

# Iron Kingdoms Regelübersicht

Version vom: 09.03.2014

## Fertigkeitswürfe

Schwierigkeitsgrad	Schwierigkeit des Unterfangens
Kein Wurf, automatischer Erfolg	Einfach
10 – 12	Durchschnittlich
13 – 15	Komplex
15 +	Schwierig
Kein Wurf, automatischer Fehlschlag	Unmöglich

## Der Aufbau eines Zuges (S.202)

### Statusphase

1. Anhaltende Effekte (S.218) enden bei 1+2 auf 1W6, bleibende abwickeln
2. Andere Effekte die während der Statusphase eintreten abhandeln

### Kontrollphase

1. Zauber aufrecht erhalten
2. Andere Effekte die während der Kontrollphase eintreten abhandeln

### Handlungsphase

- Ein Charakter kann sich bewegen und handeln. Er kann vor oder nach seiner Bewegung handeln, seine Bewegung aber dazu nicht unterbrechen.
- Bewegung
  - Volle Bewegung: Bewegung bis zu GSW in Zoll
  - Rennen: 2x GSW, eine schnelle Aktion (nicht zum Zaubern)
  - Sturmangriff: GSW + 3 Zoll in gerader Linie, mindestens 3 Zoll damit der Angriff verstärkt ist.
- Aktionen
  - Zwei Schnelle Aktionen
  - Angreifen und eine Schnelle Aktion
  - Eine Volle Aktion

## Schnelle Aktionen (S.205)

- Eine Waffe ziehen oder einen Gegenstand hervorholen (Munition eingeschlossen)
- Eine Waffe oder einen Gegenstand wegstecken
- Eine Fernkampfwaffe nachladen
- Den Stift einer Granate ziehen
- Einen Zauber wirken
- Eine Runenplatte aktivieren
- Einen Steamjack antreiben
- Eine Eigenschaft oder Fertigkeit einsetzen, die eine Schnelle Aktion erfordert
- In Deckung gehen oder zu Boden gehen
- Andere schnelle, einfache Aktionen nach Ermessen des Spielleiters

## Ringeln (S.210)

- Dem Charakter muss zunächst ein Waffenloser Nahkampfangriff gelingen.
- Während des Ringkampfes hat der Ringende Charakter die Wahl, sein Ziel mit beiden Armen festzuhalten oder mit einem Arm weitere Angriffe durchzuführen.
- Der Ringende Charakter kann sein Ziel jederzeit loslassen.
- Der Feind kann während seines Zuges versuchen, sich aus dem Ringkampf zu befreien statt anzugreifen. In diesem Fall legen beide Charaktere vergleichende Würfe auf Stärke + Waffenloser Kampf ab. Sollte der Angreifer nur einen Arm benutzen, um sein Ziel festzuhalten, erhält der Festgehaltene +2 auf seinen Wurf. Ist das Ergebnis des Ringkampfwurfes des Festgehaltenen höher als das des Angreifers, befreit er sich, andernfalls verbleibt er im Haltegriff. Gelingt der Ausbruchversuch nicht, kann der Festgehaltene weitere Angriffe für Ausbruchversuche nutzen.
- Ein in einen Ringkampf verwickelter Charakter...
  - ... erleidet -5 ABW
  - ... erleiden einen Abzug von -3 auf Angriffe auf Charaktere die nicht in den Ringkampf verwickelt sind.
  - ...kann sich nicht bewegen oder Geschoben werden.
- Ein Ringkampf endet automatisch, wenn ...
  - ...ein Effekt sorgt dafür, dass einer der Beteiligten bewegt, platziert, Niedergeschmettert, Körperlos, Kampfunfähig oder der Angreifer Unbeweglich wird
- Steamjacks, Warbeasts und Charaktere ohne humanoiden Körperbau können nicht in Ringkämpfe verwickelt werden.
- Steamjacks und Warbeasts können Ringkampfangriffe in Form von Kraftangriffen durchführen (Seite 312).

