden. **DIE MINIATUR IST KEIN REGELTEXT:** Das Aussehen einer Figur entscheidet nicht automatisch über ihre Regelwerte.

Der große Schild verbessert auch das Ausweichen, weil Ausweichen die gesamte defensive Wirkung gegen Fernangriffe beschreibt.

Schutz	Ausweichen	Verteidigung	Widerstand	Bewegung	Kosten
Keine Rüstung	–	–	–	–	0
Leichte Rüstung	+1 W6	+1 W6	–	–	2
Mittlere Rüstung	+1 W6	+1 W6	+1 W6	–3 cm	3
Schwere Rüstung	+1 W6	+2 W6	+1 W6	–5 cm	4
Kleiner Schild / Buckler	–	+1 W6	–	–	1
Großer Schild	+1 W6	+1 W6	–	–1 cm	2

Grundregeln

- Maximal eine Rüstung pro Figur.
- Maximal ein Schildbonus.
- Rüstung und Schild sind kombinierbar.
- Modifikatoren und Bewegungsabzüge werden addiert.
- Zweihandwaffen können nicht gleichzeitig mit einem Schild verwendet werden.

BEISPIEL

Schwere Rüstung und großer Schild ergeben zusammen +2 W6 Ausweichen, +3 W6 Verteidigung, +1 W6 Widerstand und –6 cm Bewegung. Bei einer Grundbewegung von 10 cm verbleiben 4 cm Bewegung.

FERNKAMPFWAFFEN

Es gelten grundsätzlich die Fernkampfbregeln des Grundregelwerks: Der Fernkampfwert wird gegen das Ausweichen des Ziels geprüft. Der Fernkampfmofikator einer Waffe wird auf den Angriff angewendet.

Waffe	Nutzung	Reichweite	Fernkampf	Kosten
Schleuder	1 Schuss / 1 AP	20 cm	–	1
Kurzbogen	2 Schuss / 1 AP	25 cm	–	1
Langbogen	1 Schuss / 1 AP	40 cm	+1 W6	2
Armbrust	1 Schuss / 3 AP	35 cm	+2 W6	2
Kriegsarmbrust	1 Schuss / 5 AP	45 cm	+3 W6	3
Wurfmesser / Wurf- axt	1 Wurf / 1 AP	15 cm	–	1
Wurfspeer	1 Wurf / 1 AP	20 cm	–	1

MUNITION

Pfeile, Bolzen, Schleudersteine und gewöhnliche Wurfaffen werden im normalen Spiel nicht einzeln gezählt.

Die Nutzung gibt an, wie viele Schüsse oder Würfe für wie viele AP möglich sind. Der gesamte Fernkampfangriff bleibt eine beendende Aktion. Zielen und die bestehenden Fernkampfbregeln gelten weiterhin, sofern nichts anderes angegeben ist.

BEISPIEL

Eine Figur mit Fernkampf 5 W6 und Langbogen erhält +1 W6 und greift daher mit 6 W6 an.

Mit einer Armbrust greift dieselbe Figur mit 7 W6 an, da sie +2 W6 erhält. Ein Schuss benötigt jedoch 3 AP. So unterscheidet sich die schnelle Waffe klar von der schweren Armbrust.

AUSRÜSTUNG

Dieses Kapitel enthält die bereits festgelegten Ausrüstungsgegenstände für Fantasy-Partien. Ausrüstung wird beim Bandenbau gekauft. Verbrauchsgegenstände werden nach ihrer Verwendung gestrichen oder entfernt.

Gegenstand	Kosten	Verwendung	Wirkung
Heiltrank	2 Punkte	1 AP	Stellt 2 verlorene Lebenspunkte wieder her. Verbrauchsgegenstand.
Starker Heiltrank	3 Punkte	1 AP	Stellt 3 verlorene Lebenspunkte wieder her. Verbrauchsgegenstand.

Eine Figur kann durch Heiltränke niemals mehr Lebenspunkte erhalten als ihr aktuelles Maximum. Die Verwendung eines Heiltranks ist keine beendende Aktion.

Magische Ausrüstung

Gegenstand	Kosten	Wirkung
Zauberstab	2 Punkte	+1 W6 auf Fernkampf- und Nahkampfzauber.
Heiliges Symbol	2 Punkte	+1 W6 auf Heil- und Schutzzauber.
Magischer Fokus	2 Punkte	+1 W6 auf Stärkungs-, Schwächungs-, Bewegungs- und Behinderungszauber.
Talisman	2 Punkte	Einmal pro Runde darf eine eigene Magieprobe vollständig wiederholt werden.
Magischer Ring	3 Punkte	Einmal pro Runde erhält eine eigene Magieprobe +1 W6.
Antimagisches Amulett	2 Punkte	+1 W6 auf jeden Gegenwurf gegen einen gegnerischen Zauber. Der Gegenwurf verwendet den passenden Verteidigungswert.

