

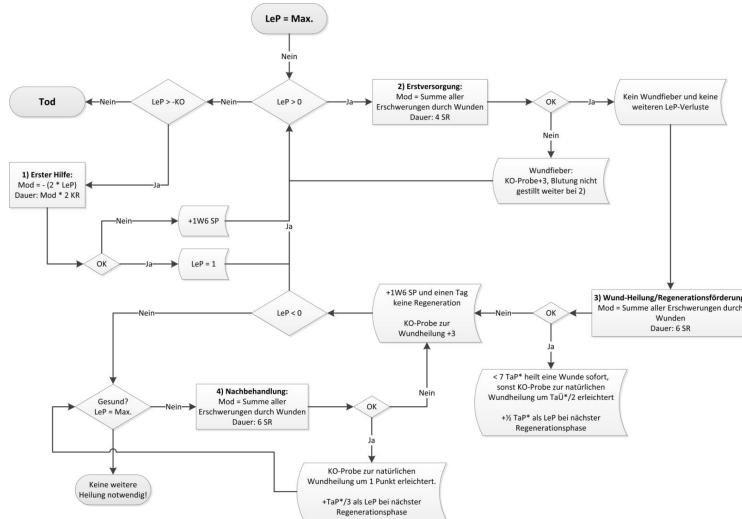
1 Einleitung

Cheatsheet Sammlung und Flussdiagramme für wichtige Abläufe in DSA.

2 Talente

2.1 Heilkunde Wunden

HEILKUNDE WUNDEN



Modifikation der HK Wunden-Proben:

durch Wunden (kumulativ)

+3	Einfache Wunde an Arm oder Bein
+5	Einfache Wunde an Kopf oder Rumpf
+7	Doppelte Wunde an Arm oder Bein
+9	Doppelte Wunde am Kopf
+12	Doppelte Wunde am Rumpf
+12	Dritte Wunde an Arm oder Bein
+15	Dritte Wunde an Kopf oder Rumpf

durch Ausrüstung

-3	Rudimentäre Heiler Ausrüstung
-5	Grundausstattung
-7	Vollständige bzw. Hochwertige Ausrüstung

durch Hilfstalente

-TaP*/2	Anatomie
---------	----------

Spezialisierungen

Briüche/Quetschungen, Innere Verletzungen, Schnitte, Tierheilkunde, Verbrennungen, Zahnliden

Ableiten

+10	Anatomic
-----	----------

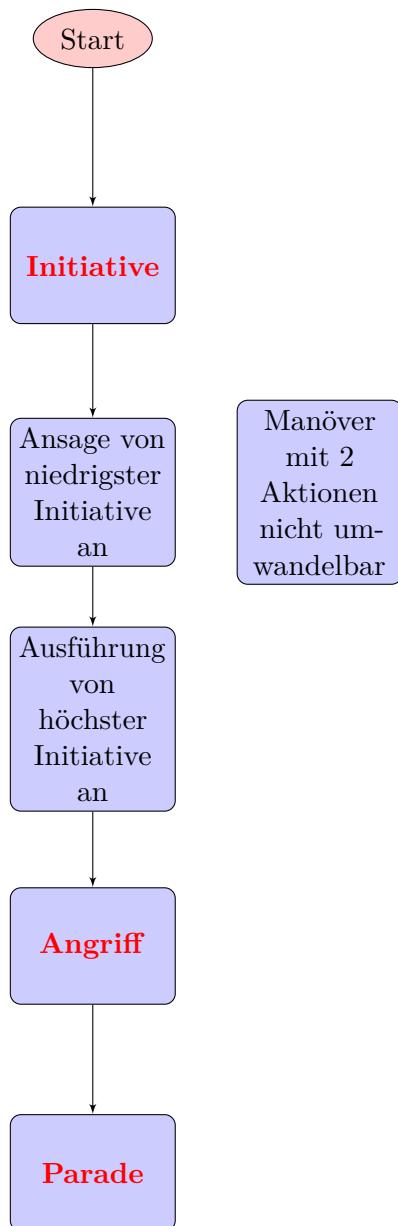
Anmerkungen:

- 1) Die LeP dürfen maximal KO+ Zähler Hund unter 0 liegen, ansonsten tritt der Tod sofort ein.
- 2) Wenn der Held an einem Tag mehr als 5 SP durch offene Wunden erlitten hat kann es zu Wundfeier kommen. Probe wird am Ende des Tages gewürfelt. Details zu Wundfeier siehe WdS S. 158.
- 3) Es kann durch die HK Wunden Probe oder natürliche Regeneration pro Tag nur eine Wunde geheilt werden.

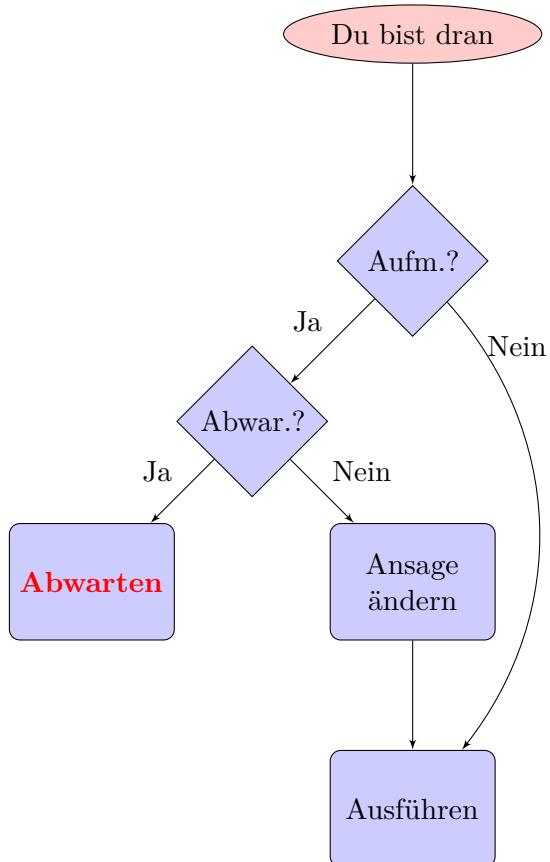
2.2 Athletik

3 Kampfablauf

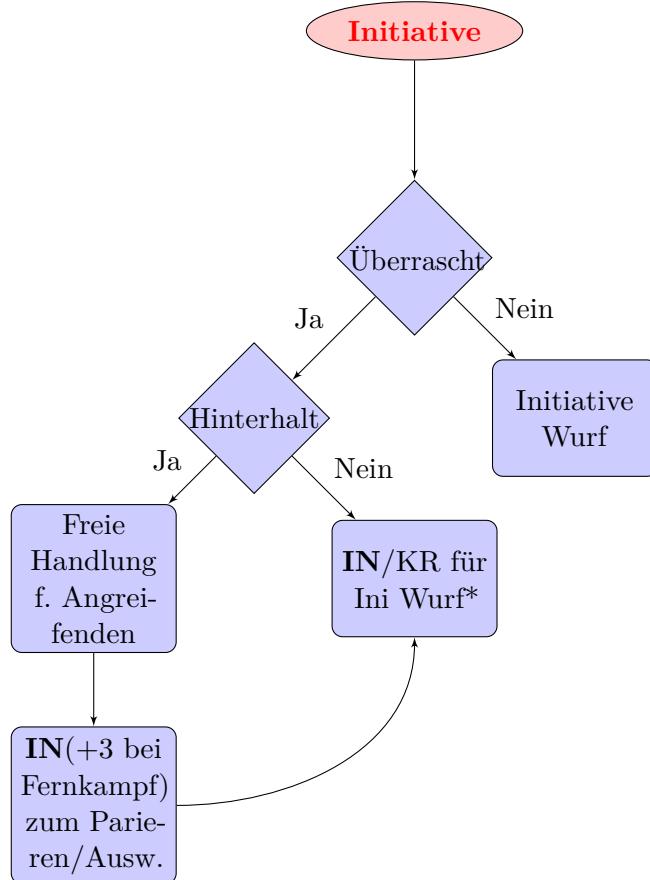
3.1 Kampfbeginn



3.2 Ablauf eines Initiativeschritts



3.3 Initiative / Hinterhalt



***) Erleichterungen der Probe zu KR Beginn**

-1 / 2 TaP	<i>Kriegskunst, Gefahreninstinkt</i>
-4	<i>Aufmerksamkeit, Kampfgefühl</i>

Auf Aktion *Waffe ziehen* achten!

4 Nahkampfangriff

BESONDERE KAMPFSITUATIONEN

Sicht

Kampf im Mondlicht (o.ä. Lichtverhältnissen): AT +3 / PA +3
 Kampf im Sternenlicht (o.ä. Licht): AT +5 / PA +5
 Kampf bei 'vollständiger' Dunkelheit: AT +8 / PA +8
 Kampf gegen Unsichtbare: AT +6 / PA +6

Umgebung

Kampf in knietiefem Wasser:	PA +2
Kampf in hüfttiefem Wasser:	AT +2 / PA +4
Kampf in schultertiefem Wasser:	AT +4 / PA +6
Kampf unter Wasser:	AT +6 / PA +6
Beengte Verhältnisse, lange Schwungwaffe	AT +6 / PA +2
Beengte Verhältnisse, kurze Schwungwaffe	AT +2
Beengte Verhältnisse, Infanteriewaffe	AT +2 / PA +2
Beengte Verhältnisse, Speer	PA +2

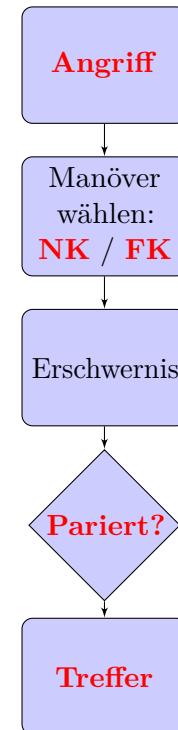
Position

Kampf gegen am Boden Liegenden:	AT -3 / PA -5
Kampf aus liegender Position heraus:	AT +3 / PA +3
Kampf gegen Knien:	AT -1 / PA -3
Kampf aus kniender Position heraus:	AT +1 / PA +1
Kampf gegen fliegende Wesen:	AT +2 / PA +4
Kampf mit der falschen Hand	AT +9 / PA +9
Kampf m. d. falschen Hand (SF <i>Linkhand</i>):	AT +6 / PA +6
Kampf m. d. falschen Hand (<i>Beidh. Kampf I</i>):	AT +3 / PA +3
Verteidiger überrumpelt*:	AT -5
Verteidiger schlafend / bewusstlos / gefesselt*:	AT -8
Ziel vollkommen unbeweglich**:	AT -10
Gegner in der Überzahl	PA +1 pro zus. Gegner (max. +2)
Freunde in der Überzahl	AT -1

*) Die typischen Situationen, die z.B. entstehen, wenn es einem Meuchler gelingt, sich anzuschleichen. Es gilt auch, wenn der Angreifer von hinten angreift. Ein überrumpelter Kämpfer kann diese Attacke nicht parieren.

**) Als vollkommen unbeweglich gelten eigentlich nur unbelebte Objekte wie Türen, Möbel oder Statuen – aber auch die müssen in einer hektischen Situation erst einmal getroffen werden. Der Abzug von -10 entspricht einem Ziel von etwa Menschengröße. Für kleinere oder größere Ziele können Sie andere Zuschläge verlangen, orientieren Sie sich dafür an den Größenklassen bei Fernkampfangriffen (siehe Seite 152).

Die **zweite Angriffsaktion** (umgewandelt) findet **8** Initiativepunkte **nach** der Initiative des Akteurs statt. **Ansage:** Freiwillige plus geforderte Erschwernis. Misslingen: **nächste** Aktion um gesamte **Ansage** erschwert.



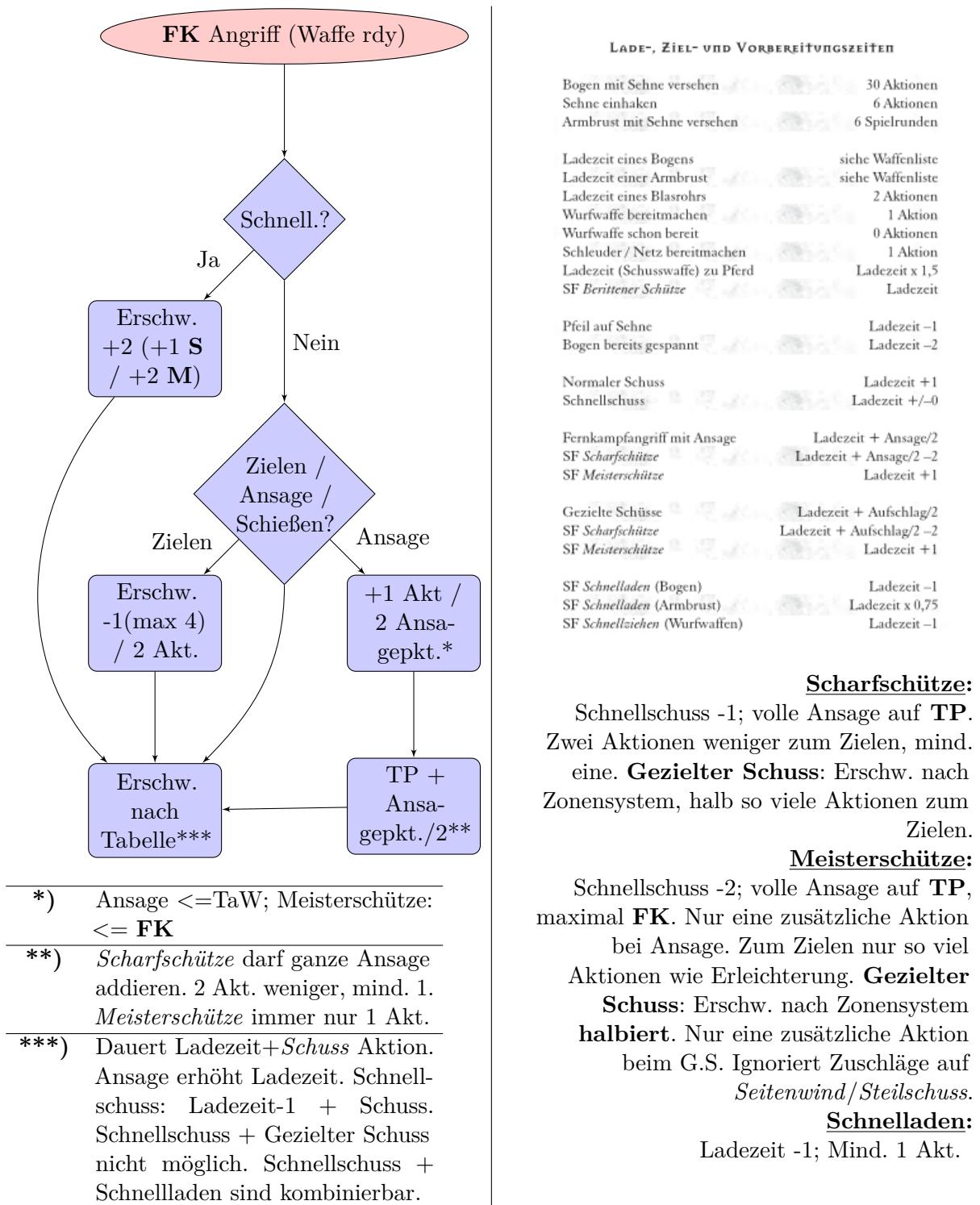
Zone	Erschwernis
Kopf	+4
Brust	+6
Arme**	+4/+6
Bauch	+4
Beine	+2

Gezielter Schlag: Zonenerschwernis nochmal +2. Kombinierbar mit Finte oder Wuchtschlag

Gezielter Stich/Todesstoß auf Zone: halbe Zonenerschwernis.

