

KAMPFABLAUF und AUSWIRKUNGEN	
<b>Bewegung: Aufstehen</b>	gelingt automatisch, wenn nicht festgehalten, ggf. 3 oder 4W6 geg. Beweglichkeit
<b>Bewegung: Freie Bewegung</b> <b>KEIN Betreten einer Gefechtszone!</b>	<b>Efektive Bewegung = Bewegungswert minus Körperliche Abzüge</b> (Wundgrade + Traglast + Erschöpfungsgrade jeweils x5) <b>[Kriechen :2 / Gehen=100% / Laufen x2]</b>
<b>Bewegung: Kampfabbruch</b>	Ein Charakter im Gefecht kann keine Freie Bewegung durchführen. Er muss in der Lage sein sich durch <b>eine Bewegung</b> aus ALLEN Gefechtszonen zu lösen. Danach Bewegung mit 50% seiner Effektiven Bewegung. Die Bewegung endet mit Betreten einer feindl. Gefechtszone; in diesem Zug kein Angriff mehr möglich.
<b>Bewegung: Kampfaufnahme</b>	= Bewegung in die Gefechtszone eines Gegners; maximal 50% der Effektiven Bewegung; Bewegung endet mit Betreten der GZ. Derjenige der (NUN) im Gefecht befindlichen Charaktere mit der höchsten Effektiven Bewegung gewinnt einen TV.
<b>Blutung</b>	(Siehe <b>Extreme Wunde</b> ) Jede Minute wird ein Blutungspunkt angesammelt. <b>Summe BP &gt; Widerstandskraft = Exitus!</b> Blutverlust: STOPP durch <b>E / EE</b>
<b>Erschöpfungsgrad (Traglast FW)</b>	<b>Traglast : Ausdauer</b> (Gurdin z.B. hat Traglast 57,7:16 Ausdauer = 4): <b>Je 6 Kampfrunden (1 Minute) werden 4 Erschöpfungsgrade</b> angesammelt.
<b>Erschöpfung: Erholung</b>	Erholung aus Traglast oder Ermüdung bei Ruhe: <b>1 Grad / (100:Ausdauer)</b> [gerundet auf ganze] <b>MINUTEN</b>  = eigene Wabe und alle angrenzenden Waben (Gesamt 7). Alle Charaktere in der Gefechtszone eines Feindes befinden sich <b>IM GEFECHT</b> .
<b>Gefechtszone - GZ</b>	Ein liegender Charakter befindet sich nicht im Gefecht mit angrenzenden Waben, lediglich möglicherweise mit weiteren Charakteren in der eigenen Wabe. Ein stehender Charakter kann sich aber mit einem Liegenden im Gefecht befinden.
<b>Griff</b>	Jede Aktion auf manuelle Geschicklichkeit basierend, ist ein Griff. (Waffe ziehen, Waffe wechseln, Bogen spannen, Gegenstand aufheben, Lösen eines festgebundenen Gegenstandes, etc.). Automatisch E, Meister: ggf. 3W oder 4W6 gegen Geschicklichkeit.