Magische Gegenstände verändern keine Regeln außerhalb der jeweils angegebenen Wirkung.

Pro Magieprobe darf höchstens ein Bonus aus magischer Ausrüstung verwendet werden. Besitzt eine Figur mehrere passende Gegenstände, wählt sie vor der Probe einen davon. Wiederholungen durch einen Talisman bleiben davon getrennt.

Beim Antimagischen Amulett richtet sich der Gegenwurf nach der Art des gegnerischen Zaubers: gegen Fernkampfzauber wird Ausweichen verwendet, gegen Nahkampfzauber Verteidigung und gegen Schwächungs-, Furcht- oder vergleichbare Widerstandszauber Widerstand.

FERTIGKEITEN

Die Grundfertigkeiten aus **ERBARMUNGSLOS** bleiben vollständig verfügbar. Für Fantasy-Partien kommt die gestufte Fertigkeit Magie hinzu.

Fertigkeit	Kosten / Stufe	Wirkung
Anführer	2 Punkte je Stufe · max. III	+1 W6 auf Fernkampf- und Nahkampfangriffe je Stufe; tauscht zu Rundenbeginn 1/2/3 Handkarten.
Schütze	1 Punkt je Stufe · max. III	+1 W6 auf Fernkampfangriffe je Stufe.
Schläger	1 Punkt je Stufe · max. III	+1 W6 auf Nahkampfangriffe und Nahkampfverteidigung je Stufe.
Späher	1 Punkt je Stufe · max. III	+1 W6 auf Ausweichen in Deckung je Stufe.
Scharfschütze	2 Punkte · einmalig	Darf mehrfach zielen; maximal +3 W6 auf den ersten einzelnen Schuss.
Glück	1 Punkt · einmalig	1 Würfelwurf dieser Figur pro Runde darf vollständig wiederholt werden.
Inspirierend	2 Punkte · einmalig	Solange die Figur handlungsfähig auf dem Spielfeld ist: 1 Würfelwurf einer beliebigen eigenen Figur pro Runde wiederholen.
Schnell	1 Punkt · einmalig	Normale Bewegungsreichweite +5 cm.
Zäh	1 Punkt je Stufe · max. III	Widerstand +1 W6 je Stufe.
Zusätzliche Lebenspunkte	2 Punkte je Stufe · max. III	+1 Lebenspunkt je Stufe.
Mediziner	2 Punkte je Stufe · max. III	Behandlung ohne Verbrauchsmaterial; heilt bei erfolgreicher Widerstandsprobe 1/2/3 LP.
Magie I	1 Punkt	Magiewert: 3 W6.
Magie II	2 Punkte	Magiewert: 4 W6.
Magie III	3 Punkte	Magiewert: 5 W6.

MAGIE

Die Fertigkeit Magie beschreibt die Fähigkeit einer Figur, übernatürliche Kräfte einzusetzen. Sie bezeichnet keine bestimmte Tradition und kann beispielsweise Magier, Hexen und Hexer, Druiden, Schamanen, Priester, Nekromanten, Runenwirker, Geisterrufer oder andere übernatürliche Anwender darstellen.

Eine Figur mit der Fertigkeit Magie erhält zusätzlich einen Magiewert. Figuren ohne die Fertigkeit Magie besitzen keinen Magiewert und können regulär keine Zauber wirken. Magie I bis III gibt nicht automatisch Zaubersprüche: Zauber werden zusätzlich beim Erstellen der Figur mit Punkten gekauft.

NACHTEILE

Nachteile sind optionale Regeln und werden vor der Partie vereinbart. Sie erlauben es, Figuren mit deutlichen Schwächen darzustellen und erhöhen dafür das verfügbare Punktbudget der Bande.

