



## Teil III: Lagerleben



"Soldat, wenn du denkst, dass du nach der Musterung faulenzen kannst, hast du dich getäuscht! Es brennt noch kein Lagerfeuer, die Truppe muss noch mit Essen versorgt und das Lager für die Nacht aufgebaut werden! Kannst du das überhaupt? Denn bei einer solchen Probe geht es darum, einen Mindestwurf (MW) zu erreichen oder zu übertreffen, der quasi die Schwierigkeit einer Herausforderung angibt.

Situation MW: So muss z.B. ein Ergebnis von 9 erreicht oder übertroffen werden, wenn ein einfaches Mahl für die Truppe gekocht werden soll. Dazu ziehst du deinen Wert in der Fertigkeit Kochen heran und wirfst einen einfachen Würfel (1W6).  
6: Routine  
9: Einfach  
12: Fordernd  
15: Schwer  
18: Heikel  
Würfelst du eine gerade Zahl, darfst du diese zu deinem Wert addieren, eineungerade Zahl wird jedoch abgezogen. Dann vergleichst du dein Ergebnis mit dem Mindestwurf. Ist es größer oder gleich dem Mindestwurf, hast du ein essbares Mahl gekocht. Berufe sind übrigens Bündel von Fertigkeiten, so kann ein Kaufmann lesen, schreiben, rechnen und verhandeln auf dem jeweiligen Wert seines Berufes. Eigenschaften bringen, wenn sie zur jeweiligen Fertigkeit passen, einen Bonus in Höhe ihrer + auf den Fertigkeitwert. So profitiert der kluge (+) Kaufmann beim rechnen von seiner Intelligenz, und beim Faustkampf hilft es, wenn man kräftig (+) ist."

## Teil IV: Kampf



"Nun ist es an der Zeit, für den Ernstfall zu üben, denn das Heer der Barbaren kann nun jederzeit die Palisade stürmen. An sich ist im Kampf jeder Angriff auf den Gegner eine einzelne Probe. Reihum beginnt der Kämpfer mit der höchsten Initiative. Er kann eine Probe auf seine Kampffertigkeit würfeln, wenn er einen Gegner angreifen möchte. Der Verteidiger kann dann versuchen auszuweichen oder abzuwehren und würfelt somit auf sein Ausweichen oder seine Kampffertigkeit. Die beiden Ergebnisse werden miteinander verglichen. Liegt der Angreifer höher, erhält der Verteidiger die Differenz zwischen beiden Ergebnissen als Schaden. Liegt der Verteidiger hingegen höher, erhält der Angreifer die Differenz als Schaden, wenn der Angriff abgewehrt wurde. Pro + auf Lebenskraft kannst du einen Schaden wegstecken, bevor du eine ernstere Verletzung erhältst, und verkraftest eine solche Wunde. So erhält ein Kämpfer mit ++++ auf Lebenskraft erst ab vier Punkten Differenz eine Wunde und wird ab vier Wunden kampfunfähig. Jede Wunde gibt 3 Strafpunkte auf alle Proben und braucht eine Woche, um zu verheilen. Erhältst du zwei Wunden auf einen Schlag, bist du schwer verletzt und kampfunfähig."

## Teil V: Arsenal



"Soldat, ich muss tatsächlich sagen, ich bin recht zufrieden mit dir! Da du die Übungskämpfe so gut bestanden hast, ist es nun an der Zeit, die echten Waffen aus dem Arsenal zu holen. Die gibt es in den verschiedensten Ausführungen, und jede hat ihre eigenen Stärken und Schwächen.

Ein guter Soldat kennt sie alle und weiß, sie gegen seine Feinde einzusetzen. So sind nicht alle Waffen gleich gut zum Angriff oder zur Verteidigung geeignet, weshalb es nötig ist, jede Kampffertigkeit in Offensiv und Defensiv oder OF/DF zu unterteilen. So hat ein Kämpfer mit Faustkampf 12 eigentlich 12/12, wobei Angriffsproben auf den offensiven, Verteidigungsproben auf den defensiven Teil der Kampffertigkeit gewürfelt werden. Waffen verändern das Offensiv- und Defensivpotenzial eines Kämpfers, sowie seine Initiative (IN), sein Ausweichen (AU) und die verursachten Schadenspunkte (SP). So ist eine Axt, so verheerenden Schaden sie auch anrichten mag, denkbar schlecht zum abwehren geeignet. Eine Rüstung schützt ihren Träger zwar, schränkt ihn aber auch in seiner Beweglichkeit ein. Zur zweihändigen Waffe kann kein Schild getragen werden.

Der Träger einer sehr langen Waffe kann keinen Schaden durch Differenz von einem Verteidiger mit einer normalen Waffe erhalten, dafür können sehr lange Waffen für 3 Differenzpunkte abgeschlagen werden. Eine Axt oder ein Pilum kann einen Schild für 3 Differenzpunkte zerstören, anstatt Schaden zu verursachen."

### Waffen

- Dolch (Pugio): OF+1 IN+2 SP+1.
- Langmesser (Sax): OF+1 IN+1 SP+2
- Kurzschwert (Gladius): OF+1 DF+1 IN+1 SP+2
- Langschwert (Spatha): OF+2 SP+3
- Haumesser (Falcata): OF+3 DF-1 SP+3
- Breitaxt: OF+4 DF-2 IN-4 SP+4, zweihändig
- Kurze Axt, werfbar: OF+3 DF-1 IN+2 SP+2
- Speer (Hasta): OF+4 DF-2 IN+2 SP+3, zweihändig, sehr lang
- Kriegssense (Falx): OF+3 DF-1 SP+3, zweihändig, sehr lang
- Wurfspeer (Pilum): OF+2 DF-2 IN+3 SP+2
- Keule: OF+2 DF-2 SP+2
- Bogen (Arcus): OF+4 DF-4 IN+4 SP+3, zweihändig
- Schleuder (Funda): OF+2 DF-1 IN+2 SP+2

### Schilder

- Faustschild (Pugnum): DF+1 OF+1 AU+1 IN-1
- Rundschild (Parma): DF+2 AU+2 IN-2
- Turmschild (Scutum): DF+4 AU+4 IN-3

### Rüstzeug

- Schuppenpanzer (Lorica Squamata): Lebenskraft ++ IN-2
- Kettenhemd (Lorica Hamata): Lebenskraft ++ IN-1
- Bänderrüstung (Lorica Segmentata): Lebenskraft ++
- Helm: schützt den Kopf vor schweren Verletzungen
- Achtung: Rüstungen beeinflussen die Lebenskraft nur insofern, dass du mehr Schaden erhalten kannst, bis du eine Wunde davonträgst. Wieviele Wunden du aushältst, ändert sich natürlich nicht!