5 Fernkampfangriff

5.1 Ablauf



5.2 Erschwernistabelle

ZIELGRÖÙE							
kleiner als <i>winzig</i>	jeweils eine Größenklasse	zusätzlich	+2 pro Größenklasse	Farbenblind	Entfernung über 50 Schritt: +4		
<i>winzig</i>	Münze, Drachenauge, Maus, Kröte	+8	Kurzsichtig	Entfernung über 100 Schritt: Meisterentscheid			
<i>sehr klein</i>	Schlange, Fasan, Katze, Rabe	+6	Nachtblind	Abzüge durch Dunkelheit verdoppelt (max. +8)			
<i>klein</i>	Wolf, Reh, Schaf	+4					
<i>mittel</i>	Mensch, Elf, Ork, Goblin, Zwerg	+2					
<i>groß</i>	Pferd, Steppenrind, Oger, Troll	+/- 0					
<i>sehr groß</i>	Scheumentor, Drache, Elefant, Riese	-2					
größer als <i>sehr groß</i>	jeweils eine Größenklasse	wie <i>sehr groß</i>					
halbe Deckung	auch durch <i>große</i> Schilder	Zielgröße eins kleiner (+2)					
Dreivierteldeckung	auch durch <i>sehr große</i> Schilder	Zielgröße zwei kleiner (+4)					
ENTFERNUNG							
<i>sehr nah</i>		-2					
<i>nah</i>		+/- 0					
<i>mittel</i>		+4					
<i>weit</i>		+8					
<i>extrem weit</i>		+12					
BEWEGUNG DES ZIELS							
unbewegliches / fest montiertes Ziel		Zielgröße zwei größer (-4)					
stillstehendes Ziel		Zielgröße eins größer (-2)					
leichte Bewegung des Ziels		+/- 0					
schnelle Bewegung des Ziels		Zielgröße eins kleiner (+2)					
sehr schnelle Bewegung / Ausweichbewegungen		Zielgröße zwei kleiner (+4)					
Kampfgetümmel	+2/+3 pro Kämpfer (H/NS), kein Zuschlag für <i>Bewegung</i>	Zielgröße eins kleiner (+2)					
Bewegung eines Körperteils (Gezielte Schüsse)		Zielgröße eins kleiner (+2)					
SICHTVERHÄLTNISSE							
Dunst		Zielgröße eins kleiner (+2)					
Nebel		Zielgröße zwei kleiner (+4)					
Dämmerung		Zielgröße eins kleiner (+2)					
Mondlicht		Zielgröße zwei kleiner (+4)					
Sternenlicht		Zielgröße drei kleiner (+6)					
Finsternis		Zielgröße vier kleiner (+8)					
Unsichtbares Ziel		Zielgröße vier kleiner (+8)					
VOR- UND NACHTEILE							
Dämmerungssicht	Abzüge durch Dunkelheit halbiert						
Entfernungssinn		-2					
Nachtsicht	beinhaltet <i>Dämmerungssicht</i> , Abzüge max. -5						
Einäugig	Entfernung unter 10 Schritt: +4						
SONSTIGE MODIFIKATOREN							
		Steilschuss / -wurf nach unten				+2	
		Steilschuss / -wurf nach oben				+4 / +8	
		Fernkampfangriff mit Ansage				nach Wahl	
		böiger Seitenwind				+4	
		starker, böiger Seitenwind				+8	
		Schnellschuss (normal / <i>Scharfschütze / Meisterschütze</i>)				+2 / +1 / +/- 0	
		zweiter Schuss pro Kampfrunde				+4	
		zweiter Wurf pro Kampfrunde				+2	
		Schuss / Wurf von stehendem Reittier				+2 / +1	
		Schuss / Wurf von Reittier im Schritt				+4 / +2	
		Schuss / Wurf von galoppierendem Reittier				+8 / +4	
		Schuss / Wurf von Reittier ohne Sattel und Steigbügel				+4 / +2	
		unter Wasser	+3, zusätzlich verringerte Zielgröße				
		Zielen (normal / <i>Scharf- o. Meisterschütze</i>)	-1 pro 2 Aktionen / -1 pro Aktion (je max. -4)				
TREFFERZONENSYSTEM							
N = Zuschläge für normale Schützen, S = Zuschläge für Scharfschützen, M = Zuschläge für Meisterschützen							
SCHÜSSE AUF ZWEIBEINER		N	S	M	Zufall		
	Kopf	+10	+7	+5	19–20		
	Brust	+6	+4	+3	15–18		
	Arme	+10	+7	+5	9–14*		
	Bauch	+6	+4	+3	7–8		
	Beine	+8	+5	+4	1–6**		
	Hand/Fuß	+16	+11	+8	–		
	Auge/Herz	+20	+13	+10	–		
*) Ungerade Zufalls-Ergebnisse: Schildarm, gerade Ergebnisse: Schwertarm							
**) ungerade Ergebnisse: linkes Bein, gerade Ergebnisse: rechtes Bein; bei beschwänzten Wesen 1–2 Schwanz, 3–6 Beine (Verteilung wie vor)							
VIERBEINER		N	S	M	Zufall		
	Rumpf	+4	+3	+2	1–8		
	Bein	+10	+7	+5	9–16		
	verwundbare Stelle (so vorhanden)	+12	+8	+6	–		
	Kopf	+16	+11	+8	17–19		
	Schwanz (nach Größe)	+8 bis +16	+5 bis +11	+4 bis +8	20		
	Sinnesorgane (mind.)	+16	+11	+8	–		

6 Parade

BESONDERE KAMPFSITUATIONEN

Sicht

Kampf im Mondlicht (o.ä. Lichtverhältnissen):	AT +3 / PA +3
Kampf im Sternenlicht (o.ä. Licht):	AT +5 / PA +5
Kampf bei 'vollständiger' Dunkelheit:	AT +8 / PA +8
Kampf gegen Unsichtbare:	AT +6 / PA +6

Umgebung

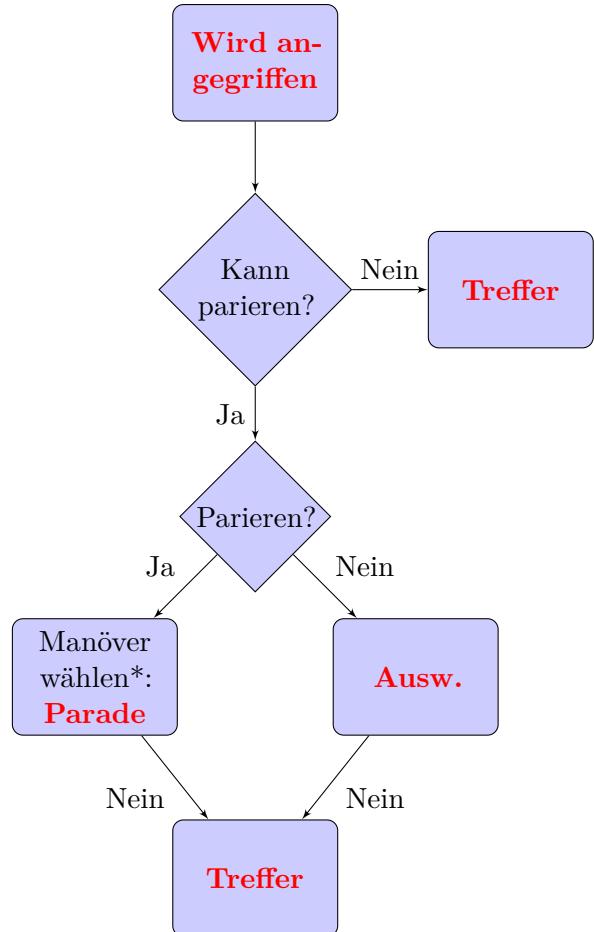
Kampf in knietiefem Wasser:	PA +2
Kampf in hüfttiefem Wasser:	AT +2 / PA +4
Kampf in schultertiefem Wasser:	AT +4 / PA +6
Kampf unter Wasser:	AT +6 / PA +6
Beengte Verhältnisse, lange Schwungwaffe	AT +6 / PA +2
Beengte Verhältnisse, kurze Schwungwaffe	AT +2
Beengte Verhältnisse, Infanteriewaffe	AT +2 / PA +2
Beengte Verhältnisse, Speer	PA +2

Position

Kampf gegen am Boden Liegenden:	AT -3 / PA -5
Kampf aus liegender Position heraus:	AT +3 / PA +3
Kampf gegen Knien:	AT -1 / PA -3
Kampf aus kniender Position heraus:	AT +1 / PA +1
Kampf gegen fliegende Wesen:	AT +2 / PA +4
Kampf mit der falschen Hand	AT +9 / PA +9
Kampf m. d. falschen Hand (SF Linkhand):	AT +6 / PA +6
Kampf m. d. falschen Hand (Beidh. Kampf I):	AT +3 / PA +3
Verteidiger überrumpelt*:	AT -5
Verteidiger schlafend / bewusstlos / gefesselt*:	AT -8
Ziel vollkommen unbeweglich**:	AT -10
Gegner in der Überzahl	PA +1 pro zus. Gegner (max. +2)
Freunde in der Überzahl	AT -1

*) Die typischen Situationen, die z.B. entstehen, wenn es einem Meuchler gelingt, sich anzuschleichen. Es gilt auch, wenn der Angreifer von hinten angreift. Ein überrumpelter Kämpfer kann diese Attacke nicht parieren.

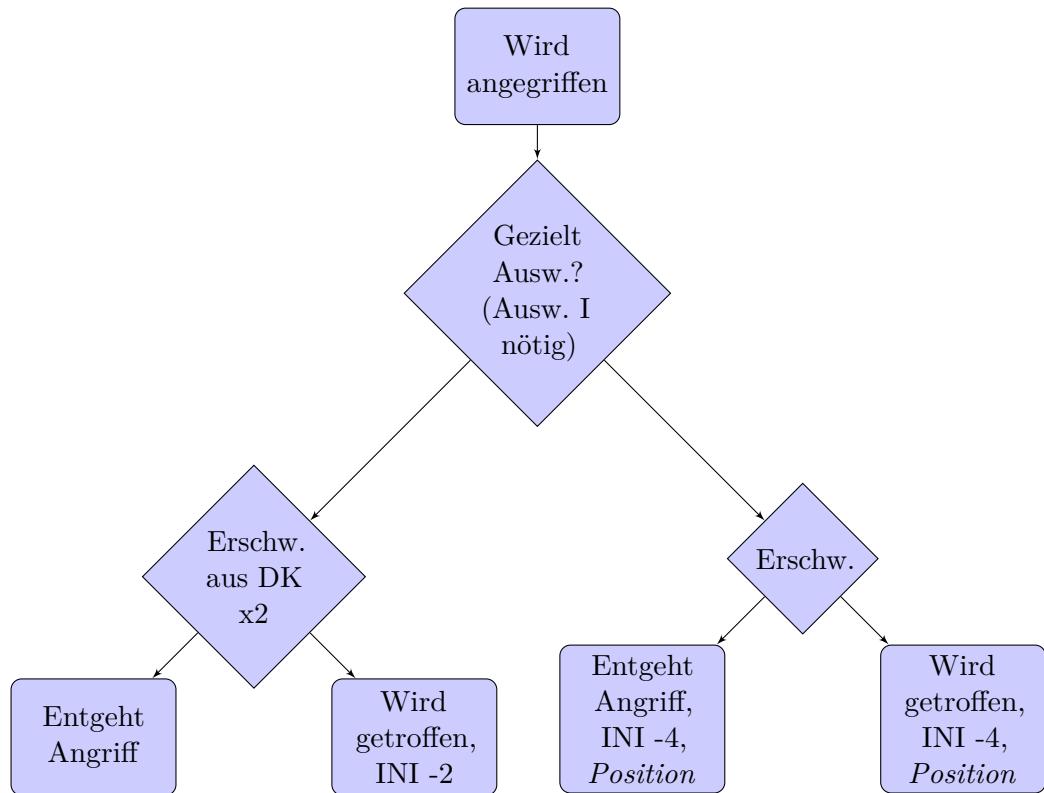
**) Als vollkommen unbeweglich gelten eigentlich nur unbelebte Objekte wie Türen, Möbel oder Statuen – aber auch die müssen in einer hektischen Situation erst einmal getroffen werden. Der Abzug von -10 entspricht einem Ziel von etwa Menschengröße. Für kleinere oder größere Ziele können Sie andere Zuschläge verlangen, orientieren Sie sich dafür an den Größenklassen bei Fernkampfangriffen (siehe Seite 152).



*) Einen **Gezielten Schlag** zu parieren ist um -2 (Bauch/Brust), -4 *(Kopf) erleichtert. Mit **Aufmerksamkeit** um zusätzlich -2.

Eine **Parade** muss vor auswürfeln der **Attacke** angesagt werden. Bei misslingen der Attacke **verfällt** die Parade. Sonst wäre reaktives Kämpfen zu stark.