## Modifikatoren (S.206-220)

- **Zielen:** Kann auf seine Bewegung verzichten, um einen +2 auf jeden Fernkampfangriffswurf während seiner Handlungsphase zu erhalten. Kann keine Schnelle Aktionen in diesem Zug durchführen.
- **Hinterhältiger Angriff (S.209):** +2 auf den Angriffswurf.
- **Wolkeneffekt (S.220):** gewährt Verbergen
- **Angriff aus erhöhter Position:** Ein erhöhter Angreifer befindet sich min. sechs Fuß (1 Zoll) höher als das Ziel. Die Sichtlinie ignoriert alle störenden Charaktere, die sich um min. 1 Zoll tiefer befinden, außer sie befinden sich innerhalb von 1 Zoll um das Ziel. Ignoriere alle störenden Charaktere innerhalb von 1 Zoll um das Ziel, wenn sie sich auf min. 1 Zoll tiefer gelegenen Gelände befinden und gleichgroße oder kleinere Basen besitzen.
- **Angriff auf eine erhöhte Position:** Ein erhöhtes Ziel befindet sich min. sechs Fuß (1 Zoll) höher als der Angreifer. Die Sichtlinie ignoriert alle störenden Charaktere, die sich um min. sechs Fuß (1 Zoll) tiefer als das Ziel befinden. Das Ziel erhält +2 ABW gegen Fernkampf- und Magieangriffe.
- **In einen Kampf verwickelt:** -4 auf Fernkampfangriffswürfe.
- **Aus dem Sattel schießen (S.214):** Fernkampf- oder Magieangriffe vom Rücken eines Reittieres aus erleiden -2 auf den Angriffswurf.
- **Gelegenheitsangriff (S.210):** Der Angreifer erhält +2 auf seinen Angriffswurf und der Schadenswurf ist verstärkt.
- **Niedergeschmettert / Unbeweglich**
  - Nahkampfangriffe treffen automatisch
  - Die Grund-ABW senkt sich auf 5
  - kann sich nicht bewegen, Aktionen machen, angreifen oder zaubern
  - hat keine Nahkampfreichweite und befinden sich nicht im Nahkampf
- **Nur bei Niedergeschmettert**
  - Kann nicht zum Projizieren eines Zaubers genutzt werden.
  - Er blockiert nicht die Sichtlinie.
  - Kann zu Beginn seines nächsten Zuges aufstehen oder zu Boden gehen
  - Verzichte auf Bewegung oder Aktion um aufzustehen.
  - Wurde auf die Bewegung verzichtet kann in diesem Zug Aktionen durchführen werden, die keine Bewegung erfordern.
  - Wurde auf die Aktion verzichtet kann keine Schnellen Aktion, Angriffe oder Volle Aktion durchgeführt werden. Bei Voller Bewegung kein Rennen oder einen Sturmangriff.
  - Ein Charakter kann zu Beginn seines Zuges zu Boden gehen, ohne für diesen Zug auf Bewegung oder Aktionen zu verzichten.
- **K.O. Schlag (S.210):** -1 auf unbewaffneter Nah-Angriffswurf
- **Zu Boden gegangen (S.206)**
  - +2 ABW gegen Fernkampf- und Magieangriffswürfe
  - +4 PNZ gegen Explosionsschaden
  - Ein nicht zu Boden gegangener Angreifer greift ein zu Boden gegangenes Ziel an: Der Angreifer erhält +2 auf seinen Angriffswurf.
  - Ein zu Boden gegangener Angreifer greift ein nicht zu Boden gegangenes Ziel an: Der Angreifer erleidet -2 auf seinen Angriffswurf.
  - kann nicht Rennen oder einen Sturmangriff durchführen, kann sich mit einer Vollen Bewegung nur halbe GSW bewegen.
  - kann nicht Niedergeschmettert werden.
  - Muss seine Bewegung oder Aktion aufgeben um aufzustehen.
- **In Deckung gehen (S.206)**
  - Stabile Deckung: +4 ABW gegen Fernkampf- und Magieangriffe
  - Verbergen: +2 ABW gegen Fernkampf- und Magieangriffe
- **Ziel im Nahkampf (S.212):** Ein Fernkampf- oder Magieangriff gegen ein Ziel im Nahkampf erleidet einen Abzug von -4. Ein Magieangriffswurf gegen ein im Nahkampf befindliches Ziel unterliegt keinem Abzug, wenn der Angreifer sich im Nahkampf mit seinem Ziel befindet. Wenn der Angriff verfehlt, könnte er stattdessen einen anderen nahen Charakter treffen.