Nachteil	Bonus	Wirkung
Langsam	+1 Punkt	Bewegung –3 cm; Ausweichen –1 W6
Ungeschickt	+1 Punkt	Nahkampf –1 W6
Schlechter Schütze	+1 Punkt	Fernkampf –1 W6
Gebrechlich	+1 Punkt	Widerstand –1 W6

Grundregeln für Nachteile

- Maximal ein Nachteil pro Figur.
- Der Nachteil muss für die Figur tatsächlich relevant sein.
- Ein Nachteil darf nicht gewählt werden, wenn seine Wirkung durch andere Regeln vollständig bedeutungslos wird.
- Würfelwerte können niemals unter 1 W6 sinken.
- Bewegung kann niemals unter 3 cm sinken.
- Der Bonus erhöht das verfügbare Punktbudget der Bande.

MAGIE

Magie ist eine Erweiterung der bekannten Spielmechanik. Sie verwendet Aktionspunkte, Reichweiten, W6-Proben und – wo passend – vergleichende Proben.

MAGIEWERT

- Magie I setzt den Grund-Magiewert auf 3 W6.
- Magie II setzt ihn auf 4 W6.
- Magie III setzt ihn auf 5 W6.

Der Magiewert ist der Grundwert für Magieproben. Er kann wie andere Werte durch Zauber, Ausrüstung, magische Gegenstände oder besondere Effekte verändert werden. Ein veränderter Magiewert kann niemals unter 1 W6 sinken.

Grundregeln für Zaubern

- Zauber besitzen AP-Kosten.
- Zauber können Reichweiten besitzen.
- Zauber verwenden den Magiewert.
- Offensive Fernkampfzauber prüfen Magie gegen Ausweichen.
- Offensive Nahkampfzauber prüfen Magie gegen Verteidigung.
- Andere feindliche Wirkungen können gegen Widerstand geprüft werden.
- Bei offensiven Zaubern verursacht die Erfolgsdifferenz Schaden.
- Zaubern ist immer eine beendende Aktion.

Ein eigenes Reaktionssystem wird nicht eingeführt.

Nahkampfzauber

Ein Nahkampfzauber ist ein offensiver Angriff. Der Magiewert des Zaubers wird gegen die Verteidigung des Ziels geprüft. Die Erfolgsdifferenz verursacht Schaden.

Ein Nahkampfzauber verbessert nicht automatisch die Verteidigung des Zaubers. Er gibt keinen defensiven Bonus, sofern der jeweilige Zauber dies nicht ausdrücklich als separate Wirkung vorsieht.

Schutzzauber und Zugunterbrechung

Ein Schutzzauber kann normal während der eigenen Aktivierung gewirkt werden. Soll ein Zaubers während eines gegnerischen Angriffs noch einen Schutzzauber auf sich selbst wirken, ist dies nur über die optionale Regel „Zugunterbrechung“ möglich. Es wird kein neues Reaktionssystem eingeführt.

ZAUBER

Zauber sind bewusst neutrale Regelbegriffe. Sie können einen gesprochenen Zauberspruch ebenso darstellen wie einen Segen, ein Ritual, eine Rune, eine Beschwörung oder eine andere übernatürliche Wirkung. Spieler dürfen jeden gekauften Zauber passend zu ihrer Figur frei benennen und beschreiben. Der gewählte Name oder die Beschreibung verändert die Regelwerte nicht.

Ein Zauber wie **Fernkampfzauber II** kann beispielsweise als Feuerstrahl, Eislanze, Blitz, Schattenenergie oder göttlicher Angriff dargestellt werden.

Zauber werden beim Erstellen der Figur mit Punkten gekauft. Alle Zauber sind beendende Aktionen.