6.1 Ausweichen



PROBEN-MODIFIKATIONEN BEIM AUSWEICHEN

Distanzklasse Handgemenge	+4
Distanzklasse Nahkampf	+2
Distanzklasse Stangenwaffe	+1
Distanzklasse Pike	+0
Gezieltes Ausweichen	DK-Mod. x 2
Pro zusätzlichem Gegner	+2
Umstellt (4+ Gegner)	unmöglich
Behinderung	+BE
Sonderfertigkeit Ausweichen I	-3
Sonderfertigkeit Ausweichen II	-6
Sonderfertigkeit Ausweichen III	-9
TaW Akrobatik pro 3 TaP über 9	-1

7 Schaden / Wunden

*) Eisern / Glasknochen: -2/+2

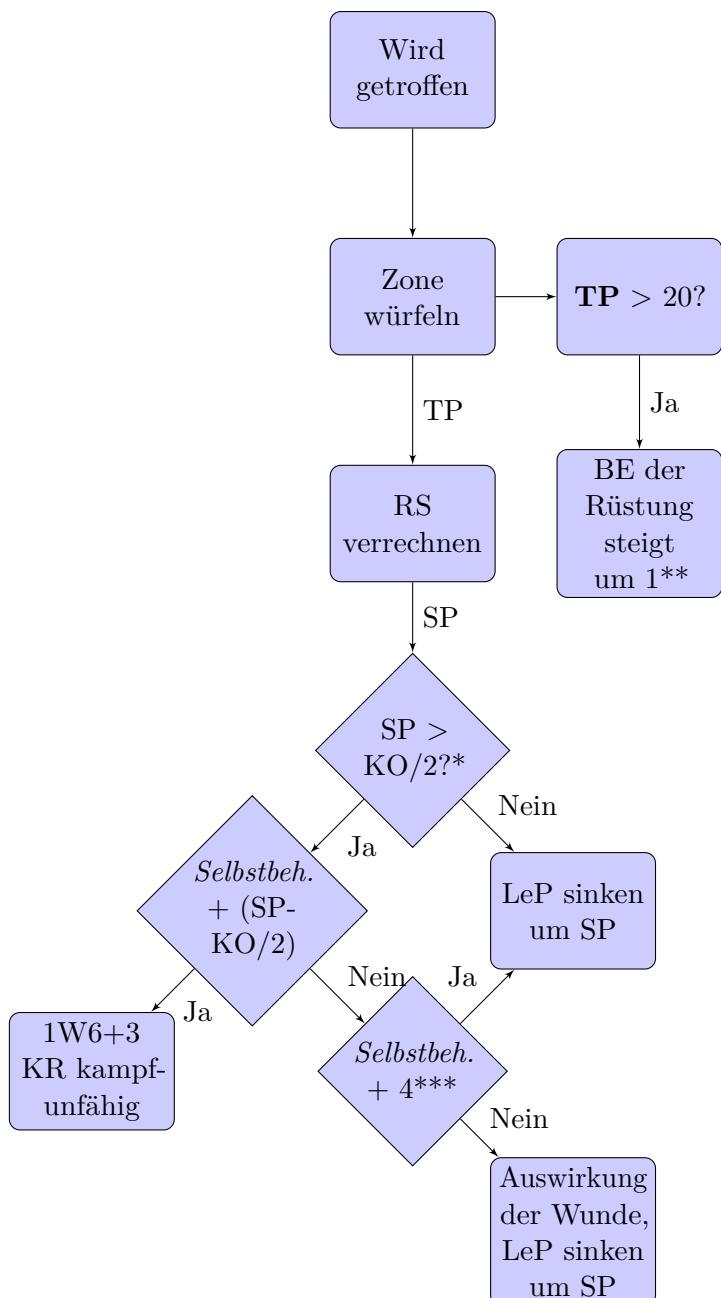
**) Bei steifen Rüstungen (Eisen, auch beschlagene Teile!)

***) +8/+12 bei 2/3 Wunden gleichzeitig.
Es wird nur EINMAL gewürfelt.

Zone	W20	Erste & Zweite Wunde	Dritte Wunde
Kopf	19-20	MU, KL, IN, INI-Basis -2, INI -2W6	+2W6 SP, bewusstlos, wusstlos, Blutverlust
Brust	15-18	AT, PA, KO, KK-1; +1W6 SP	bewuswstlos, Blutverlust
Arme*	9-14	AT, PA, KK, FF-2 mit diesem Arm	Arm handlungsunfähig
Bauch	7-8	AT, PA, KO, KK-1; +1W6 SP	bewusstlos, Blutverlust
Beine*	1-6	AT; PA, GE, INI-Basis -2; GS -1	Sturz, kampfunfähig

*) Ungerade: Schildarm, Gerade: Schwertarm

Keine Neuberechnung der AT, PA, FK und INI-Basiswerte!



8 Patzer / Bruchtest

Der Prüfwurf ist **genauso** erschwert wie der Originalwurf!

8.1 Nahkampf

2W6 Auswirkungen	
2	Waffe zerstört: INI -4. Bei BF 0 -> gilt als 9-10. Bei Faust/Fuß -> gilt als 12.
3-5	Sturz: INI -2. Gilt als <i>am Boden</i> . Benötigt eine Aktion <i>Position</i> und eine GE+BE Probe. <i>Standfest/Balance</i> , wandelt in eine einfache GE+BE Probe.
6-8	Stolpern: INI -2.
9-10	Waffe verloren: INI -2. Waffe wiederfinden: Aktion <i>Position</i> und GE. Bei Faust/Fuß -> 3-5.
11	An eigener Waffe verletzt: INI -3. Waffenschaden (ohne TP/KK oder Ansage) inkl. Wunden falls über KO/2 SP.
12	Schwerer Eigentreffer: INI -4. Doppelter Waffenschaden (ohne TP/KK oder Ansage) inkl. Wunden.

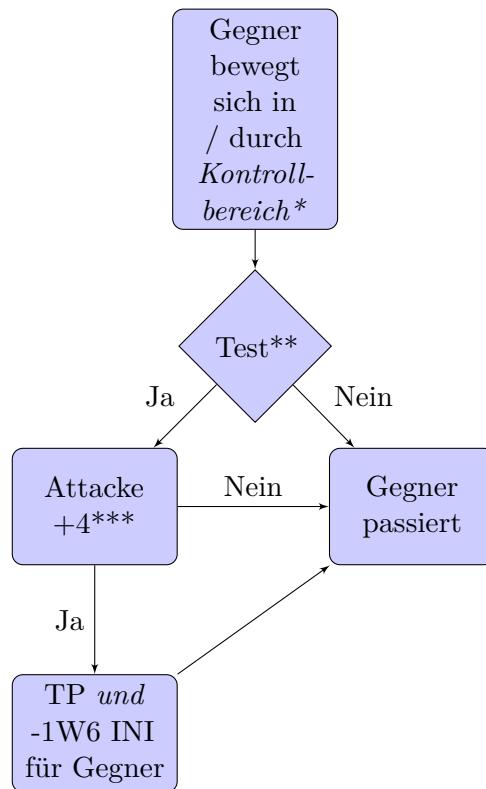
8.1.1 Patzer

2W6 Auswirkungen	
ans <= BF	Waffe/Schild des Verteidigers zerbricht
12 > ans > BF	BF von Waffe/Schild des Verteidigers steigt um 1.
ans == 12	BF von Waffe/Schild des Verteidigers unverändert; Angreifer muss Bruchtest ablegen.

8.2 Fernkampf

2W6 Auswirkungen	
2	Waffe zerstört: INI -4. Hässliches Knacken, Waffe so schwer beschädigt, dass Reparatur nicht lohnt. Schütze verliert alle verbleibenden Aktionen dieser Runde.
3	Waffe beschädigt: INI -3. Projektil landet vor Füßen des Schützen. Sehne ist gerissen, Armbrust ernsthaft verklemmt. Schütze verliert alle verbleibenden Aktionen dieser Runde.
4-10	Fehlschuss: INI -2. Schütze benötigt 2 Aktionen um Waffe wieder schussfähig zu machen.
11-12	Kamerade getroffen: INI -3. Der Schuss löst sich unbeabsichtigt. Trifft den nächsten Helden in der Schussbahn. Ansagen kommen nicht zum tragen beim Schaden. Ist kein Held in der Nähe, hat Schütze sich selbst verletzt. (TP gemäß geringster Entfernung.)

9 Passierschlag

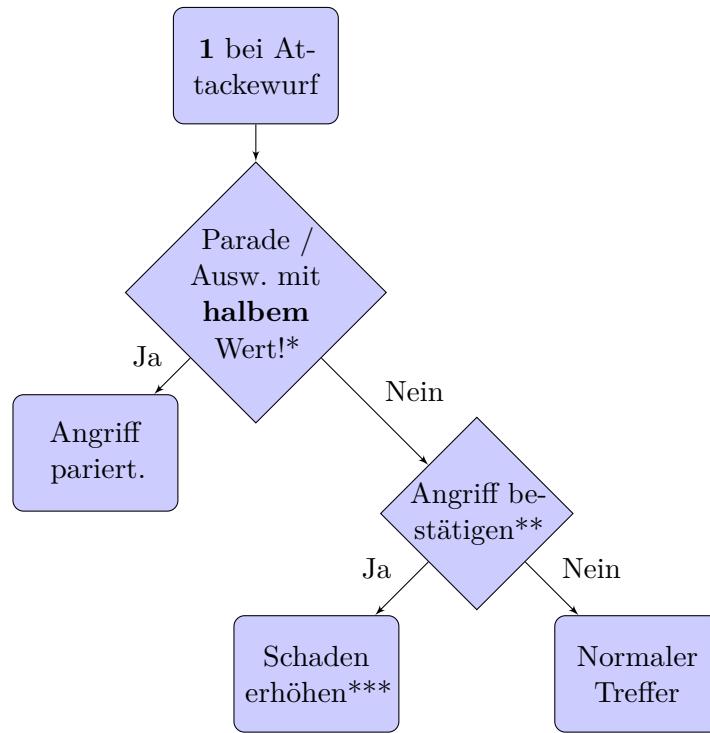


*) Bereich von 3 Feldern **VOR** Kämpfer.

) Gegner ignoriert Kämpfer *und* Kämpfer ist nicht mit **längerfristiger Aktion beschäftigt oder in **Unterzahl**.

***) -WM der **Waffe die Passierschlag ausführt** auf Attacke-Modifikator. Gegen Opfer mit **Aufmerksamkeit** um zusätzlich +4.

10 Kritische Treffer



*) Erschwernisse durch fehlgeschlagene Manöver oder Finten erst **nach** Halbierung verrechnen.

) Bestätigungswurf ist **genauso erschwert wie der normale Angriff!

***) Verdopplung der **Waffenschadenspunkte**, keine Verdopplung von Ansagen oder TP/KK. Zählt immer nur der höchste Modifikator (**Hammerschlag** trotzdem nur x3)!

11 Waffenlose Manöver / Freie Aktionen

11.1 Waffenlose Manöver für Jedermann

- Biss
- Block
- Fußfeiger +3
- Gerade/Tritt
- Griff
- Knaufschlag
- Knie
- Kopfstoß
- Niederringen
- Schmutzige Tricks + IN Probe
- Schwinger
- Sprungtritt (wenn BE / Umstände es zulassen)

11.2 Freie Aktionen

- Aktivierung eines am Körper getragenen oder in der Hand gehaltenen magischen Artefakts
- **Ausweichen**
- Drehen (45° Drehung)
- **Passierschlag**
- Rufen (3 **kurze** Worte)
- Schritt (Verändert **nicht** die DK)
- Sich zu Boden werfen (**GE** :- -1W6 INI)
- Waffe oder Gegenstand fallen lassen (heißt **nicht** vorsichtig absetzen!)

Freie Aktion zu jedem Zeitpunkt ausführbar. Nur **eine** Aktion pro Initiativabschnitt pro Person durchführbar.

Bei **mehreren** Freien Aktionen **unterschiedlicher** Akteure im selben Initiativabschnitt, entscheidet die Initiative der Akteure wessen Aktion zuerst durchgeführt wird.
Ein Initiativeabschnitt ist ein 'Feld' auf dem Initiative-'Zeitstrahl'.

12 Aktionen

12.1 Abwarten

Man muss unterscheiden zwischen *verzögern* und *abwarten*.

Abwarten kann *nur* derjenige mit der höheren INI. Sollten beide Parteien eines Zweikampfes verzögern:

In dem Fall nehmen beide ihre aufgesparte Aktion mit in die nächste Runde, zu Beginn der Runde (also noch bevor einer der beiden mit der INI dran ist) attackiert derjenige mit der höheren INI (muss er natürlich nicht, aber jedenfalls ist dies die kluge Vorgehensweise). Der mit der niedrigeren INI kann sich dann entscheiden seine aufgesparte Aktion zu verlieren und seine Parade dieser Runde zu verwenden oder er kriegt einen unparierbaren Angriff, wenn der trifft muss er eine *Selbstbeherrschungs*-Probe + SP hinlegen oder er **verliert** seine aufgesparte Aktion.

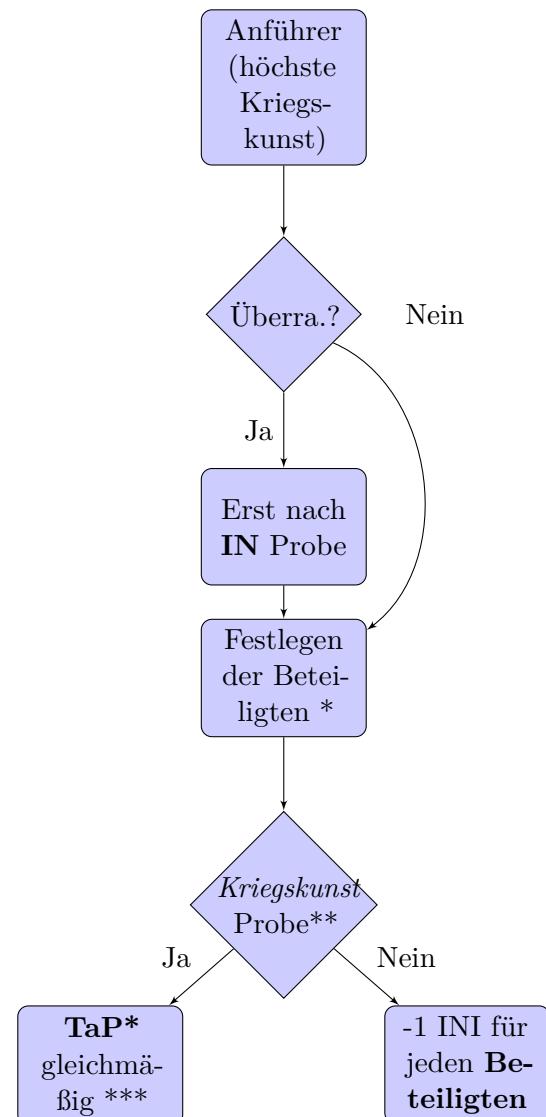
*) Ausführender selbst zählt **nicht** als Beteiligter!