## Talentpunkte (S.220)

- **Vergabe:** Zerstöre einen Feind mit einem Angriff oder macht ihn kampfunfähig, Kritischer Erfolg bei einem Fertigkeitens- oder Angriffswurf, Verteilung durch den Spielleiter.
- **Anhaltenden Effekt abschütteln** – Der anhaltende Effekt endet sofort.
- **Doppelfaust** – Verleiht die Eigenschaft Kampf mit Zwei Waffen und die Eigenschaft Beidhändig des Archetyps Fäbig
- **Heldenhaftes Ausweichen** – erhält nur den halben Schaden (aufgerundet)
- **Laufen und Feuern** – Volle Bewegung bis zu 2xGSW in Zoll
- **Misslungenen Angriffs-, Fertigkeitens- oder Willenskraft-Wurf wiederholen** – Wurf kann mehrfach wiederholt werden (je ein Punkt)
- **Nicht-Kampf-Fertigkeitenswurf verstärken** – Muss min. 1 Grad besitzen
- **Niedergeschmettert abschütteln** – Der Charakter steht sofort auf
- **Nur eine Fleischwunde** – heilt während des eigenen Zuges augenblicklich W3+1 Vitalitätspunkte. Darf nicht Kampfunfähig sein.
- **Parade** – Wird während dieses Zuges nicht Ziel von Gelegenheitsangriffen
- **Schnelle Aktion durchführen** – zusätzliche Schnelle Aktion während deines Zuges durchzuführen.
- **Sprinten** – Nach dem Zerstören oder Kampfunfähig machen durch einen Nahkampfangriff, am Ende des Zuges eine Volle Bewegung durchführen
- **Unbeweglich abschütteln** – Zu Beginn des eigenen Zuges den Zustand beenden
- **Unnachgiebiger Sturmangriff** – Sturmangriffs ohne Abzüge durch Schwieriges Gelände.

## Heilen

Heilen während des Kampfes

- **Nur eine Fleischwunde** (Talentpunkt) heilt während des eigenen Zuges augenblicklich W3+1 Vitalitätspunkte. Darf nicht Kampfunfähig sein und nicht unter Verlangsamter Erholung leiden.
- **Talent: Revitalisieren** (Archetyp: Mächtig / Trollspilling) heilt während des eigenen Zuges augenblicklich KRP Vitalitätspunkte. Darf nicht Kampfunfähig sein und nicht unter Verlangsamter Erholung leiden.
- **Medizin** (Fertigkeit) Stabilisierung eines schwer verletzten Charakters innerhalb (KRP)Runden = INT+ Medizin [14]
- **Bluten** (Zauber) Wenn ein lebendes Ziel Schaden nimmt heilt der Zauberwirker W3+1 Vitalitätspunkte
- **Heilen** (Zauber) Charakter in BZB ist nicht länger Kampfunfähig und heilt 1 Vitalitätspunkt in jedem Aspekt. Der Charakter leidet nicht mehr unter den Auswirkungen seines letzten Wurfs auf der Tabelle für Verwundungen (Seite 217). Der Zustand ändert sich auf Niedergeschmettert. Wirf jedes Mal, wenn ein Charakter zum Ziel dieses Zaubers wird, einen W6 und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle „Der Preis der Heilung“, addiere +1 für jedes weitere Mal wenn der Charakter zum Ziel dieses Zaubers wird. (S.240)
- **Solovins Gunst** (Zauber) Der Zauberwirker kann gescheiterte Medizinwürfe wiederholen. Ein gescheiterter Medizinwurf kann aufgrund von Solovins Gunst nur einmal wiederholt werden.
- **Triage** (Zauber) Um diesen Zauber zu wirken, muss sich der Zauberwirker in BZB mit einem Kampfunfähigen Charakter befinden, der stabilisiert werden muss. Wenn Triage gewirkt wird, wird der Kampfunfähige Charakter sofort stabilisiert.
- **Benommen** (Lebensspirale voll, Zustand durch Tabelle.) kann man Abschütteln durch die Einnahme von Alchemistischen Heilmittel (S.293) oder einen Hilfreichen Charakter der eine Volle Aktion in BZB aufwendet. Der Charakter erhält dabei direkt 1 Vitalitätspunkt zurück.

