Aktionen
- Übersichtsbogen -

Angriff
Seite 124

Du führst eine offensive Probe gegen die Abwehr des Ziels aus. Bei Erfolg erleidet das Ziel Schaden in Höhe Deiner Erfolgszahl.

Attacke ●○○
Probe: Kampf(KÖ) + WaffB gegen Abwehr

Verursacht Wunden, wenn die Moral des Ziels den Schaden nicht vollständig ausgleichen kann.

Einschüchtern ●●○
Probe: Diplomatie(KÖ/SE) gegen Abwehr

Verursacht Schaden, aber keine Wunden.

Gerangel ●●○
Probe: Kampf(KÖ) gegen Abwehr

Bei Erfolg verursachst Du Schaden. Zudem erhalten Du und das Ziel die Haltung ***im Gerangel***.

Im Gerangel gelten folgende Regeln:
- Du kannst keine Aktionen ausführen
- Angriffe gegen Dich erhalten einen roten Nachteil
- **Am Ende jeder Runde** führen alle Beteiligten des Gerangels eine konkurrierende Probe auf Kampf(KÖ) aus. Der Sieger wählt:
  - das Gerangel wird fortgesetzt und alle anderen Teilnehmer verlieren 1 AP
  - das Gerangel wird beendet *(demoralisierte Sieger müssen diese Option wählen)*

Überwältigen ●●●
Probe: Kampf(SE) gegen Abwehr.

Nur gegen *demoralisierte* Gegner. Bei Erfolg scheidet das Ziel aus der Herausforderung aus.
Weißer Sieg ♔: Du erhältst 2 AP.

Taktik
Seite 125

Bei einer Taktik würfelst Du nach Zahlung der AP-Kosten Deine AP mit einer Probe auf GeW neu aus. Die EZ ersetzt Deine bisherigen AP. Taktiken können Haltungen gewähren.

Manöver ○○○
Du würfelst Deine AP mit Gewandtheit neu aus.

Beschützen ●○○
Verleiht die Haltung ***Beschützer***: Das Ziel legt Abwehr-Proben gemeinsam mit Dir als Gruppenprobe ab. Diese Haltung bricht bei 0 AP.

Bewegung ●○○
Probe: GeW mit rotem Verbot

Du wechselst den Bereich des Schauplatzes.

Deckung suchen ●○○
Probe: GeW mit Nachteil (rot, orange)

Verleiht die Haltung ***in Deckung***:
- Deine Abwehr erhält einen weißen Vorteil
- Angriffe gegen Dich einen roten Nachteil
- Bricht, wenn Du Deine Deckung verlierst

Flucht ●○○
Probe: GeW mit Nachteil (weiß, blau)

Verleiht die Haltung ***fliehend***:
- Erlittener Schaden reduziert Deine AP
- Diese Haltung bricht bei 0 AP oder sobald Du eine Reaktion ansagst.
- Bist Du am Rundenende *fliehend*, verlässt Du die Herausforderung
- Bist Du *demoralisiert*, kostet Flucht nur ○○○ AP

Innehalten
Seite 126

Du verzichtest auf eine unmittelbare Handlung und nutzt Deinen Zug, um Dich vorzubereiten oder abzuwarten.

Beobachten ○○○
Du erhältst sofort +1 AP.

Nichts tun ○○○
Du lässt Deinen Zug ohne Aktion verstreichen.

Hinauszögern ●○○
Bestimme einen AP-Wert. Dein Zug findet erst bei diesem Wert statt.

Du erhältst für den Rest der Runde ***Initiative*** und darfst *Reaktionen* ansagen, aber keine *komplexen Aktionen* mehr ausführen.

Komplexe Aktion
Seite 127

Komplexe Aktionen kosten zusätzlich 1 MP.
Nachdem Du eine komplexe Aktion ausgeführt hast, darfst Du für den Rest der Runde keine Reaktionen mehr ansagen.

Zustand abschütteln ○○○
Probe: ZuV gegen Schwierigkeit des Zustands

Bei Erfolg endet der Zustand.
Weiße Eins ♙: Du verlierst 1 AP

Reaktion
Seite 128

Du reagierst unmittelbar auf die Handlung eines anderen Teilnehmers. Reaktionen kannst Du erst nach Deinem eigenen Zug ansagen.

Ausweichen ●○○
Auslöser: Du wirst angegriffen.

Gegen diesen Angriff erhält Deine Abwehr einen roten Vorteil.

Flucht verhindern ●○○
Auslöser: Ein Gegner setzt Flucht ein
Probe: Kampf(KÖ) + WaffB gegen Abwehr

Bei Erfolg verursachst Du Schaden und die Flucht scheitert.

Parade ●○○
Auslöser: Du wirst mit einer Nahkampfwaffe attackiert.

Deine Abwehr erhält den WaffB Deiner geführten Nahkampfwaffe.

Beiläufige Aktion
Seite 128

Kleine Handlungen während Deines Zuges, etwa sprechen, eine Waffe ziehen oder einen Gegenstand aufheben. Sie zählen nicht als eigene Aktion und sind normalerweise kostenlos. Der Spielmeister kann bei größerem Aufwand 1 AP verlangen.

© 2026 Heldenverlag. Diese Seite darf für den privaten Gebrauch fotokopiert werden.