**) Freiwillig um doppelte Überzahl der Gegner erschwert, dann fällt Überzahlbonus weg.

***) Max. 6 auf INI Werte der Beteiligten (**nicht** er selbst), wenn **positiver** Kriegskunstwert.

12.2 Taktik

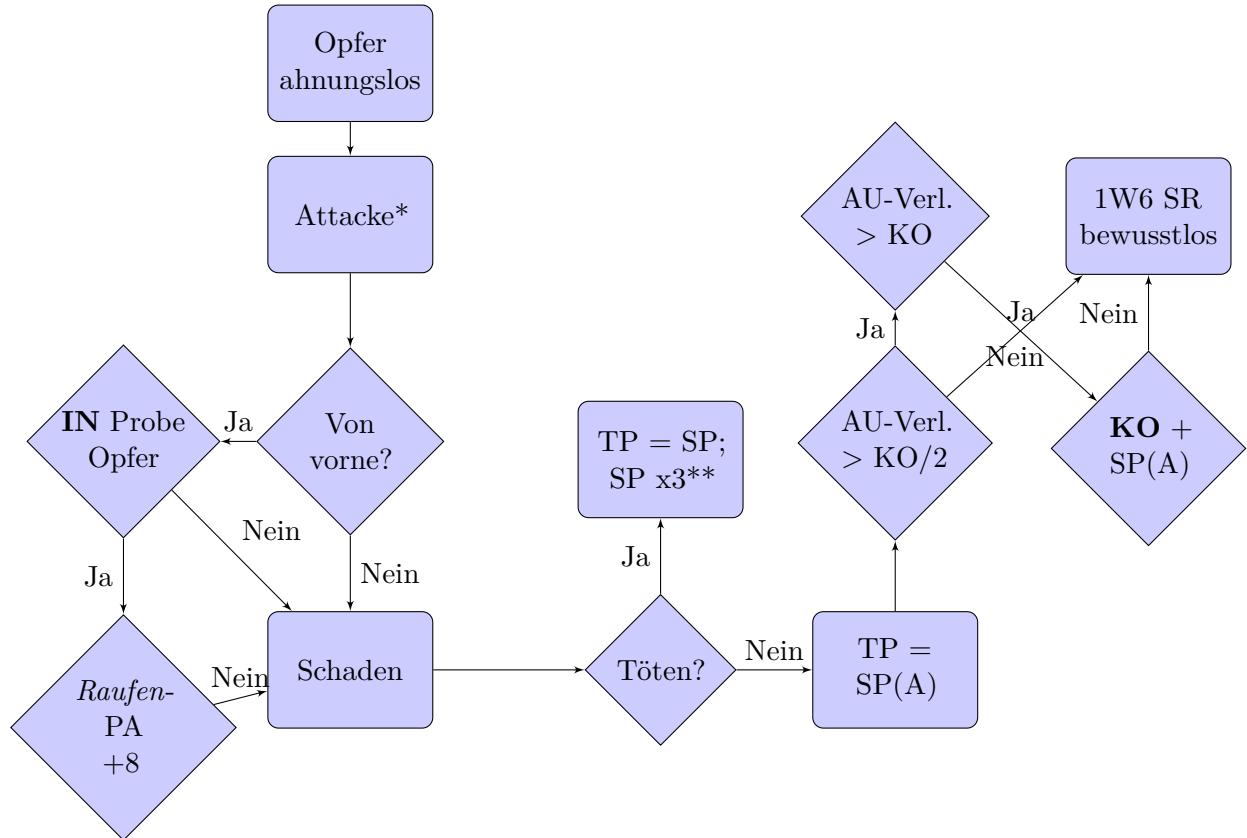
Einmal pro KR und einmalig pro Beteiligtem!



12.3 Meucheln / Betäuben

Vorraussetzungen:

1. Kommt an Opfer unbemerkt heran (*Schleichen / Sich Verstecken*)
2. passende Waffe in der Hand, die **Opfer nicht bemerkt hat**
3. Opfer muss **völlig** ahnungslos sein



*) Je nach Situation um 5 (ahnungslos) bzw. 8 (schläft, bewusstlos, gefesselt). Mit *Gezielter Stich* um bis zu 8 erschwerbar. *Anatomie*-Probe: Voller Schaden (wie 6 gewürfelt). Bei **Trefferzone** mit *Gezielter Stich* nur halber Aufschlag.

**) Nur mit Dolch, Fechtwaffen und Schwertern möglich.

AUSFALL AT +4 zum Einleiten

2 Aktionen, 2 freie Aktionen

Voraussetzung: SF Ausfall. BE max. 4. Höhere INI als Gegner. Bewegungsfreiheit.

Ausführbar mit: Anderthalbhänder, Dolche, Fechtwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe.

Kombination: Finte, Wuchtschlag, jeweils max. +4. Kann mit Doppelangriff*, Niederwerfen, Hammerschlag, Gezielter Stich oder Todesstoß abgeschlossen werden.

Wirkung: Gegner muss jede KR eine AT-Serie abwehren (zwei PA nötig) und wird zurückgedrängt (zwei freie Aktionen nötig).

Kein Umwandeln-Malus für den Angreifer. AT können zur DK-Veränderung sein (auch einleitend). Für Schildträger ist jede AT um zusätzlich +2 erschwert.

Darf der Gegner mit seiner Waffe nicht umwandeln, so erleidet er PA+8, im defensiven Kampfstab nur +4. Hat er keine freie Aktion Schritt zur Verfügung, dann erleidet er PA+4.

Unfreiwilliges Ende:

• Misserfolgene AT, glückliche PA, *gezieltes Ausweichen* +2 oder nach maximal KO2 Attacken. Folge: Angreifer -IW6 INI, Verteidiger steht Passierschlag zu.

• Stehenbleiben des Gegners (MU-Probe +4 im Ausfall erlittene Treffer, sowie PA +4); Hinderis (letzte PA +4). Folge: In der vom Angreifer gewünschten DK.

Misserfolgen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

Wds 59-60

Angriffsaktion

DOPPELANGRIFF

Zweite AT
1 Aktion

Voraussetzung: SF Doppelangriff. Zwei Waffen in derselben DK. Darf keine umgewandelte Abwehraktion oder zusätzliche Angriffsaktion mit der linken Hand sein.

Ausführbar mit: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwerter, kleine Schilder.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Der Angreifer schlägt je eine AT +2 mit beiden Waffen.

Der Doppelangriff findet in einer INI-Phase gegen einen Gegner statt.

Die AT mit der linken Hand ist zusätzlich zu den Modifikatoren für die „falsche“ Hand um 4 Punkte erschwert, wenn die verwendeten Waffen nicht identisch sind.

Der Verteidiger kann nur mit zwei Paraden, gezielt ausweichen oder Klingenschwanz beide AT abwehren.

Misserfolgen: Genaueres siehe Karte Beidhändiger Kampf. Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

Wds 61

Angriffsaktion

FINTE

AT +Ansage (max. TaW der Waffe oder AT-Wert)
1 Aktion

Voraussetzung: SF Finte. BE max. 4. Es ist möglich, die Finte auch ohne die Kenntnis dieser SF auszuführen, jedoch wird in diesem Fall nur die halbe Ansage angerechnet.

Ausführbar mit: Alle bewaffneten Nahkampfwaffen außer Kettenwaffen, Peitsche und ZH-Flegel und ZH-Hiebwaffen.

Kombination: Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Gezielter Stich, Todesstoß, Hammerschlag, Tod von Links, Umrüsten, Wuchtschlag. Punkte aus Meisterparade oder Binden können genutzt werden.

Wirkung: Die gegnerische Abwehraktion wird um die Ansage erschwert, also die SF *Finte* nur um die Hälfte der Ansage. Als Träger eines großen oder sehr großen Schildes ist jede AT um zusätzlich +2 Punkte erschwert.

Misserfolgen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

Wds 62

Angriffsaktion

HAMMERSCHLAG

AT +8 +Ansage
2 Aktionen

Voraussetzung: SF Hammerschlag. Gegner führt keinen großen oder sehr großen Schild und ist nicht sehr groß.

Ausführbar mit: Anderthalbhänder (außer Nachtwind), Hiebwaffen, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, ZH-Flegel, ZH-Hiebwaffen, ZH-Schwerter/-säbel.

Kombination: Finte, Wuchtschlag.

Wirkung: TP inklusive Wuchtschlag-Ansagen werden verdreifacht.

Die Ansage dient als Finte oder Wuchtschlag. Bei Gelingen der PA und einer Gesamtansage von mind. +10 (keine Finte) muss ein Bruchtest abgelegt werden.

Misserfolgen: Verteidiger steht Passierschlag zu. Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

Wds 63

Angriffsaktion

BEFREIUNGSSCHLAG

AT +4 pro Gegner +Ansage
2 Aktionen

Voraussetzung: SF Befreiungsschlag.

Ausführbar mit: Anderthalbhänder, Hiebwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe.

Kombination: Finte, Wuchtschlag, jeweils max. +4. Kann mit Doppelangriff*, Niederwerfen, Hammerschlag, Gezielter Stich oder Todesstoß abgeschlossen werden.

Wirkung: Jeder Verteidiger, der nicht parieren kann, erleidet TP nach Angriffswaffe, falls Gegner +1W6 Punkte INI und wird um eine DK von Angreifer weg getrieben.

Der Befreiungsschlag ist automatisch ein Angriff zum Niederwerfen.

Kann ein Verteidiger nicht zurückweichen, erleidet er 1W6 zusätzliche TP.

Die Ansage dient als Finte oder Wuchtschlag. Bei Gelingen der PA und einer Gesamtansage von mind. +10 (keine Finte) muss ein Bruchtest abgelegt werden.

Misserfolgen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

Wds 60-61

Angriffsaktion

ENTWAFFNEN ALS AT

AT +8 +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF Entwaffen, Finte, zusätzlich SF Meisterliches Entwaffen, falls Gegner mit ZH-Waffe bewaffnet ist (außer Anderthalbhänder).

Ausführbar mit: Anderthalbhänder, Dolche und Fechtwaffen (nur gegen Dolche, Fechtwaffen oder Säbel), Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Peitsche, Säbel (nicht gegen ZH-Waffen, außer Anderthalbhänder), Schwerter, Speere, Stäbe, ZH-Schwerter/-säbel (nur in Halbschwert-Stellung), keine Schilder.

Kombination: Finte, Punkte aus Binden oder Meisterparade können genutzt werden.

Wirkung: Es entsteht kein Schaden. Verteidiger kann nach misslungenen PA nur mit einer KK-Probe +8 (gegen Kenner der SF Meisterliches Entwaffen +10) verhindern, dass ihm die Waffe aus der Hand gerissen wird.

Die Ansage dient als Finte und erschwert entweder die PA, oder die KK-Probe.

Mit Kampfstab ist das Entwaffen um 2, mit Kettenstab und Zweizügen um 4 erleichtert.

Misserfolgen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

Wds 61-62

Angriffsaktion

BETÄUBUNGSSCHLAG

AT +2/+4/+8 +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF Betäubungsschlag.

Ausführbar mit: Raufen (Waffen mit DK H oder Knauf beliebiger Waffen), Anderthalbhänder, Hiebwaffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwerter, Stäbe.

Kombination: Finte, Wuchtschlag. Punkte aus Meisterparade oder Binden nutzbar.

Wirkung: Ein Angriff verursacht nur TP(A).

AT-Modifikatoren:

- Kampfstab, stumpfe Hiebwaffen (Knüppel) AT +2
- stumpfe Seite anderer Hiebwaffen, Raufen AT +4
- alle anderen Waffen AT +8

Übersteigen die SPA die WS des Verteidigers, muss er eine einfache KO-Probe bestehen, um nicht 1W6 SR bewusstlos zu werden. Erzeugt der Angriff mehr als KO SP(A), so wird der Verteidiger sofort bewusstlos.

Gegen Tiere nur mit gelungener Tierkunde-Probe möglich.

Die Ansage dient als Finte oder Wuchtschlag.

Misserfolgen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

Wds 61

Angriffsaktion

FESTNAGELN

AT +4, mod. GE- und KK-Vergleich +Ansage
2 Aktionen

Voraussetzung: SF Festnageln.

Ausführbar mit: Dreizack, Efferdbart, Elischer Jagdspiegel, Jagdspiegel, Korspiet, Partisan, Stolfspeer, Wurmsspied.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Es werden zunächst normale TP verursacht, dann folgt eine vergleichende GE-Probe (Vergleich, wer weiter unter seinem GE-Wert geblieben ist) und zuletzt eine vergleichende KK-Probe. Für mehrere Angreifer sind alle vorg. Proben um 2 Punkte pro zusätzlichen erfolgreichem Angreifer erleichtert. Die Ansage dient in doppelter Höhe als Ausgleichsvorlage für die Proben. Die Abwehraktion wird aufgegeben.

Angreifer gewinnt/gewinnt GE- und KK-Vergleich: Opfer gilt als am Boden und wird festgehalten. Für folgende KR siehe Karte „Festnageln gegen am Boden liegenden“.

Misserfolgen: Bei Initialangriff: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

- Verteidiger gewinnt GE-Vergleich: Verteidiger erhält 1W6 SP, Kampf wird normal fortgesetzt.
- Verteidiger gewinnt KK-Vergleich (oder unentschieden): Angreifer verliert Waffe, Verteidiger steht Passierschlag zu.

Wds 62

Angriffsaktion

DISTANZKLASSE

Erhöhen: AT +4 (um zwei DKs +8)
Verringern: AT +0 (um zwei DKs +8)

1 Aktion

Voraussetzung: Freie Aktion Schritt verfügbar.

Ausführbar mit: Alle Nahkampf Talente.

Kombination: Finte. Punkte aus Meisterparade können genutzt werden.

Wirkung: Die AT verursacht keinen Schaden und wird nicht durch DK-Modifikatoren erschwert. Es ist nicht möglich, die DK in einer Aktion um 3 Stufen zu verändern.

- DK erhöhen: Nicht vom Gegner parierbar
- DK verringern: Parierbar

Waffenmodifikator durch falsche Distanzklasse:

- Waffe 2x DKs zu kurz AT unmöglich, PA ±0
- Waffe 1 DK zu kurz AT -6 PA ±0
- Waffe 1 DK zu lang AT -6 PA -6
- Waffe 2x DKs zu lang AT und PA unmöglich

Kampfbeginn: Ein Kampf beginnt in der größtmöglichen DK der beteiligten Waffen. Je 4 Punkte INI-Differenz kann der schnellere Kämpfer die DK um eine Stufe senken.

Misserfolgen: DK wird nicht verändert. Keine zusätzlichen Auswirkungen.

Wds 79

Angriffsaktion

FESTNAGELN GEGEN AM BODEN LIEGENDEN

AT +0/+4/mod. KK-Vergleich +Ansage
Alle Aktionen

Voraussetzung: siehe Festnageln, Gegner am Boden.

Ausführbar mit: siehe Karte Festnageln.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Bereits von jemandem festgenagelt: Lediglich eine unmodifizierte AT ist nötig (kein KK-Vergleich, keine Ansage). Der erste Angriff verursacht reguläre TP, dann jede KP TP ohne Ansage und TP/KK.

Noch nicht festgenagelt: Regulärer Schaden. Doppelte Ansage dient als Ausgleichsvorlage für die ZK-Proben. Angreifer gewinnt KK-Vergleich. Opfer wird festgehalten, es gilt weiterhin als am Boden. Für folgende KR siehe unten.