Zauber

Zauber	Regelwerte	Kosten
Fernkampfzauber I	2 Anwendungen / 1 AP · 20 cm · Magie gegen Ausweichen · Erfolgsdifferenz = Schaden	1
Fernkampfzauber II	1 Anwendung / 1 AP · 30 cm · Magie +1 W6 gegen Ausweichen · Erfolgsdifferenz = Schaden	2
Fernkampfzauber III	1 Anwendung / 2 AP · 40 cm · Magie +2 W6 gegen Ausweichen · Erfolgsdifferenz = Schaden	3
Nahkampfzauber I	1 Anwendung / 1 AP · Nahkampf · Magie +1 W6 gegen Verteidigung · Erfolgsdifferenz = Schaden	1
Nahkampfzauber II	1 Anwendung / 2 AP · Nahkampf · Magie +2 W6 gegen Verteidigung · Erfolgsdifferenz = Schaden	2
Flächenzauber klein	1 Anwendung / 3 AP · 25 cm · kleine Kreisschablone (8 cm) · Magie gegen Ausweichen · Erfolgsdifferenz = Schaden	3
Flächenzauber groß	1 Anwendung / 5 AP · 30 cm · große Kreisschablone (12 cm) · Magie –1 W6 gegen Ausweichen · Erfolgsdifferenz = Schaden	4
Heilzauber I	1 Anwendung / 2 AP · 10 cm · normale Magieprobe · bei mindestens einem Erfolg 1 verlorenen Lebenspunkt wiederherstellen	2
Heilzauber II	1 Anwendung / 3 AP · 10 cm · normale Magieprobe · bei mindestens einem Erfolg 2 verlorene Lebenspunkte wiederherstellen	3
Schutzzauber	1 Anwendung / 2 AP · 15 cm · normale Magieprobe · bei Erfolg bis Rundenende +1 W6 Ausweichen und +1 W6 Verteidigung	2
Stärkungszauber	1 Anwendung / 2 AP · 15 cm · normale Magieprobe · beim Kauf festgelegter Wert erhält bis Rundenende +1 W6	2
Schwächungszauber	1 Anwendung / 2 AP · 20 cm · Magie gegen Widerstand · beim Kauf festgelegter Wert des Ziels erhält bis Rundenende –1 W6	2
Bewegungszauber	1 Anwendung / 2 AP · 15 cm · normale Magieprobe · bei Erfolg erhält das Ziel bis Rundenende +5 cm Bewegungsreichweite	1
Behinderungszauber	1 Anwendung / 2 AP · 20 cm · Magie gegen Widerstand · bei Erfolg verliert das Ziel bis Rundenende 5 cm Bewegungsreichweite, niemals unter 3 cm	2
Furchtzauber	1 Anwendung / 2 AP · 20 cm · Magie gegen Widerstand · bei Erfolg erhält das Ziel bis Rundenende –1 W6 Fernkampf und –1 W6 Nahkampf, niemals unter 1 W6	2

Ergänzende Regeln

Eine Figur kann durch Heilzauber niemals über ihr aktuelles Lebenspunktmaximum hinaus geheilt werden.

Der Schutzzauber kann normal auf den Zaubern den selbst oder eine befreundete Figur gesprochen werden. Soll er während eines gegnerischen Angriffs noch rechtzeitig auf den Zaubern den selbst gewirkt werden, ist dies nur über die optionale Regel „Zugunterbrechung“ möglich.

Bei Stärkungszauber und Schwächungszauber wird der betroffene Wert bereits beim Kauf des Zaubers festgelegt; er darf nicht bei jedem Wirken neu gewählt werden. Wählbar sind Fernkampf, Ausweichen, Nahkampf, Verteidigung und Widerstand. Ein Wert kann durch einen Schwächungszauber niemals unter 1 W6 sinken.

Bei Bewegungszauber, Behinderungszauber und Furchtzauber gelten die angegebenen Mindestwerte. Bewegungsreichweite kann nie unter 3 cm und ein betroffener Würfelwert nie unter 1 W6 sinken.

Flächenzauber verwenden die kleine Kreisschablone (8 cm) beziehungsweise die große Kreisschablone (12 cm). Ihr Mittelpunkt muss innerhalb der Reichweite liegen. Jede ganz oder teilweise getroffene Figur führt einen eigenen Vergleichswurf aus; eigene Figuren können ebenfalls getroffen werden.

ANHANG

Die folgenden vier Spielhilfen fassen die wichtigsten Regeln von RETURN TO FANTASY für den direkten Einsatz am Spieltisch zusammen.

VÖLKER & KREATUREN · FERTIGKEITEN · ZAUBER · WAFFENKAMMER

VÖLKER & KREATUREN

Volk / Kreatur	Modifikatoren	Besondere Regel	Kosten
Mensch	keine	keine	1
Volk der Tiere	keine	keine	1
Goblin	Ausweichen +1 W6; Bewegungsreichweite +2 cm; Widerstand –1 W6	keine	2
Ork	Nahkampf +1 W6; Widerstand +1 W6; Ausweichen –1 W6	keine	3
Zwerg	Verteidigung +1 W6; Widerstand +1 W6; Bewegungsreichweite –2 cm	keine	3
Elf	Fernkampf +1 W6; Ausweichen +1 W6; Bewegungsreichweite +2 cm; Widerstand –1 W6	keine	4
Rattenwesen	Ausweichen +1 W6; Bewegungsreichweite +3 cm; Widerstand –1 W6	keine	2
Untoter	Widerstand +1 W6; Bewegungsreichweite –1 cm	UNTOT	3
Troll	Widerstand +2 W6; Lebenspunkte +2; Ausweichen –1 W6; Bewegungsreichweite –2 cm	REGENERATION	5

UNTOT

Untote erhalten +1 W6 auf jeden Gegenwurf gegen einen gegnerischen Zauber. Der Gegenwurf verwendet Fernkampf: Ausweichen, Nahkampf: Verteidigung sowie Schwächung, Furcht und vergleichbare Widerstandszauber: Widerstand. Normale Heiltränke und gewöhnliche Heilzauber heilen Untote nicht, sofern eine Regel dies nicht ausdrücklich erlaubt.