Heilen nach dem Kampf

- **Erholung** (Lebensspirale war nicht komplett voll!) Nach dem Kampf erhält der Charakter (KRP) Vitalitätspunkte zurück.
- **Vitalität zurück gewinnen** (Lebensspirale war nicht komplett voll!) Nach dem Kampf erhält er die nächsten drei Stunden je 1 Punkt pro Stunde zurück, danach alle 6 Stunden einen Punkt bis er vollkommen geheilt ist.
- **Benommen** (Lebensspirale voll, Zustand durch Tabelle.) Nach dem Kampf endet der Zustand Automatisch. Der Charakter heilt normal.
- **Verlangsamte Erholung** (Lebensspirale voll, Zustand durch Tabelle.) Der Charakter erhält nach dem Kampf nur 1 Vitalitätspunkt zurück und in jeder folgenden Woche einen Weiteren.
- **Medizin** (Fertigkeit) Durch tägliche Pflege heilt ein unter „Verlangsamter Erholung“ leidender Charakter zusätzlich den Medizin Rang des Pflegers pro Woche an Vitalitätspunkten.

Hilfreiche Ausrüstung und Alchemie

- **Chirurgieausrüstung** (S.273) +1 auf Medizin- Fertigkeitwürfe
- **Chirurgenausrüstung** (SK S.14) +3 auf Medizin- Fertigkeitwürfe
- **Alchemistisches Heilmittel** (S.293) dient zur Stabilisierung
- **Heilendes Einreibemittel** (S.294) Heilt 1 Vitalitätspunkt je Stunde für (W3+Medizin Fertigkeitsergebnis des Anwenders) Stunden.
- **Stärkungsbalsam** (SK S.18) Heilt bei Korrosions- oder Feuerschaden 1 Vitalitätspunkt direkt nach der Begegnung zusätzlich. Nur einmal am Tag.

## Stadtkampf (Stadtkompandium S.21)

Bewaffnete Techniken

- **Finte** Voraussetzung: Waffenloser Kampf 2  
1 Talentpunkt ausgeben für Finte mit Einhand oder Großwaffe. Angriff: GEW + Waffenloser Kampf, bei Erfolg erhält Ziel -2 ABW für die nächste Runde. Angreifer mit Waffenloser Kampf 3 kann sich zudem 1“ bewegen.
- **Halbschwert** (Zweihandschwert) Voraussetzung: Großwaffen 2  
+1 Angriffswurf, -2 Schadenswurf, verliert Verlängerte Nahkampfreichweite
- **Heftschlag** (Hellebarde, Speer) Voraussetzung: Großwaffen 2  
1 Talentpunkt ausgeben für Schaftschlag gegen gleichgroße oder kleinere Basis. Treffer= Schadenswurf + KFT (momentane STK), + 1“ wegschieben.
- **Pistolen-, Knauf-, Schaftschläge** Voraussetzung: Handwaffen 2  
1 Talentpunkt ausgeben für Pistolenschlag, Knaufhieb oder Schaftstoss. Bei einem Treffer = Schadenswurf + KFT (momentane STK) Wenn Schaden = KRP Wurf (Ziel) gegen STK (Angreifer) +7 sonst K.O.