Bereits fünf festgenagelt: Jede weitere KR werden TP (ohne Ansagen und TP/KK) ermittelt und modifizierte vergleichende KK-Proben gewürfelt: Verteidiger KK +2, Angreifer KK -2 und -1 je zusätzlich Angreifer, Restpunkte aus Vorrat verwendbar. Andere Aktionen entfallen.

Misserfolgen: Bei Initialangriff: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

- Verteidiger gewinnt KK-Vergleich: nicht mehr festgenagelt, aber weiter am Boden.

Wds 62

Angriffsaktion

GEZIELTER STICH

AT +4+halber RS des Gegners
+PA-WM eines Schildes +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF Gezielter Stich, Gegner ist kein Dämon, Schleimgeister oder Untoter (mit Ausnahmen).

Ausführbar mit: Anderthalbhänder (nur in Halbschwert-Stellung), Dolche, Fechtwaffen, Schwerter (Kurzschwert, andere nur in Halbschwert-Stellung; kein Amazonensäbel, Säbel), Speere.

Kombination: Finte, Gezielter Schlag

Wirkung: Der gegnerische RS (kein natürlicher RS) wird ignoriert, es wird eine zusätzliche Wunde verursacht und die Wundschwelle des Verteidigers ist um 2 Punkte gesenkt. In Kombination mit einem *Gezielten Schlag* zählt der RS der anvisierten Zone.

Die Ansage dient als Finte.

Misserfolgen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver (gewertet als AT +4 +Ansage).

Wds 47, 62-63, 108

Angriffsaktion

GEZIELTER SCHLAG*

AT +Modifikator +PA-WM eines Schildes
1 Aktion

Voraussetzung: Keine.

Ausführbar mit: Alle Nahkampfwaffen, außer Kettenwaffen und ZH-Flegel

Kombination: Finte, Wuchtschlag, Gezielter Stich, Todesstoß, Meucheln. Punkte aus Meisterparade/Binden.

Wirkung: Gegner wird an einer Stelle getroffen.

Zone	Keine SF/Aufmerksamkeit/Kampfgespür
• Bein oder Arm	+6/+4/+2
• Rumpf (Brust oder Bauch)	+8/+6/+4
• Kopf	+10/+8/+6
• Klein-/Zwergwuchs AT auf Kopf	zusätzl. +1/+2
• Klein-/Zwergwuchs AT auf Beine	zusätzl. -1/-2

In Kombination mit gezieltem Stich, Todesstoß oder Meucheln werden die Zuschläge halbiert, der PA-WM eines Schildes wird nur einmal angerechnet.

Misserfolgen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

Wds 107-108 / Gatsus Hausregelung

Angriffsaktion

MEUCHELN UND BETÄUBEN

AT -5 (ahnungslos/-8) (schlafend/bewusstlos/gefesselt)
1 Aktion

Voraussetzung: Angreifer unentdeckt und Opfer ahnungslos/schlafend/bewusstlos, oder Opfer gefesselt.

Ausführbar mit (Meucheln): Dolche, Fechtwaffen, Schwerter.

Kombination Meucheln: Gezielter Stich, Gezielter Schlag.

Ausführbar mit (Betäuben): Hiebwaffen (max. 0,5 Schritt lang), Kettenstäbe, Raufen (Totschläger, Waffenknauf o.ä.).

Kombination Betäuben: Betäubungsschlag.

Opfer Verteidigung: Probe auf Gefahreninstinkt, wenn vorhanden (auch wenn schlafend). Wenn von vorne angegriffen, steht dem Opfer nach einer gelungenen IN-Probe eine Raufen-PA +8 zu. Nach der ersten AT ist das Opfer nicht mehr ahnungslos.

Wirkung Meucheln: TP werden verdreifacht, die Rüstung wird ignoriert und das Opfer erhält eine automatische Wunde. Mit SF Gezielter Stich TP-Ansage um bis zu 8 Punkte (wird nicht verdreifacht). Bei Gelingen einer Anatomie-Probe wird eine gewürfelte 6 angenommen.

Wirkung Betäuben: Schaden ist TP(A) und Rüstung wird ignoriert. Mit der SF Betäubungsschlag ist eine TP-Ansage möglich. Wenn die TP(A) die Wundschwelle überschreitet, dann KO-Probe +TP(A) über WS, sonst bewusstlos bis FW6 SR. Bei mehr TP(A) als KO keine Probe mehr.

Misserfolgen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

Wds 86

Angriffsaktion

NIEDERWERFEN

AT +4 +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF Niederwerfen.

Ausführbar mit: Anderthalbhänder, Hiebwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Kettenwaffen, Säbel (nur Arbach, Haumesser, Khunzahmer und Sklaventod), Schwerter, Stäbe, ZH-Flegel, ZH-Hiebwaffen, ZH-Schwerter/-säbel.

Kombination: Sturmangriff. Punkte aus Meisterparade können genutzt werden.

Wirkung: Misslingt die Parade, muss eine KK-Probe bestehen, um auf den Beinen zu bleiben (mit den Vorteilen Standfest -1, Balance -2, Herausragende Balance -4). Diese Probe wird zusätzlich um die Ansage, sowie mit einem Schlag erzeugten TP über der KK des Opfers erschwert.

- KK-Probe Misslingen: INI -1W6 und am Boden.
- KK-Probe gelungen: INI -1W6.

Bei Gelingen der PA und einer Gesamtansage von mind. +10 (keine Finte) muss ein Bruchtest abgelegt werden.

Misserfolgen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

Wds 63

Angriffsaktion

PASSIERSCHLAG

AT +4 +Modifikator
1 Freie Aktion

Voraussetzung: Gegner gerät in eigenen Kontrollbereich (180° Sichtfeld). Nicht mit längerfristiger Aktion beschäftigt. Nicht in Kampf gegen Überzahl.

Ausführbar mit: Alle Nahkampf-Talente.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Ein Passierschlag ist immer ein unparierbarer Angriff mit der Hauptwaffe. Die Verteidigerin verliert nach einem gelungenen Passierschlag 1W6 Punkte INI und erhält regulären Waffenschaden.

Ein Kämpfer der gerade abwartet kann statt dem Passierschlag auch eine reguläre AT mit allen Möglichkeiten ausführen. Entscheidet er sich für den Passierschlag, so verfällt seine aufgesparte Aktion.

Modifikatoren:
• Gegner hat SF Aufmerksamkeit +4
• Gegner hat SF Kampfespir +2
• INI-Modifikator der Waffe +X

Misslungen: Keine Auswirkungen.

WdS 54, 83-84

Angriffsaktion

STUMPFER SCHLAG

Modifizierte AT +2/+4/+8
1 Aktion

Voraussetzung: Keine.

Ausführbar mit: Raufen (Handgemengewaffe oder Knauf einer beliebigen Waffe), Anderthalbhänder, Hiebwaffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwerter, Stäbe.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Schlag, der nur TP(A) anrichtet. Modifikationen der AT und des Schadens je nach Waffe:

• Kampfstäbe und Knüppel AT +2
• Hiebwaffen mit flacher Seite AT +4
• alle anderen Waffen AT +8

Mit SF *Betäubungsschlag* nur halbe Zuschläge.

Wird beim Raufen mit Waffenknauf oder Handgemengewaffe zugeschlagen, so kann auch ein Stumper Schlag durchgeführt werden, sofern der Angreifer über die SF *Betäubungsschlag* verfügt.

Misslungen: Keine Auswirkungen.

UMREISSEN

AT +8 +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Umreissen*. Angreifer benötigt zweihändigen Griff um die Waffe.

Ausführbar mit: Infanteriewaffen, Peitsche, Speere, Stäbe, ZH-Schwerter/-säbel (nur in Halbschwert-Stellung). Keine Schild, keine Parier-/Zweitwaffen.

Kombination: Finte.

Wirkung: Holt Gegner von den Beinen, ohne ihm Schaden zuzufügen.

Gegner muss erschwert reagieren:
• Gezieltes Ausweichen

• PA +8 (unmöglich bei Peitschen-AT).
• Raufen- oder Ringen-PA mit dem Manöver Beinarbeit.
• Zusätzlich erschwert um eine eventuelle Ansage (Finte).

Misslingt diese Verteidigung, steht dem Gegner noch eine Probe auf seine GE zu (-2 beim Vorteil Standfest, -4 bei Balance, -8 bei Herausragender Balance). Diese ist erschwert um die TP, die der Angriff normalerweise verursachen würde.

Bei Misslingen der GE-Probe verliert der Gegner 2W6 Punkte INI und gilt als *Am Boden*.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 65

Angriffsaktion

SCHILD-ATTACKE

Modifizierte Raufen-AT +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Schildkampf I*.

Ausführbar mit: Alle Schilder.

Kombination: Niederwerfen, Wuchtschlag.

Wirkung: Die Raufen-AT ist um folgende Faktoren modifiziert:
• AT-WM des Schildes +AT-WM
• Kein Schildkampf II/Knaufschlag/Schmutzige Tricks +3
Eine Schild-AT richtet wenn nichts anderes angegeben 1W+1 TP(A) mit TP/KK 13/3 an.
Mit Dolchen, Fechtwaffen, Kettenwaffen kann die AT nicht pariert werden (außer Angreifer führt Buckler oder Bock).
Die Schild-Attacke ersetzt die Angriffsattacke der Hauptwaffe.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

STURMANGRIFF

AT +4 + Ansage
2 Aktionen

Voraussetzung: SF *Sturmangriff*. 4 Schritt Anlauf. GS 4+. Abwehraktion noch vorhanden. Für Sturmangriff als Spielgespann SF *Spielgespann*.

Ausführbar mit: Anderthalbhänder, Hiebwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Kettenwaffen, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe, ZH-Flegel, ZH-Hiebwaffen, ZH-Schwerter/-säbel.

Kombination: Wuchtschlag.

Wirkung: TP steigen um 4 + halbe GS + Ansage.
Der Sturmangriff endet in der optimalen DK des Angreifers. Die Regelung zur DK-Verkürzung mit hoher INI wird beim Sturmangriff ausgesetzt.

Bei Gelingen der PA und einer Gesamtansage von mind. +10 (keine Finte) muss ein Bruchtest abgelegt werden.

Spielgespann: Wenn beiden der Sturmangriff gelingt können sie ihre Doppelte GS (niedrigere der Beiden) zu den TP addieren.

Misslungen: Verteidiger steht Passierschlag zu. Angreifer bleibt in der vom Verteidiger gewünschten DK. Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WUCHTSCHLAG

AT +Ansage (max. TaW der Waffe oder AT-Wert)
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Wuchtschlag*. Es ist möglich, den Wuchtschlag auch ohne die Kenntnis dieser SF auszuführen, jedoch wird in diesem Fall nur die halbe Ansage an gerechnet.

Ausführbar mit: Anderthalbhänder, Hiebwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Kettenwaffen, Raufen, Ringen, Säbel, Schwerter, Stäbe, ZH-Flegel, ZH-Hiebwaffen, ZH-Schwerter/-säbel.

Kombination: Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Finte, Hammerschlag, Niederwerfen, Schildangriff, Schildspalter, Sturmangriff. Punkte aus Meisterparade oder Binden können genutzt werden.

Wirkung: Die Ansage wird zu den TP hinzugerechnet, ohne die SF *Wuchtschlag* nur die Hälfte der Ansage.
Bei Gelingen der PA und einer Gesamtansage von mind. +10 (keine Finte) muss ein Bruchtest abgelegt werden.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 65-66

Angriffsaktion

SCHILDSPALTER

AT +8 –PA-WM des gegnerischen Schildes +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Schildkampf I*.

Ausführbar mit: Hiebwaffen, Kettenwaffen, ZH-Flegel, ZH-Hiebwaffen, ZH-Schwerter/-säbel.

Kombination: Finte.

Wirkung: Bei misslunger Parade wird für den Schild ein Bruchtest fällig, von dessen Ergebnis 4 Punkte abgezogen werden. Die Ansage dient als Finte oder als zusätzliche Bruchtest-Erschwernis.

• Mislingt der Bruchtest, ist der Schild zerschlagen.
• Gelingt der Bruchtest, steigt der BF des Schildes um 1.
• Fällt beim Bruchtest eine 12, muss ein Test für die Angriffswaffe abgelegt werden.

Der Verteidiger erleidet in keinem der Fälle Schaden.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

TODESSTOSS

AT +8 +halber RS des Gegners
+PA-WM eines Schildes +Ansage
2 Aktionen

Voraussetzung: SF *Todesstoß*. Abwehraktion noch vorhanden. Gegner ist nicht sehr groß.

Ausführbar mit: Dolche, Fechtwaffen, Schwerter (Kurzschwert, andere nur in Halbschwert-Stellung, kein Amazonensäbel, Säbel, Speere).

Kombination: Gezielter Schlag, Finte, Wuchtschlag.

Wirkung: Gegnerischer RS (kein natürlicher RS) wird ignoriert, es werden zwei zusätzliche Wunden verursacht und die Wundstelle des Verteidigers ist um 2 Punkte gesenkt. Die Abwehraktion wird aufgegeben.

Die Ansage dient als Finte. Beherrsch der Angreifer die SF *Wuchtschlag*, so können Punkte aus der Ansage auch zur TP-Erhöhung verwendet werden, auch wenn die Waffe keinen Wuchtschlag erlaubt.

Misslungen: Verteidiger steht Passierschlag zu. Auswirkungen durch misslungenes Manöver (gewertet als AT +8 +Ansage).

WdS 65

Angriffsaktion

SPIESSGESPANN

AT
1 Aktion

Voraussetzung: Zwei Kämpfer mit der SF *Spielgespann*.

Ausführbar mit: Pike oder Drachentöter.

Kombination: passende Manöver (bspw. Sturmangriff), beide Kämpfer müssen hierzu die Voraussetzungen erfüllen und die entsprechenden Proben müssen gelingen.

Wirkung: Wenn eine entsprechende Waffe von zwei Personen geführt wird und beiden die AT gelingt, werden die TP verdoppelt.

Für TP/KK dürfen die Kämpfer ihre KK addieren.

Eine AT/PA ist nur dann erfolgreich, wenn die Probe beiden Kämpfern gelingt.

Die INI des Spielgespanns ist so hoch wie die niedrigste INI der beiden Kämpfer, abzüglich des INI-Modifikators der Waffe.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver (nur bei Manöver-Kombination).

TOD VON LINKS

Modifizierte AT +Ansage
1 Zusatz-Aktion

Voraussetzung: SF *Tod von Links*. BE max. 4. Muss in der INI-Phase der Hauptwaffe angesagt werden. Es wird keine Aktion umgewandelt, sowie keine Zusatzaktion aus BHII, PWII oder SKII verwendet.

Ausführbar mit: Pariertwaffe in der linken Hand, keine Schilder.

Kombination: Finte. Punkte aus Binden oder Meisterparade können genutzt werden.