REGENERATION

Zu Beginn der eigenen Aktivierung würfelt die Figur 1 W6. Bei einer 5 oder 6 stellt sie 1 verlorenen Lebenspunkt wieder her, niemals über ihr aktuelles Maximum.

DIE VÖLKER & KREATUREN

MENSCH

Vielseitig und ohne feste Stärken oder Schwächen. Menschen eignen sich als neutraler Ausgangspunkt für nahezu jede Fantasy-Bande.

GOBLIN

Flink, wendig und schwer zu treffen, dafür körperlich weniger widerstandsfähig. Gut für schnelle und bewegliche Figuren.

ZWERG

Robust, standfest und schwer aus dem Kampf zu bekommen, dafür langsamer als die meisten anderen Völker.

RATTENWESEN

Sehr beweglich und flink, dafür nicht besonders zäh. Geeignet für schnelle Figuren und überraschende Positionswechsel.

TROLL

Langsam und schwerfällig, aber enorm zäh. Durch REGENERATION können verlorene Lebenspunkte zurückkehren.

VOLK DER TIERE

Ein offener Sammelbegriff für tierische Fantasy-Völker, etwa Mäuse, Hasen oder Katzenwesen. Sie besitzen keine eigenen Regelmodifikatoren.

ORK

Kräftig und zäh im Nahkampf, aber weniger geschickt beim Ausweichen. Orks fühlen sich in direkter Konfrontation wohl.

ELF

Schnell, beweglich und treffsicher, aber körperlich weniger widerstandsfähig. Elfen profitieren von Mobilität und präzisiertem Fernkampf.

UNTOTER

Unnatürlich widerstandsfähig und besonders schwer mit Magie zu beeinflussen. Untote folgen zusätzlich der Sonderregel UNTOT.

FERTIGKEITEN

Fertigkeit	Kosten / Stufe	Wirkung
Anführer	2 Punkte je Stufe · max. III	+1 W6 auf Fernkampf- und Nahkampfangriffe je Stufe; tauscht zu Rundenbeginn 1/2/3 Handkarten.
Schütze	1 Punkt je Stufe · max. III	+1 W6 auf Fernkampfangriffe je Stufe.
Schläger	1 Punkt je Stufe · max. III	+1 W6 auf Nahkampfangriffe und Nahkampfverteidigung je Stufe.
Späher	1 Punkt je Stufe · max. III	+1 W6 auf Ausweichen in Deckung je Stufe.
Scharfschütze	2 Punkte · einmalig	Darf mehrfach zielen; maximal +3 W6 auf den ersten einzelnen Schuss.
Glück	1 Punkt · einmalig	1 Würfelwurf dieser Figur pro Runde darf vollständig wiederholt werden.
Inspirierend	2 Punkte · einmalig	Solange die Figur handlungsfähig auf dem Spielfeld ist: 1 Würfelwurf einer beliebigen eigenen Figur pro Runde wiederholen.
Schnell	1 Punkt · einmalig	Normale Bewegungsreichweite +5 cm.
Zäh	1 Punkt je Stufe · max. III	Widerstand +1 W6 je Stufe.
Zusätzliche Lebenspunkte	2 Punkte je Stufe · max. III	+1 Lebenspunkt je Stufe.
Mediziner	2 Punkte je Stufe · max. III	Behandlung ohne Verbrauchsmaterial; heilt bei erfolgreicher Widerstandsprobe 1/2/3 LP.
Magie I	1 Punkt	Magiewert: 3 W6.
Magie II	2 Punkte	Magiewert: 4 W6.
Magie III	3 Punkte	Magiewert: 5 W6.

ZIELEN / SCHARFSCHÜTZE

Mehrfaches Zielen ist nur mit der Fertigkeit Scharfschütze möglich. Maximal +3 W6; der Zielbonus gilt für den ersten einzelnen Schuss.

WIEDERHOLUNGSWÜRFE

Glück und Inspirierend erlauben Wiederholungen vollständiger Würfelwürfe. Ein bereits wiederholter Wurf wird nicht erneut wiederholt.