<b>INITIATIVEcheck</b> <b>Vor jeder AKTION !</b>	<b>EF: 01-25=BERSERKER</b> (+20 auf EMS Angriff und Gegenschlag, MUSS maximal aggressiv <b>EF: 26-50=VERZWEIFLUNG</b> (MUSS aggressiv kämpfen um die Sache so oder so zu beenden) <b>EF: 51-75=MORAL GEBROCHEN</b> (MUSS Fliehen oder Aufgeben (max. Verteidigen geht, kein <b>EF: 76-100=VERÄNGSTIGT</b> (kann nicht kämpfen, NUR Freie Bewegung) <b>F: NUR diese Runde VERÄNGSTIGT</b> , danach normal <b>E:</b> normal <b>EE: +10 auf EMS</b> , Charaktere deren Moral nicht normal war bis hierher, ändert sich zu normal. ggf. vorher <b>WURFMODIFIKATOREN: Verzweifelt -20, Schlecht -10, Normal 0, Gut +10, Vorteil</b> <b>Ändern der angekündigten Aktion: EE: sofort, E: sofort mit Malus 10 .....</b>
<b>Patzerwurf</b>	3W6 (wenn nicht anders angegeben) + ggf. <b>Erschöpfungsgrade &gt; Geschicklichkeit = Patzer</b> (Gegenstand wird fallen gelassen) [ <b>Beidhändig gehalten -2; Festgebunden -5</b> ]
<b>Ringkampf</b>	<b>Ringkampf = Unbewaffneter Angriff / Angriff mit Beinen: MS = 50%</b> <b>Modifikatoren für Ein-/Zweihändigkeit und Ziel</b>
<b>Ringkampfgriffe</b> (Ergebnis des Ringkampfes) <b>[körperliche Abzüge bei Proben !]</b>	<b>Schlag</b> (Hand, Fuss, Kopf, Knie,...) [ <b>immer Beengt-Malus !</b> ]: [s. Waffentabelle] <b>Entwenden</b> [Einhändig: Stäx3, Zweihändig Stäx5] [befestigt -Gegnerstärke] ( <b>Meisterentscheid</b> : ggf. Verletzung durch Waffenaspekt, z.B. Griff nach Schwert: <b>Sc</b> ) <b>Erdrücken/Verdrehen/Quetschen</b> : Wurf gegen: 1Hand=Stäx3, 2Hand=Stäx5 <b>EF=Griff gelöst / F=kein Effekt / E=1W6 Wucht / EE=3W6 Wucht</b> [->s. Ringkampftab. Erdrücken] <b>Wurf</b> : Beide [Einhändig: Stäx3, Zweihändig Stäx5] [->s. Ringkampftab. Wurf]
<b>Wird der Haltende verletzt muss sofort ein Wurf auf Halten mit E/EE gelingen, sonst wird der Griff gelöst und der Charakter fällt in ein angrenzendes Feld.</b>	<b>Halten</b> : Ein Griff kann automatisch gehalten werden bis der Verteidiger oder ein anderer Faktor ihn bricht. <b>Griff lösen</b> : wer hält kann den Griff lösen, ein Gehaltener kann mit <b>Stäx5/Unbewaffnet gg. Stäx5/Unbewaffnet</b> [nach Wahl] lösen

Härnmaster 1/3-Mix hwr Mai 2009

KAMPFABLAUF und AUSWIRKUNGEN	
<b>Schaden (A*2, A*3, etc.)</b>	<p><b>A*1 = 1W6 + Waffenbonus / A*2 = 1W6 + 2*Waffenbonus / A*3 = 1W6 + 3*Waffenbonus</b></p> <p>Eine "0" oder "1"-Bonus-Waffe erhält bei *2/*3 jeweils "2" als Bonus z.B.: A*3=1W6+0+2+2</p> <p>Eine "6+"-Bonus-Waffe erhält bei *2/*3/*4 jeweils "5" als Bonus z.B.: A*3=1W6+8+5+5</p>
<b>Schockwurf (Ohnmacht)</b> <b>Bei JEDER neuen Verletzung !</b>	<p><b>[Summe Wund- + Erschöpfungsgrade]W6 &gt; Ausdauer=Ohnmacht (Differenz &lt; 4 folgt Benommenheit!) (Aktion wird zum EF)</b></p> <p style="text-align: center;"><b>in Kampf/Krise Schockwurf jede Runde wiederholen [Aufweckversuch -1W6, Erwachen = 2W6+Erschöpfungsgrade Minuten]</b></p>
<b>Schockwurf (Schock)</b>	<p>Wer aus Ohnmacht erwacht ist erschöpft: <b>noch ein Schockwurf = zusätzliche Erschöpfungsgrade / 5 gerundet</b>. Ergebnis &gt; Ausdauerwert folgt Schockzustand</p>