Wirkung: Das Manöver stellt eine zusätzliche AT pro KR mit der Pariertwaffe bereit, die 8 INI-Phasen nach dem Angriff mit der Hauptwaffe stattfindet.

Für den Grund-WM der linken Hand siehe Karte *Besondere Kampfsituation II*. Dieser wird zusätzlich durch den WM der Pariertwaffe, sowie die DK modifiziert.

Die Zusatzaktion darf nicht zu einer Abwehraktion umgewandelt oder zur DK-Veränderung verwendet werden.

Die Ansage dient als Finte.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 65

Angriffsaktion

EISENHAGEL

FK-Probe +2 pro Geschoß +5 pro zusätzliches Ziel

Voraussetzung: SF Eisenhagel.

Ausführbar mit: Wurfringe, Wurfscriben, Wurfsterne.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Ein schütze wirft mehrere Wurfwaffen gleichzeitig. Die FK-Probe ist um die doppelte Anzahl der verwendeten Wurfgeschosse (max. 5) erschwert. Bei mehreren Zielen nochmals um 5 Punkte pro zusätzlichem Ziel. Ihre TP werden einzeln ermittelt.

Misslungen: Wurfwaffen gehen vollständig daneben.

WdS 95

Fernkampfmanöver

GEZIELTER SCHUSS/WURF

Modifizierte FK-Probe

Voraussetzung: Verwendung des TZM.

Ausführbar mit: Alle Schuss und Wurfwaffen außer Efferdbart, Fledermaus, Granatapfel, Lasso, Stabschleuder, Wurfnetze und improvisierte Wurfwaffen.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Modifikatoren:

Auf Zweibeiner:	-/Scharfschütze/Meisterschütze
• Rumpf /Brust oder Bauch)	+6/+4/+3
• Bein/Schwanz	+8/+5/+4
• Arm oder Kopf	+10/+7/+5
• Hand/Fuß	+16/+11/+8
• Auge/Hirz	+20/+13/+10

Auf Vierbeiner:	-/Scharfschütze/Meisterschütze
• Rumpf	+4/+3/+2
• Bein	+10/+7/+5
• Verwundbare Stelle (so vorhanden)	+12/+8/+6
• Kopf	+16/+11/+8
• Schwanz (nach Größe)	+8 bis +16/+5 bis +11/+4 bis +8
• Sinnesorgane (mindestens)	min. +16/min. +11/min. +8

Doppelter Aufschlag mit Schleuder. Bei Treffer in Organe: Spieldeterminentscheid, zusätzliche Wunden sind naheliegend.

Misslungen: Schuss/Wurf geht vollständig daneben.

WdS 111

Fernkampfmanöver

WIEDERVERWERTUNG VON (WURF-)GESCHOSSENEN

W6

Verschossene Projekteile finden

Sinnenschlufe-Probe +0 bis +20 je nach Projektil und Untergrund (Meistersentscheid)

W6 werfen um zu überprüfen, ob noch intakt:

• Wurfspeere, Wurfballe, Wurfmessner, Diskusse	1-5
• Armburstbolzen	1-4
• Pfeile	1-3

Projekteile aus Opfer ziehen

W6 werfen um zu überprüfen, ob noch intakt:

• Wurfspeere, Wurfballe	1-5
• Wurfmessner, Diskusse	1-4
• Armburstbolzen	1-2
• Pfeile	1

WdS 99

Fernkampfmanöver

FERNKAMPF-ANGRIFF MIT ANSAGE

FK-Probe +Ansage (max. TaW der Waffe)

Voraussetzung: TZM wird nicht verwendet.

Ausführbar mit: Alle Fernkampftalente.

Kombination: SF Scharfschütze, Meisterschütze.

Wirkung: Ein schütze zielt genauer um mehr Schaden zu verursachen.

Eine Ansage wird zur Hälfte auf die angerichteten TP aufgeschlagen (Scharfschützen und Meisterschützen können die volle Ansage anrechnen).

- Kenner der SF Meisterschütze können eine Ansage in Höhe des kompletten FK-Wertes machen.
- Der Schuss dauert um die halbe Ansage in Aktionen länger. Scharfschützen brauchen 2 Aktionen weniger, mind. aber 1 zusätzlich, Meisterschützen benötigen nur 1 Aktion zusätzlich.
- Bei Verwendung des Trefferzonenystems wird der Fernkampfangriff mit Ansage durch den gezielten Schuss ersetzt.

Misslungen: Schuss geht vollständig daneben.

WdS 97

Fernkampfmanöver

FERNKAMPF-PROBENMOD. I

Waffe: _____

Entfernungsmodifikatoren:

	s. nah	nah	mittel	weit	e. weit
Schritt					
winzig	+6	+8	+12	+16	+20
s. klein	+4	+6	+10	+14	+18
klein	+2	+4	+8	+12	+16
mittel	±0	+2	+6	+10	+14
groß	-2	+0	+4	+8	+12
s. groß	-4	-2	+2	+6	+10

Bewegung des Ziels:

- fest montiertes/stillstehendes Ziel -4/-2
- leicht/schnell/ehr schnell bewegtes Ziel +0/+2/+4
- Kampftümmel +3/+2 pro Kämpfer (H/Ns) Kein weiterer Zuschlag für Bewegung
- Bewegung eines Körperteils (gez. Schuss) +2

Sicht:

- Dunst/Dämmerung +2
- Nebel/Mondlicht +4
- Sternenlicht +6
- Finsternis/Unsichtbares Ziel +8

WdS 96; 199 Fernkampfmanöver

FERNKAMPF-PROBENMOD. II

Vor- und Nachteile:

• Dämmerungssicht	Abzüge durch Dunkelheit halbiert
• Nachtsicht	beim. Dämmerungssicht, Abzüge max. +5
• Entfernungssinn	-2
• Einäugig	Entfernung unter 10 Schritt: +4
• Farbenblind	Entfernung über 50 Schritt: +4
• Kurzsichtig	Entf. über 100 Schritt: Meistersentscheid
• Nachtblind	Abzüge durch Dunkelheit 2 (max. 8)

Sonstige Modifikatoren:

• habe Deckung / großes Schild	+2
• ½ Deckung / sehr großes Schild	+4
• Seitenwind	+4 bis +8
• SF Meisterschütze	+0
• Stellschluss-/wurf nach unten (Wurfspeere +ITP)	+2
• Schleuder-, Speer- und Stabschleuder	+8
• Stellschluss-/wurf nach oben	+4/+8
• SF Meisterschütze	+0
• Zweiter Schuss/Wurf pro KR	+4/+2
• Schnellschluss	+2
• SF Scharfschütze	+1
• SF Meisterschütze	+0
• Länger zielen	-1 pro 2 Aktionen (max. 4)
• SF Scharfschütze	-1 pro Aktion (max. 4)

WdS 96;199 Fernkampfmanöver

SCHUSS INS KAMPFTÜMMEL

Modifizierte FK-Probe

Wirkung: Schütze versucht Ziel zu treffen, welches sich im Nahkampf befindet.

FK-Probe erschwert um:

- DK der Kampftenden S oder N +2 pro Kämpfer
- DK der Kampftenden H +3 pro Kämpfer

Modifikatoren aus Gründen der Bewegung des Ziels kommen nicht zur Anwendung.

Misslungen: Geht Schuss um maximal so viele Punkte daneben wie Kampftümmel-Zuschlag beträgt, so wurde ein zufälliges Ziel im Kampftümmel getroffen (unter Umständen also auch das anvisierte).

Geht der Schuss um mehr Punkte daneben als der obige Zuschlag beträgt, so geht der Angriff komplett ins Leere.

WdS 98 Fernkampfmanöver

SCHUSS- UND WURFDAUER

Gesamtdauer Wurf: 3 Aktionen (Laden, Zielen, Werfen). Laden entfällt, wenn Wurfwaffe schon bereit (z.B. in linker Hand).

Gesamtdauer Schuss: In Liste angegebene Ladezeit (enthält Laden, Spannen, Zielen) +1 Aktion für den Schuss. Laden/Spannen entfällt, wenn Geschoss bereits auf Sehne/Waffe bereit gespannt. Armbüste können einige Stunden, Bögen max. KK Aktionen gespannt bleiben (darauf siehe WdS 94/95). Schnellladen und Acceleratus wirken kumulativ. Ein Schuss dauert jedoch niemals kürzer als 1 Aktion.

Schusswaffe Vorbereiten:

- Bogen mit Sehne versetzen 30 Aktionen
- Bogen-Schmei einkauen (notwendig nach Transport) 6 Aktionen
- Armburst mit Sehne versetzen 6 Spielrunden

Modifikatoren Laden:

- SF Schnellladen (Bogen/Wurfwaffen) Ladezeit -1
- SF Schnellladen (Armburst) Ladezeit -1

Modifikatoren Zielen:

- Schnellschluss Ladezeit -1
- Länger zielen Ladezeit +2/Punkt Erleichterung
- SF Scharfschütze Ladezeit +1/Punkt Erleichterung
- Fernkampfangriff mit Ansage Ladezeit + Ansage/2
- SF Scharfschütze Ladezeit + Ansage/2 (min. +1) Ladezeit +1
- SF Meisterschütze Ladezeit +1
- Gezielter Schuss Ladezeit + Aufschlag/2
- SF Scharfschütze Ladezeit + Aufschlag/2-2 Ladezeit +1
- SF Meisterschütze Ladezeit +1

WdS 94-97

Fernkampfmanöver

WIEDERVERWERTUNG VON (WURF-)GESCHOSSENEN

W6

Verschossene Projekteile finden

Sinnenschlufe-Probe +0 bis +20 je nach Projektil und Untergrund (Meistersentscheid)

W6 werfen um zu überprüfen, ob noch intakt:

• Wurfspeere, Wurfballe, Wurfmessner, Diskusse	1-5
• Armburstbolzen	1-4
• Pfeile	1-3

Projekteile aus Opfer ziehen

W6 werfen um zu überprüfen, ob noch intakt:

• Wurfspeere, Wurfballe	1-5
• Wurfmessner, Diskusse	1-4
• Armburstbolzen	1-2
• Pfeile	1