MAGIE

Magie kann Magier, Hexen, Schamanen, Priester, Runenwirker oder andere übernatürliche Anwender darstellen. Magie I–III gibt einen Magiewert; ohne Magie können keine Zauber gewirkt werden. Zauber werden zusätzlich gekauft.

NACHTEILE

OPTIONALE REGEL

Nachteile sind optional. Pro Figur darf maximal ein Nachteil gewählt werden. Der Nachteil muss für die Figur tatsächlich relevant sein. Würfelwerte sinken nie unter 1 W6, Bewegung nie unter 3 cm.

Nachteil	Bonus	Wirkung
Langsam	+1 Punkt	Bewegung –3 cm; Ausweichen –1 W6
Ungeschickt	+1 Punkt	Nahkampf –1 W6
Schlechter Schütze	+1 Punkt	Fernkampf –1 W6
Gebrechlich	+1 Punkt	Widerstand –1 W6

ZAUBER

Zauber	Regelwerte	Kosten
Fernkampfzauber I	2 Anwendungen / 1 AP · 20 cm · Magie gegen Ausweichen · Erfolgsdifferenz = Schaden	1
Fernkampfzauber II	1 Anwendung / 1 AP · 30 cm · Magie +1 W6 gegen Ausweichen · Erfolgsdifferenz = Schaden	2
Fernkampfzauber III	1 Anwendung / 2 AP · 40 cm · Magie +2 W6 gegen Ausweichen · Erfolgsdifferenz = Schaden	3
Nahkampfzauber I	1 Anwendung / 1 AP · Nahkampf · Magie +1 W6 gegen Verteidigung · Erfolgsdifferenz = Schaden	1
Nahkampfzauber II	1 Anwendung / 2 AP · Nahkampf · Magie +2 W6 gegen Verteidigung · Erfolgsdifferenz = Schaden	2
Flächenzauber klein	1 Anwendung / 3 AP · 25 cm · kleine Kreisschablone (8 cm) · Mittelpunkt innerhalb der Reichweite · Magie gegen Ausweichen · Erfolgsdifferenz = Schaden	3
Flächenzauber groß	1 Anwendung / 5 AP · 30 cm · große Kreisschablone (12 cm) · Mittelpunkt innerhalb der Reichweite · Magie –1 W6 gegen Ausweichen · Erfolgsdifferenz = Schaden	4
Heilzauber I	1 Anwendung / 2 AP · 10 cm · normale Magieprobe · bei mindestens einem Erfolg 1 verlorenen Lebenspunkt wiederherstellen	2
Heilzauber II	1 Anwendung / 3 AP · 10 cm · normale Magieprobe · bei mindestens einem Erfolg 2 verlorene Lebenspunkte wiederherstellen	3
Schutzzauber	1 Anwendung / 2 AP · 15 cm · normale Magieprobe · bei Erfolg bis Rundenende +1 W6 Ausweichen und +1 W6 Verteidigung	2
Stärkungszauber	1 Anwendung / 2 AP · 15 cm · normale Magieprobe · beim Kauf festgelegter Wert erhält bis Rundenende +1 W6	2
Schwächungszauber	1 Anwendung / 2 AP · 20 cm · Magie gegen Widerstand · beim Kauf festgelegter Wert des Ziels erhält bis Rundenende –1 W6	2
Bewegungszauber	1 Anwendung / 2 AP · 15 cm · normale Magieprobe · bei Erfolg erhält das Ziel bis Rundenende +5 cm Bewegungsreichweite	1
Behinderungszauber	1 Anwendung / 2 AP · 20 cm · Magie gegen Widerstand · bei Erfolg verliert das Ziel bis Rundenende 5 cm Bewegungsreichweite, niemals unter 3 cm	2
Furchtzauber	1 Anwendung / 2 AP · 20 cm · Magie gegen Widerstand · bei Erfolg erhält das Ziel bis Rundenende –1 W6 Fernkampf und –1 W6 Nahkampf, niemals unter 1 W6	2

ZAUBERN

Zaubern ist immer eine beendende Aktion.

HEILUNG

Eine Figur kann durch Heilzauber niemals über ihr aktuelles Lebenspunktmaximum hinaus geheilt werden.

SCHUTZZAUBER

Soll der Schutzzauber während eines gegnerischen Angriffs noch auf den Zaubern den selbst gewirkt werden, ist dies nur über die optionale Regel „Zugunterbrechung“ möglich.