<b>Stolperwurf</b>	<p><b>3W6</b> (wenn nicht anders angegeben) + <b>Erschöpfungsgrade &gt; Beweglichkeit = Stolpern</b> [Laufen +1/Rückwärtsbewegung +2/Wenig Licht +1/Dunkelheit +2/Kleines Hindernis +1/Großes Hindernis +2]</p>
<b>Taktischer Vorteil - TV</b> <small>Es kann immer nur ein TV gegen einen Gegner / Runde umgesetzt werden, weitere erlangte TV (gegen diesen Gegner!) können in den folgenden Runden umgesetzt, TV gegen dritte Gegner können normal umgesetzt werden.</small>	<p><b>Taktiver Vorteil</b> bedeutet: <b>hektische Aktivität / zusätzliche Aktion in gleicher Runde.</b></p> <p>Ein <b>Taktischer Vorteil</b> entsteht, wenn beim Gegner durch Zutun eines Charakters ein <b>Stolper- oder Patzerwurf</b> fehlschlägt, oder eine <b>Waffe zerstört</b> wird oder <b>Meisterentscheid</b>.</p>
<b>Überraschung</b>	<p><b>Meisterentscheid über Malus !</b> Generell ist nur die Gruppe des Kampferöffnenden in der ersten Runde am Zug.</p>
<b>Überzahlmodifikator</b> <b>Nur Gegner die nicht mit anderen im Gefecht sind zählen</b>	<p>Ermittlung im Augenblick des Angriffs. Bei Gewinn eines TV kann ein weiterer Angriff auch gegen anderen Gegner erfolgen. Für jeden Gegner NACH dem Ersten wird die EMS um 10 reduziert bei Angriff + Verteidigung.</p>
<b>Verstrickungen</b>	<p>Angriffserklärung Verstrickung statt <b>Treffen</b>: Bei Ergebnis</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Treffer</b> wird die Zielzone (keine spezifische Trefferzone) verstrickt</li> <li><b>Parade</b> ist die Waffe des Gegners verstrickt.</li> </ol>
<b>Waffenschaden (Parade)</b> <b>(4W6 / mag. Gegenstand oder Waffe)</b>	<p>Waffe mit niederer Qualität wird zuerst geprüft mit <b>3W6</b> gg. <b>Qu</b> (Qu-Wert gleich: Angreifer zuerst), wenn die erste Waffe unbeschädigt bleibt, wird die zweite geprüft.</p> <p><b>Wurf Ergebnis - Qu = Reduktion der Qu / Wurf um 50% über Qu-Wert = Waffe zerstört</b></p>
<b>Zurückwerfen</b>	<p>Stumpfer <b>Treffer</b> auf <b>Körper</b> (Mitte) oder <b>Kopf</b> (Hoch): Ist die <b>Wucht (!) &gt; Stärke des Opfers</b>, dann: <b>1Wabe</b> zurück. [Zurückweichender muss <b>W6 Stolperwurf</b> ausführen; ein <b>berittenes Opfer stürzt!</b>]</p>
<b>Verletzungstabelle:</b> <b>Gliedmaßentreffer</b> <b>Jeder Treffer +1W6 Oberschenkel S2=3W6</b>	<p>Jede <b>Schwere Verletzung</b> an Arm oder Bein macht einen <b>Stolper-/Patzerwurf</b> notwendig</p> <p>Jede <b>Extreme Verletzung</b> an Arm oder Bein bedeutet ein <b>automatisches Stolpern/Patzen</b></p>
<b>Verletzungstabelle: Sofortiger Tod</b>	<p><b>Angegebene W6: Ergebnis &gt; Widerstandkraft = Exitus! Angegebene W6: Ergebnis &lt; Widerstandkraft = sofortiger Schockwurf mit 1W6 zusätzlich</b></p>
<b>Verletzungstabelle: Extreme Wunde</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>Blutung: 1 BP</b> (Blutungspunkt) <b>Minute; BP &gt; Wid = Exitus!</b></li> <li><b>Unbrauchbare Körperteile: Extreme Verletzung an Arm oder Bein = Gliedmaße unbrauchbar</b> (brauchbar wieder, wenn unter 15 WP)</li> </ol>