WdS 99

Fernkampfmanöver

<p>AUSPENDELN Rauen-PA oder Ringen-PA 1 Aktion</p> <p>Voraussetzung: SF Auspendeln. Ausführbar mit: Bornländisch, Gladiatorstil, Hammerfaust, Hruruzat, Mercenario, Unauer Schule. Kombination: Nicht kombinierbar.</p> <p>Wirkung: Ohne Auspendeln sind alle waffenlosen Paraden gegen Gerade, Hoher Tritt, Schmetterschlag und Schwinger um 4 Punkte erschwert.</p> <p>Misslungen: Keine Auswirkungen.</p>	<p>BEINARBEIT Rauen-PA oder Ringen-PA 1 Aktion</p> <p>Voraussetzung: SF Beinarbeit. Ausführbar mit: Gladiatorstil, Hruruzat, Mercenario, Unauer Schule. Kombination: Nicht kombinierbar.</p> <p>Wirkung: Ohne Beinarbeit sind alle waffenlosen Paraden gegen Fußfeiger, Knie und Tritt um 4 Punkte erschwert.</p> <p>Misslungen: Keine Auswirkungen.</p>	<p>BISS Rauen-AT +Ansage 1 Aktion</p> <p>Voraussetzung: SF Biss. Automatisch bei Goblins und Orks. Ausführbar mit: Bornländisch. Kombination: Nicht kombinierbar.</p> <p>Wirkung: Attacke mit den Zähnen. Die Ansage wird analog zum Wuchtschlag auf die TP(A) angeschlagen. Bei einer erfolgreichen Parade des Bisses erleidet der Angreifer den vollen Schaden (ohne TP/KK). Goblins/Orks richten mit einem Biss 1W6/1W6+1 echte TP an mit TP/KK 13/5.</p> <p>Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.</p>	<p>BLOCK Rauen-PA +Ansage 1 Aktion</p> <p>Voraussetzung: SF Block. Ausführbar mit: Bornländisch, Gladiatorstil, Hammerfaust, Hruruzat, Mercenario. Kombination: Nicht kombinierbar.</p> <p>Wirkung: Die folgende gegnerische PA wird analog zur Meisterparade und die Ansage erschwert.</p> <p>Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.</p>
<p>DOPPELSCHLAG Rauen-AT +4 +Ansage 1 Aktion</p> <p>Voraussetzung: SF Doppelschlag. Ausführbar mit: Gladiatorstil, Hammerfaust, Hruruzat. Kombination: Punkte aus dem Kreuzblock können genutzt werden.</p> <p>Wirkung: Der Kämpfer schlägt gleichzeitig mit beiden Fäusten zu, wobei er nur eine Aktion verbraucht und eine Attacke benötigt. Der Verteidiger muss zwei Paraden aufweisen, um die Schläge abzuwehren, einen um 4 erschwert den Block ausführen oder sich mit einem gezielten Ausweichen-Manöver 16 aus der Reichweite der Schläge begeben. Der Doppelschlag kann analog zum Wuchtschlag mit einer Ansage versehen werden. Die einzelnen Hiebe des Doppelschlags richten separat Schaden an.</p> <p>Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.</p>	<p>EISENARM Rauen-PA 1 Aktion</p> <p>Voraussetzung: SF Eisenarm. Ist auch in größeren Distanzklassen als Handgemenge nutzbar. Ausführbar mit: Gladiatorstil, Hammerfaust, Hruruzat, Mercenario, Unauer Schule. Kombination: SF Binden und Entwaffen gegen Bewaffnete (jeweils mit zusätzlich 4 Punkten Erschwernis).</p> <p>Wirkung: Der Held kann bewaffnete Attacken waffenlos parieren, ohne sich zu verletzen. D. h. er erleidet bei der PA nur TP(A) anstelle von TP. Ein Kämpfer mit Eisenarm erleidet keinen INI-Abzug beim Kampf gegen Bewaffnete. Zudem ist es ihm möglich waffenlos die Manöver Binden und Entwaffen, jeweils um 4 erschwert einzusetzen, so er diese Sonderfähigkeiten beherrscht.</p> <p>Misslungen: Keine Auswirkungen.</p>	<p>FUSS-/SCHWANZFEGER Rauen-AT +Ansage 1 Aktion</p> <p>Voraussetzung: SF Fußfeiger oder SF Schwanzfeger. Ausführbar mit: Bornländisch, Gladiatorstil, Hruruzat, Mercenario, Unauer Schule. Kombination: Nicht kombinierbar.</p> <p>Wirkung: Kämpfer holt einen Gegner analog zum Umreißen mit einem Tritt von den Beinen. Mit SF Schwanzfeger auch gegen Gegner hinter dem Helden einsetzbar, dann AT+4. Dem Verteidiger muss nach einer misslungenen PA eine GE-Probe gelingen, ansonsten ist er am Boden und verliert 2W6 INI. Die Ansage kann entweder die PA oder die anschließende GE-Probe erschweren, die Punkte können auch verteilt werden. Ohne Beinarbeit ist die PA um 4 Punkte erschwert. Mit dem Vorteil Standfest/Balance/Herausragende Balance ist sowohl die PA als auch die GE-Probe um 1/2/4 Punkte erleichtert.</p> <p>Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.</p>	<p>GERADE/TRITT Rauen-AT +Ansage 1 Aktion</p> <p>Voraussetzung: SF Gerade oder SF Tritt. Ausführbar mit (Gerade): Gladiatorstil, Hammerfaust, Hruruzat. Ausführbar mit (Tritt): Bornländisch, Gladiatorstil, Hruruzat, Mercenario. Kombination: Nicht kombinierbar.</p> <p>Wirkung: TP sind analog zum Wuchtschlag um die Ansage erhöht. Gerade: Ohne Auspendeln ist die PA um 4 erschwert. Tritt: Ohne Beinarbeit ist die PA um 4 erschwert.</p> <p>Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.</p>
<p>GRIFF Ringen-AT +Ansage 1 Aktion</p> <p>Voraussetzung: SF Griff. Ausführbar mit: Bornländisch, Gladiatorstil, Hruruzat, Mercenario, Unauer Schule. Kombination: Nicht kombinierbar.</p> <p>Wirkung: Der Gegner erleidet Erschwernisse auf alle Manöver, AT und PA in Höhe der halben Ansage, solange der Griff anhält. Ein Griff kann durch eine um die Ansage erschwerte PA/AT abgewehrt/abgeschnitten werden. Eine AT kann vom Greifenden nicht pariert werden, erzeugt aber auch keinen Schaden.</p> <p>Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.</p>	<p>HALTEN Ringen-AT oder -PA +Ansage 1 Aktion</p> <p>Voraussetzung: SF Halten. Ausführbar mit: Bornländisch, Gladiatorstil, Mercenario, Unauer Schule. Kombination: Nicht kombinierbar.</p> <p>Wirkung: Erschwert die nächste gegnerische Aktion um die Ansage.</p> <p>Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.</p>	<p>HANDKANTE Rauen-AT +Ansage 1 Aktion</p> <p>Voraussetzung: SF Handkante. Ausführbar mit: Hammerfaust, Hruruzat. Kombination: Nicht kombinierbar.</p> <p>Wirkung: TP sind um die Ansage erhöht. Für einen Angriff mit der Handkante gilt die Erhöhung der Wundschwelle im waffenlosen Kampf nicht.</p> <p>Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.</p>	<p>HOHER TRITT Rauen-AT +Ansage 1 Aktion</p> <p>Voraussetzung: SF Hoher Tritt. Angreifer in DK N. Ausführbar mit: Gladiatorstil, Hruruzat. Kombination: Nicht kombinierbar.</p> <p>Wirkung: TP sind um die Ansage erhöht. Der Angriff findet in der DK N statt. Kann nur mit Auspendeln, Kreuzblock, Ausweichen oder Waffenparade normal pariert werden, ansonsten PA +4.</p> <p>Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.</p>
<p>KLAMMER Ringen-AT +Ansage 1 Aktion</p> <p>Voraussetzung: SF Klammer. Ausführbar mit: Bornländisch, Gladiatorstil, Mercenario, Unauer Schule. Kombination: Biss, Kopfstoss, Knie, Schwitzkasten, Würgegriff.</p> <p>Wirkung: Ein geklammter Gegner hat zwei Möglichkeiten zur Befreiung: • Eine gelungene Ringen-PA, die um die Ansage erschwert ist. • Eine KK-Probe, die um die doppelte KK-Differenz (aber min. Ansage) zum Klammern erschwert ist. Beide am Kampf beteiligten können nur die Angriffe Biss, Kopfstoss, Knie, Schwitzkasten und Würgegriff einsetzen. Die Angriffe sind für den Geklammerten sind um die Ansage erschwert.</p> <p>Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.</p>	<p>KNAUF SCHLAG Rauen-AT +Ansage 1 Aktion</p> <p>Voraussetzung: SF Knaufschlag. Waffe in der Hand. Ausführbar mit: Mercenario. Kombination: Nicht kombinierbar.</p> <p>Wirkung: Schlag mit dem Knauf einer Waffe, wobei 1W6+2 TP(A) angerichtet werden. Ein Knaufschlag ist in der DK H durchführbar, auch wenn die verwendete Waffe eine andere DK hat. Die Punkte aus einer evtl. Ansage können die TP um die Ansage erhöhen oder die gegnerische PA um die Ansage erschweren.</p> <p>Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.</p>	<p>KNIE Rauen-AT +Ansage 1 Aktion</p> <p>Voraussetzung: SF Knie.</p> <p>Ausführbar mit: Bornländisch, Hruruzat, Mercenario. Kombination: Nicht kombinierbar.</p> <p>Wirkung: Richtet bei Männern 1W6+2 TP(A), bei Frauen und Achaz 1W6 TP(A) an. Ansage zur TP-Erhöhung möglich. Übersteigen die SPA die Wundschwelle, so ist der Gegner für 2W6 KR kampftauglich und erleidet zusätzlich einen INI-Verlust von 2W6 Punkten. Ohne Kreuzblock, Beinarbeit oder Ausweichen ist die Parade um 4 erschwert.</p> <p>Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.</p>	<p>KOPFSTOSS Rauen-AT +Ansage 1 Aktion</p> <p>Voraussetzung: SF Kopfstoss.</p> <p>Ausführbar mit: Bornländisch, Gladiatorstil, Hruruzat, Mercenario. Kombination: Nicht kombinierbar.</p> <p>Wirkung: Rammt dem Gegner den Kopf in verwundbare Stellen und richtet 1W6 TP(A) an. Ansage zur TP-Erhöhung möglich. Trägt der Angreifer einen Metallhelm, richtet er 1W6+2 TP(A) an. Bei einer erfolgreichen Parade des Kopfstosses erleidet der Angreifer den vollen Schaden (ohne TP/KK).</p> <p>Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.</p>

KREUZBLOCK

Raufen-PA +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF Kreuzblock.

Ausführbar mit: Gladiatorenstil, Hammerfaust, Hruruzat.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Diese Aktion ist eine verstärkte Form des Blocks. Eine eventuelle Ansage kann analog zum Binden aufgeteilt werden, um sowohl die nächste Attacke zu erleichtern als auch die Parade des Gegners zu erschweren.

Ein Kreuzblock kann Knie, Tritt, Hohen Tritt und Sprungtritt ohne Erschwernis parieren.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 91

Abwehraktion / Waffenloser Kampf

SCHWANZSCHLAG

Raufen-AT
1 Aktion

Voraussetzung: SF Schwanzschlag. Langer und/oder bemuskelter Schwanz. Automatisch bei Achaz.

Ausführbar mit: Rassenbedingt.

Zusatzaktion Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Die Parade des Gegners ist um die Hälfte der Differenz zwischen Würfelwurf und AT-Wert erschwert.

Mit einer schwanzwaffe werden echte TP statt TP(A) erzielt.

Misslungen: Keine Auswirkungen.

SPRUNGTRITT

Raufen-AT +4/+8 +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF Sprungtritt, ausreichend Platz. Kann auch in DK N eingesetzt werden.

Ausführbar mit: Gladiatorenstil, Hruruzat.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: TP(A)+2. Ansage zur TP-Erhöhung möglich. Kann nur mit Ausweichen, Kreuzblock oder einem Schild normal pariert werden, eine Waffenparade ist um 4 Punkte erschwert, andere waffenlose PA sind nicht möglich.

Bei einer erfolgreichen Parade des Sprungtrittes erleidet der Angreifer den vollen Schaden.

Unabhängig vom Ausgang des Manövers verliert der Angreifer 1W6 Punkte INI.

Sprungtritt mit Anlauf: Raufen AT+8, bei Gelingen wird die GS des Angreifers zu den TP(A) addiert. Nur mit Ausweichen oder bewaffneten Gegenhalten parieren. Automatisch Angriff zum Niederwerfen.

Misslungen: GE-Probe (mit den Vorteilen Standfest -1, Balance -2, Herausragende Balance -4). Bei Misslingen ist der Angreifer am Boden. Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 92

Angriffsaktion / Waffenloser Kampf

WÜRGEGRIFF

Ringen-AT
1 Aktion

Voraussetzung: SF Würgegriff.

Ausführbar mit: Bornländisch.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Gelingt die AT und misslingt die PA (Schlangenmenschen haben die PA um 5 Punkte erleichtert), so muss der Angreifer in der nächsten Runde keine AT würfeln, sondern richtet automatisch 1W6-2 TP(A) an.

Der Verteidiger kann diese Angriffe nicht parieren, aber seinesfalls unparierbare waffenlosen angreifen (keine Sprunge und um 2 Punkte erschwert).

Befreien kann sich der Würgte nur durch eine ebenfalls unparierbare Ringen-AT, die um die halbe KK des Würgenden erschwert ist.

Bei Erfolg entscheidet eine vergleichende KK-Probe, ob das Opfer sich befreien kann.

Misslungen: Keine Auswirkungen.

WdS 93

Angriffsaktion / Waffenloser Kampf

NIEDERRINGEN

Ringen-AT +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF Niederringen.

Ausführbar mit: Bornländisch, Gladiatorenstil, Mercenario, Uauer Schule.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Bei gelungenem Angriff gehen Angreifer und Verteidiger zu Boden. Der Angreifer verliert dabei 1W6 Punkte seiner INI ein, der Verteidiger 2W6.

Eine eventuelle Ansage kann aufgeteilt werden, um sowohl die nächste Attacke zu erleichtern als auch die Parade des Gegners zu erschweren.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 91

Angriffsaktion / Waffenloser Kampf

SCHMETTERSCHLAG

Raufen-PA +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF Gerade, SF Schmetterschlag.

Ausführbar mit: Hammerfaust.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Diese Aktion ist eine verstärkte Form der Gerade und Handkante. TP sind analog zum Wuchtschlag um die Ansage erhöht.

Ohne Auspendeln ist die PA des Gegners um 4 Punkte erschwert. Für einen Schmetterschlag gilt die Erhöhung der WS im waffenlosen Kampf nicht.

Richtet der Schlag mehr SP(A) an als die WS beträgt, muss dem Opfer eine KO-Probe gelingen, um nicht für 1W6 SR bewusstlos zu werden.

Übersteigen die TP(A) die KO des Opfers, ist es automatisch bewusstlos.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 92

Angriffsaktion / Waffenloser Kampf

SCHMUTZIGE TRICKS

Raufen/Ringen-AT +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF Schmutzige Tricks.

Ausführbar mit: Bornländisch, Mercenario.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Der Kämpfer nutzt die Möglichkeiten, die die Umgebung ihm bietet. Das Manöver richtet üblicherweise 1W6 Punkte Ausdauerschaden oder Initiativ-Verlust an. TP/KK gelten nicht.

• Eine Ansage kann die TP erhöhen, eine gegnerische PA erschweren oder eine eigene nachfolgende Aktion erleichtern.

• Die Rüstung des Gegners wird ignoriert.

• Je nach Situation werden Schmutzige Tricks über Raufen (z.B. geworfene Mäntel) oder Ringen (Teppich wegziehen) abgewickelt.

• Es ist auch möglich, Gegenstände zu werfen. Hierzu ist keine Fernkampf-Attacke nötig.

• Besonders spektakuläre Aktionen erfordern eine Akrobatik-Probe.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 92

Angriffsaktion / Waffenloser Kampf

SCHWINGER

Raufen-AT +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF Schwinger.

Ausführbar mit: Gladiatorenstil, Hammerfaust, Hruruzat, Mercenario.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Gegnerische PA wird analog zur Finte um die Ansage erschwert.

Ohne Auspendeln ist die PA zusätzlich um 4 erschwert.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 92

Angriffsaktion / Waffenloser Kampf

SCHWITZKASTEN

Ringen-AT
1 Aktion

Voraussetzung: SF Schwitzkasten.

Ausführbar mit: Bornländisch, Gladiatorenstil, Mercenario, Uauer Schule.

Kombination Betäuben: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Gegner steckt im Schwitzkasten.

Alle folgenden AT sind für den Angreifer um 1, 2, 3, usw. Punkte erleichtert, die PA des Verteidigers um 1, 2, 3, usw. erschwert.

Die Attacken richten 1W6+1, 1W6+2, 1W6+3, usw. Punkte AU-Verlust, aber kein SP an.

Der Verteidiger kann nur die Attacken Biss, Knie oder Schwanzschlag einsetzen, diese Manöver sind allerdings je um 4 Punkte erschwert.

Für Verteidiger mit dem Vorteil Schlangenmensch ist die PA um 5 Punkte erleichtert.

Der Schwitzkasten endet bei misslungenem AT des Angreifers, oder bei erfolgreicher PA des Opfers.

Misslungen: Keine Auswirkungen.

WdS 92

Angriffsaktion / Waffenloser Kampf

SPRUNG

Raufen-PA +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF Sprung.

Ausführbar mit: Gladiatorenstil, Hruruzat, Mercenario.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Parade funktioniert auch gegen bewaffnete Gegner (ohne dadurch Schaden zu erleiden).

Erschwernis:

• DK H / N +4 / +2

• gegen bewaffnete Gegner +2

Eine Ansage zur Erleichterung eines folgenden Schwanzschlages oder Sprungrites ist möglich.

Unabhängig vom Ausgang des Manövers verliert der Angreifer 1W6 Punkte INI.

Misslungen: GE-Probe, erschwert um die erlittenen echten TP (mit den Vorteilen Standfest -1, Balance -2, Herausragende Balance -4). Bei Misslingen ist der Verteidiger am Boden.

Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 92

Angriffsaktion / Waffenloser Kampf

VERSTECKTE KLINGE

Raufen-AT/PA

Voraussetzung: SF Versteckte Klinge. Waffe mit DK H.

Ausführbar mit: Mercenario.

Kombination: Gerade, Schwinger.

Wirkung: Der Kämpfer ist in der Lage, eine Waffe in der DK H mit seinen Raufen-Kampfwerten einzusetzen.

Er richtet TP entsprechend der Waffe an und kann auch bewaffnete Angriffe parieren (mit den Einschränkungen und WM je nach Waffe).

Misslungen: Keine Auswirkungen.

WdS 92

Angriffs-/Abwehraktion/Waffenloser Kampf

WAFFENLOSE KAMPFSTILE

Besonderheiten

Generell für Kenner eines waffenlosen Kampfstiles: Wechselseitige Ringen und Raufen mit einer Freien Aktion.

Gladiatorenstil:

• Bis zu drei TP weniger anrichten und diese stattdessen auf die TP(A) addieren (nicht mit Orchidee, Veteranenhand etc.)