BEWEGUNG / BEHINDERUNG

Bewegungsreichweite kann niemals unter 3 cm sinken.

FREIE DARSTELLUNG

Die Namen der Zauber sind neutrale Regelbegriffe. Spieler dürfen sie passend zur Figur frei benennen und beschreiben. Die Beschreibung verändert die Regelwerte nicht.

STÄRKUNG / SCHWÄCHUNG

Der betroffene Wert wird beim Kauf festgelegt. Wählbar sind Fernkampf, Ausweichen, Nahkampf, Verteidigung und Widerstand.

FURCHT

Fernkampf und Nahkampf können durch den Furchtzauber niemals unter 1 W6 sinken.

FLÄCHENZAUBER

Jede Figur, die von der Schablone ganz oder teilweise getroffen wird, führt einen eigenen Vergleichswurf aus. Eigene Figuren können ebenfalls getroffen werden.

WAFFENKAMMER

Nahkampfwaffen

Waffe	Hände	Nahkampf	Verteidigung	Angriff / AP	Kosten
Unbewaffnet / improvisiert	–	–	–	1 AP	0
Dolch / Messer	1	–	+1 W6	1 AP	1
Schwert / Säbel	1	+1 W6	–	1 AP	1
Axt	1	+2 W6	–1 W6	2 AP	1
Streitkolben / Hammer	1	+2 W6	–1 W6	2 AP	1
Speer	1	–	+1 W6	1 AP	1
Zweihandschwert	2	+2 W6	–	2 AP	2
Zweihandaxt	2	+3 W6	–1 W6	3 AP	2
Schwerer Kriegshammer	2	+3 W6	–1 W6	3 AP	2
Hellebarde / schwere Stangenwaffe	2	+1 W6	+1 W6	2 AP	2

STURMANGRIFF

Speer und Hellebarde / schwere Stangenwaffe: Bewegt sich die Figur unmittelbar vor dem Nahkampfangriff mindestens 5 cm auf direktem Weg auf das Ziel zu, erhält sie für diesen Angriff +1 W6 Nahkampf.

Fernkampfwaffen

Waffe	Nutzung	Reichweite	Fernkampf	Kosten
Schleuder	1 Schuss / 1 AP	20 cm	–	1
Kurzbogen	2 Schuss / 1 AP	25 cm	–	1
Langbogen	1 Schuss / 1 AP	40 cm	+1 W6	2
Armbrust	1 Schuss / 3 AP	35 cm	+2 W6	2
Kriegsarmbrust	1 Schuss / 5 AP	45 cm	+3 W6	3
Wurfmesser / Wurfaxt	1 Wurf / 1 AP	15 cm	–	1
Wurfspeer	1 Wurf / 1 AP	20 cm	–	1

MUNITION

Pfeile, Bolzen, Schleudersteine und gewöhnliche Wurfaffen werden im normalen Spiel nicht einzeln gezählt.

Rüstungen und Schilde

Schutz	Ausweichen	Verteidigung	Widerstand	Bewegung	Kosten
Keine Rüstung	–	–	–	–	0
Leichte Rüstung	+1 W6	+1 W6	–	–	2
Mittlere Rüstung	+1 W6	+1 W6	+1 W6	–3 cm	3
Schwere Rüstung	+1 W6	+2 W6	+1 W6	–5 cm	4
Kleiner Schild / Buckler	–	+1 W6	–	–	1
Großer Schild	+1 W6	+1 W6	–	–1 cm	2

- Maximal eine Rüstung pro Figur.
- Maximal ein Schildbonus.
- Rüstung und Schild sind kombinierbar.

- Modifikatoren und Bewegungsabzüge werden addiert.
- Zweihandwaffen können nicht gleichzeitig mit einem Schild verwendet werden.

ERBARMUNGSLOS

Fantasy – Spielhilfe

W6-GRUNDREGEL: Jede 5 und 6 = 1 Erfolg | Mehr Erfolge gewinnen! **!!!**

SPIELRUNDEN ÜBERSICHT

1. Handkarten auf 5 auffüllen
2. Initiativekarte verdeckt auswählen, gemeinsam aufdecken.
3. Sonderwirkung der Initiativkarte berücksichtigen
4. Höchste Initiative handelt zuerst
5. Im eigenen Zug eine Handkarte als AP-Karte spielen
6. AP auf handlungsfähige Figuren verteilen
7. Jede Figur vollständig aktivieren
8. Rundenende: nicht genutzte Handkarten bleiben auf der Hand