Waffenlose Techniken

- **Augenstich** Voraussetzung: Waffenloser Kampf 2  
1 Talentpunkt ausgeben für Augenstich gegen gleichgroße oder kleinere Basis. -2 Angriffswurf. Bei einem Treffer = Schadenswurf + KFT (momentane STK) Ein lebendes Ziel das Schaden erleidet bekommt -2 auf Angriffswürfe für eine Runde. Bei Waffenloser Kampf 3 (Angreifer) erhält das Ziel zudem -2 ABW. Schutzbrille schützt vor diesem Angriff. Durch Augenstich Kampfunfähig = Verwundung „Auge Verloren“
- **Kehlschlag** Voraussetzung: Waffenloser Kampf 2  
1 Talentpunkt ausgeben für Kehlschlag gegen gleichgroße oder kleinere Basis. -2 Angriffswurf. Bei einem Treffer = Schadenswurf + KFT (momentane STK) Bei Schaden = Befehlsreichweite 0. Durch Kehlschlag Kampfunfähig = Verwundung „Spukt Blut“
- **Leistentritt** Voraussetzung: Waffenloser Kampf 2  
1 Talentpunkt ausgeben für Leistentritt gegen gleichgroße oder kleinere Basis. -2 Angriffswurf. Bei einem Treffer = Schadenswurf + KFT (momentane STK) +1 mit Mechaniker Stiefel. Ein lebendes Ziel das Schaden erleidet wird Niedergeschmettert.
- **Zehentritt** Voraussetzung: Waffenloser Kampf 2  
1 Talentpunkt ausgeben für Zehentritt gegen gleichgroße oder kleinere Basis. -2 Angriffswurf. Bei einem Treffer = Schadenswurf + KFT (momentane STK) +1 mit Mechaniker Stiefel. Ein lebendes Ziel das Schaden erleidet, erleidet eine Runde -1 GSW.
- **Im Schwitzkasten**
  - **Angelhaken** Voraussetzung: Waffenloser Kampf 2  
1 Talentpunkt einsetzen während dem Ringen. Ziel bekommt Ende jeder seiner Runden KFT (momentane STK des Angreifers) solange gehalten.
  - **Hüftwurf** Voraussetzung: Waffenloser Kampf 3  
1 Talentpunkt einsetzen während dem Ringen mit gleichgroßer oder kleinerer Basis. Vergleichender STK Wurf. Ziel gewinnt = Freiheit. Angreifer gewinnt = Ziel wird 1“ geworfen, niedergeschmettert und Schadenswurf + KFT (momentane STK).
  - **Waffenkonter** Voraussetzung: Waffenloser Kampf 3  
1 Talentpunkt einsetzen während dem Ringen mit gleichgroßer oder kleinerer Basis. Vergleichender STK Wurf. Ziel gewinnt = Freiheit. Angreifer gewinnt = Ziel wird getroffen als würde der Angreifer seine Waffe führen.
  - **Würgegriff** Voraussetzung: Waffenloser Kampf 3  
1 Talentpunkt einsetzen während dem Ringen um Würgegriff anzusetzen. Wenn dies 3 weitere Runden gehalten wird ist das Ziel automatisch K.O.
  - **Zu Boden zwingen** Voraussetzung: Waffenloser Kampf 3  
1 Talentpunkt einsetzen während dem Ringen mit gleichgroßer oder kleinerer Basis. Vergleichender STK Wurf. Ziel gewinnt = Freiheit. Angreifer gewinnt = Beide Niedergeschmettert und Ringen weiter.