KARTEN & INITIATIVE

KARTENWERTE

Kartenwert: gleich 2 bis 10
Bube: 11 · Dame: 12
König: 13 · Ass: 15

SONDERWIRKUNGEN

4 = +3 AP im eigenen Zug, zusätzlich zur AP-Karte
3 = +1 W6 Nahkampfangriff & -verteidigung
2 = +1 W6 Fernkampfangriff
Herz = Genesungstest

GENESUNG

Sofort bei Herz als Initiativekarte.
WIDERSTAND würfeln.
Mind. 1 Erfolg: wieder handlungsfähig
Kein Erfolg: endgültig ausgeschieden

Bei Gleichstand: Kreuz > Pik > Herz > Karo

TOT!

AKTIONSPUNKTE & BEWEGUNG

1. Bewegung	1AP	Zielen	2AP (+1W6 auf Fernkampf, erster Schuss)
2. Bewegung	3AP	Fernkampfangriff *	siehe Waffenprofil
3. Bewegung	5AP	Nahkampfangriff *	1AP
Drei Bewegungen zusammen: 9 AP		Nachladen	2AP (optionale Regel)
		Gegend absuchen *	5AP (häufige Szenario Regel)
		Handlung durchführen	2AP
Hindernis überwinden	+1AP	Medizinische Behandlung *	3AP (Fertigkeit oder Ausrüstung erforderlich)

** = Beendende Aktion*

*SCHARFSCHÜTZE: keine Bewegung
erstes Zielen 2 AP
zweites Zielen 2 AP
drittes Zielen 3 AP
maximal +3 W6, erster Schuss*

Schwieriges Gelände: halbe Bewegungsreichweite.

Springen/Klettern: halbe normale Bewegungsreichweite; zählt als Bewegungsaktion.

Nicht verwendete AP verfallen am Ende des eigenen Zuges.

FERNKAMPF

1. Reichweite und Sichtlinie prüfen.
2. Schütze würfelt FERNKAMPF.
3. Ziel würfelt AUSWEICHEN + Deckung.
4. Erfolge vergleichen.

Ziel hat gleich viele/mehr Erfolge: kein Treffer.

Schütze hat mehr Erfolge: Treffer. Differenz = Schaden.

Nach der Schadensermittlung:

0 Lebenspunkte: Figur scheidet sofort aus. **TOT!**
Mindestens 1 LP: WIDERSTAND würfeln.
Mindestens 1 Erfolg = handlungsfähig;
kein Erfolg = handlungsunfähig.

!!! Zielen: Der Bonus gilt nur für den ersten Schuss des nächsten Fernkampfangriffs, auch wenn die Waffe mehrere Schüsse abgibt.

DECKUNG

Leichte Deckung +1 W6
Schwere Deckung +2 W6
Sehr schwere Deckung +3 W6

Unklare Deckung ggf. vor dem Spiel klären

OPTIONAL: ZUGUNTERBRECHUNG

Während gegnerischer Aktion Handkarte(n) ausspielen.
Gesamtwert mindestens gegnerische Initiativkarte. Dann 1 sofortiger Schuss. Mehrschusswaffen: nur 1 Schuss. Langsame Einzelschusswaffen ausgeschlossen. Doppelflinte: 1 Lauf.
Mehr als pro Runde möglich, jede Figur aber nur 1x.

NAHKAMPF

1. Angreifer würfelt NÄHKAMPF.
2. Verteidiger würfelt VERTEIDIGUNG.
3. Mehr Erfolge gewinnt. Differenz = Schaden.
4. Unterlegene Figur: bei mindestens 1 LP WIDERSTAND würfeln.

Widerstand gelingt: bleibt handlungsfähig.

Widerstand misslingt: endgültig ausgeschieden. **TOT!**

Gleichstand: kein Schaden; Angreifer 5 cm zurück.

Mehrere Angreifer: je zusätzlichem Angreifer –1 W6 Verteidigung in dieser Runde.

MAGIE

Magie I = 3 W6 · Magie II = 4 W6 · Magie III = 5 W6.
Zaubern ist immer eine beendende Aktion.
Fernkampfzauber: Magie gegen Ausweichen.
Nahkampfzauber: Magie gegen Verteidigung.
Andere feindliche Wirkungen können gegen Widerstand geprüft werden.

OPTIONAL: SCHWERE VERWUNDUNG

Mehr als 2 verlorene Lebenspunkte: –1 W6 auf alle eigenen Proben. Malus nur einmal, bis genügend LP geheilt wurden.

VIEL SPASS!