Hammerfaust:

• Gegenstände beschädigen, ohne sich zu verletzen. Die TP(A) können als Strukturschaden angerechnet werden.

• Mit SF waffenloser Aushalf mit Raufen-TaW möglich.

Hruruzat:

• Alle Tritte richten 2W6 TP(A) an.

• „Zat“ bei Pasch während Schadenswurf: Es wird ein erneuter Schadenswurf ausgeführt und zum bereits erwirkten Resultat addiert (solange, bis kein Pasch mehr fällt).

• Für je 4 Punkte Ansage, kann einer der W6 um einen Punkt verändert werden (nicht mit TP-Ansage kombinierbar und nur beim ersten Schadenswurf).

• Glückliche Attacken richten nicht doppelte TP(A) an, sondern sind automatisch ein Zat.

Mercenario:

Der Kämpfer erleidet gegen Bewaffnete in der DK:N nur einen Malus von drei Punkten auf die AT und er erleidet keinen Schaden, falls seine AT zur DK-Verkürzung pariert wird.

Uauer Schule:

Alle Entwinden-Manöver (auch gegen Tiere/Pflanzen) -2.

Waffenloser Kampf

Waffenlose Manöver im bewaffneten Kampf:

• Die AT ist um zwei Punkte erschwert.

• Ohne Kenntnis einer waffenlosen Kampftechnik ist vor und nach einem waffenlosen Angriff eine Aktion Position notig.

• Es ist nicht möglich Zusatzaktionen aus BHK II, PW II, SK II oder Tod von Links mit waffenlosen Aktionen zu kombinieren.

Waffenloser gegen Bewaffneten:

• WM gegen Bewaffnete -1/-2, INI -2.

• Wird ein Waffenangriff waffenlos pariert, so erleidet der Verteidiger dennoch halben Schaden (außer der Bewaffnete führt eine Waffe mit DK H, bzw. die Kämpfer befinden sich in DK H).

• Fernwaffen-Angriffe oder Lanzen-Attacken können nicht waffenlos pariert werden.

• Wird ein waffenloser Angriff (auch DK-Verringerung) bewaffnet pariert (nicht mit Schild), so erleidet der Angreifer den halben Waffenschaden (ohne TP/KK).

• Bewaffnete können waffenlos in DK H und N (AT +6) angegriffen werden.

WdS 88-89

Waffenloser Kampf

WURF

Ringen-AT +4 +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF Wurf. Opfer wird gehalten oder ist im Griff.

Ausführbar mit: Bornländisch, Gladiatorenstil, Hruruzat, Mercenario, Uauer Schule.

Kombination: Punkte aus Halten und Griff können genutzt werden.

Wirkung: Gegner wird zu Boden geworfen und muss 1W6 TP(A) hinnehmen. Er gilt als am Boden und verliert 2W6 Punkte seiner INI. Ansage zur TP-Erhöhung möglich.

Einen Wurf muss immer entweder ein Halten vorausgehen oder das Opfer muss sich in einem Griff befinden.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 93

Angriffsaktion/Waffenloser Kampf

AUSWEICHEN (FREI)

Modifizierte Ausweichen-Probe
1 Freie Aktion

Voraussetzung: Kämpfer wird erfolgreich attackiert (DK-Verkürzung zählt als Angriff⁶) und liegt nicht am Boden.
Ausführbar mit: Manöver ist unabhängig von der Waffe.
Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Kämpfer bringt sich außer Reichweite eines Gegners (um einen Schritt).

Folgende Modifikatoren kommen zur PA-Basis hinzu:

• Behinderung	+BE
• DK H / N / S / P	+4 / +2 / +1 / +0
• Kämpfer kniet	+4
• Pro zusätzlichen Gegner	+2
• Umstellt (+4 Gegner)	unmöglich
• SF Ausweichen I / II / III	je -3
• TaW Akrobistik pro 3 TaP über 9	je -1
INI -4 unabhängig vom Gelingen, Anschließend Aktion Position nötig um am Kampfgeschehen teilnehmen zu können.	

Misslungen: Keine Auswirkungen.

WdS 57, 66-67, 98-99

Abwehraktion

FERNKAMPF-ANGRIFF ABWEHREN

Modifizierte Ausweichen-Probe / Schild-PA
1 freie Aktion / 1 Aktion

Voraussetzung: Der Kämpfer muss den Akt des Schießens beobachtet haben und er darf nicht im Nahkampf verwickelt sein.
Ausführbar mit: Ausweichen unabhängig vom Waffentalent, Schild-Parade nur mit Schild.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Der Kämpfer weicht dem Geschoss aus bzw. blockt es mit seinem Schild ab, ohne dieses zu beschädigen.

• Kein Ausweichen gegen Netze, Lassos, oder Fledermäuse.

• Ein Kämpfer mit großem/sehr großem Schild gilt grundsätzlich als „in Deckung“ und seine Größenklasse wird um 1/2 Stufen verringert.

Modifikatoren:

• Wurfwaffen	+4
• Peile, Bolzen, Kugeln, Schleudersteine	+8

zusätzl. +2

Misslungen: Keine Auswirkungen.

WdS 66-67

Abwehraktion

MEISTERPARADE

PA +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF Meisterparade. Schildkämpfer zusätzlich SF Schildkampf II. BE max. 4. Verteidiger wird erfolgreich attackiert (auch DK-Verkürzung zählt).

Ausführbar mit: Anderthalbhänder, Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwert, Speere, Stäbe, ZH-Hiebwaffen, ZH-Schwerter-/säbel, Schild siehe Voraussetzungen.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Erleichtert die nächste eigene Angriffs- oder Abwehraktion (was zuerst kommt) um die Ansage. Die Höhe der Ansage darf hierbei sowohl den TaW, als auch den PA-Wert der verwendeten Waffe nicht übersteigen.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 69

Abwehraktion

AUSWEICHEN (GEZIELT)

Modifizierte Ausweichen-Probe +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF Ausweichen I. Verteidiger wird erfolgreich attackiert (auch DK-Verkürzung zählt)⁷ und liegt nicht am Boden.

Ausführbar mit: Manöver ist unabhängig von der Waffe.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Kämpfer weicht um die Ansage erschwert aus, bleibt jedoch in der gegenwärtigen DK. Die Ansage dient als Erleichterung für die nächste eigene Angriffs- oder Abwehraktion (was zuerst kommt).

Folgende Modifikatoren kommen zur PA-Basis hinzu:

• Ansage	+Ansage
• Behinderung	+BE
• DK II / N / S / P	+8 / +4 / +2 / +0
• Kämpfer kniet	+4
• Pro zusätzlichen Gegner	+2
• Umstellt (+4 Gegner)	unmöglich
• SF Ausweichen I / II / III	je -3
• TaW Akrobistik pro 3 TaP über 9	je -1

INI -4 unabhängig vom Gelingen, Anschließend Aktion Position nötig um am Kampfgeschehen teilnehmen zu können.

Misslungen: Keine Auswirkungen.

WdS 57, 66-67

Abwehraktion

BINDEN

PA +4 (oder +gegnerische Ansage, falls höher) +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF Binden. Angreifer führt nicht: Hiebwaffen, Kettenstäbe, Kettewaffen, Peitsche, ZH-Flegel, ZH-Hiebwaffen, ZH-Schwerter-/säbel. Verteidiger wird erfolgreich attackiert (auch DK-Verkürzung zählt).

Ausführbar mit: Anderthalbhänder, Dolche, Fechtwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwert, Speere, Stäbe, ZH-Schwerter-/säbel (nur in Halbschwertstellung), Parierwaffen (gegen ZH-Waffen - außer Anderthalbhänder - nur Bock und Hakendolch), keine Schilder.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Binden-Ansage wirkt als Erleichterung der nächsten eigenen AT und Erschwerung der gegnerischen PA. Gebündnis wird immer nur eine Waffe.

- Binden mit Hauptwaffe: PA muss um freiwillige Ansage zusätzlich erschwert werden, als Binden-Ansage gilt dann nur diese Ansage.
- Binden mit Parierwaffe (erfordert SF Parierwaffen I). Die Grund-Erschwerung gilt als Binden-Ansage, freiwillige Ansagen sind nicht möglich.
- Binden mit Haupt- und Parierwaffe (erfordert SF Parierwaffen I): beide Vorteile.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 67

Abwehraktion

ENTWAFFNEN ALS PA

PA +8 +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF Entwaffen. Zusätzlich SF Meisterliches Entwaffen, falls Gegner mit ZH-Waffe bewaffnet ist (außer Anderthalbhänder). Verteidiger wird erfolgreich attackiert (auch DK-Verkürzung zählt).

Ausführbar mit: Anderthalbhänder, Fechtwaffen (nur gegen Fechtwaffen oder Dolche), Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Säbel (nicht gegen ZH-Waffen, außer Anderthalbhänder), Schwert, Speere, Stäbe, ZH-Schwerter-/säbel (nur in Halbschwertstellung), Parierwaffen (gegen ZH-Waffen - außer Anderthalbhänder - nur Bock und Hakendolch), keine Schilder.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Angreifer kann nur mit einer KK-Probe +8 (gegen Kenner der SF Meisterliches Entwaffen +10) verhindern, dass die Waffe aus der Hand gerissen wird.

- Die Ansage dient als zusätzliche Erschwerung der KK-Probe.
- Mit Bock, Hakendolch, Linkshand und Drachenklaue und der SF Parierwaffen I ist das Manöver um 2 erleichtert.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 68

Abwehraktion

FERNKAMPF-ANGRIFF

ABWEHREN

Modifizierte Ausweichen-Probe / Schild-PA
1 freie Aktion / 1 Aktion

Voraussetzung: Der Kämpfer muss den Akt des Schießens beobachtet haben und er darf nicht im Nahkampf verwickelt sein.
Ausführbar mit: Ausweichen unabhängig vom Waffentalent, Schild-Parade nur mit Schild.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Der Kämpfer weicht dem Geschoss aus bzw. blockt es mit seinem Schild ab, ohne dieses zu beschädigen.

• Kein Ausweichen gegen Netze, Lassos, oder Fledermäuse.

• Ein Kämpfer mit großem/sehr großem Schild gilt grundsätzlich als „in Deckung“ und seine Größenklasse wird um 1/2 Stufen verringert.

Modifikatoren:

• Wurfwaffen	+4
• Peile, Bolzen, Kugeln, Schleudersteine	+8

zusätzl. +2

Misslungen: Keine Auswirkungen.

WdS 66-67

Abwehraktion

GEGENHALTEN AT +4

1 Aktion

Voraussetzung: SF Gegenhalten. Waffe wird in gleicher/größerer DK wie/als die des Gegners geführt. Gegner nicht im Ausfall.⁵

Ausführbar mit: Anderthalbhänder, Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwert, Speere, Stäbe, ZH-Hiebwaffen, ZH-Schwerter-/säbel.

Kombination: Nicht kombinierbar. Punkte aus Binden und Meisterparade können genutzt werden.

Wirkung: Angriff als Abwehraktion in derINI-Phase des Gegners. Auch einem Angriff zur DK-Verkürzung kann gekontert werden, wobei die Verkürzung nur erfolgreich ist, wenn die gegnerische AT gelingt und die bessere ist. Falls der Verteidiger eine Waffe mit höherer DK als der Angreifer führt, so muss der Angreifer den AT-Malus zur DK-Überbrückung hinnehmen.

- Gelingt nur eine AT, entsteht normaler Schaden.
- Gelingt beide AT, so zieht zunächst der Kämpfer mit der höheren IINIDifferenz vom AT-Wurf ab. Dergenre mit der höheren Differenz zwischen AT-Wurf und AT-Wert (abzüglich Erschwerung) verursacht vollen Schaden inkl. eventueller Ansagen, der andere nur halben Schaden ohne TP/KK und ohne eventuelle Ansagen.

- Zum auflaufen lassen von Sturm- oder Lanzenangriffen siehe Karte Gegenhalten (auflaufen lassen).

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 68-69

Abwehraktion

GEGENHALTEN (AUFLAUFEN LASSEN)

AT +4
1 Aktion

Voraussetzung: siehe Karte Gegenhalten.

Ausführbar mit (gegen Sturmangreifer): siehe Karte Gegenhalten.

Ausführbar mit (gegen Lanzenreiter): gegen Kriegslanzen nur Piken, sonst siehe Karte Gegenhalten.

Kombination: siehe Karte Gegenhalten.

Wirkung: siehe Karte Gegenhalten.

Trefferzone gegen Reiter: mit DK/S/P immer Rumpf.

Sturmangriff auflaufen lassen: Die zusätzlichen TP eines Sturmangriffs kommen beim Kämpfer mit der besseren AT voll und beim Kämpfer mit der schlechteren AT halb zum Tragen.

Lanzenreiter auflaufen lassen: Basis für den halben/vollen Schaden ist der des Lanzenangriffs, wobei der Verteidiger mit Pike 2TP mehr antrifft (da stabiler). Eine Lanzenreiter-AT gegen eine lange Pike (ca. 4,5Schritt) ist zusätzlich um 3 Punkte erschwert.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 68-69, 111

Abwehraktion

WAFFE ZERBRECHEN

PA +8, modifizierte KK-Probe⁶
1 Aktion

Voraussetzung: SF Waffe zerbrechen und Parierwaffen I. Angreifer führt Klingenwaffe. Verteidiger wird erfolgreich attackiert (auch DK-Verkürzung zählt).

Ausführbar mit: Hakendolche, entsprechend ausgestattete Linkshanddolche, Drachenklauen, keine Schilder. Es spielt keine Rolle, mit welcher Hand die Waffe geführt wird.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Nach gelungener PA muss dem Verteidiger noch eine wie folgt modifizierte KK-Probe gelingen, um die gegnerische Waffe zu zerbrechen:

- Langere Fechtwaffen (Degen, Florett, etc.) +4
- Andere einhändige Klingenwaffen, auch Dolche +6
- Zweihändig geführte Klingenwaffen +10
- Bruchfaktor gegnerische Waffe -BF

Läßt der Angreifer seine Waffe vor der KK-Probe einfach fallen, gilt er als entwaffnet, aber die Waffe zerbricht nicht.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver. Misstlingt nur die KK-Probe so bleibt die Waffe heil, richtet aber keinen Schaden an.

WdS 71

Abwehraktion

WINDMÜHLE

PA +gegnerische Ansage (min. +8)
1 Aktion, 1 freie Aktion

Voraussetzung: SF Windmühle. Kämpfer wird erfolgreich mit Wuchtschlag, Sturmangriff, Hammerschlag oder Befreiungsschlag angegriffen. Darf keine umgewandelte Angriffskontrolle, Teil-PA einer Klingenvand oder zusätzliche Abwehraktion sein.

Ausführbar mit: Anderthalbhänder, Dolche, Fechtwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Kettewaffen, Säbel, Schwert, Speere, Stäbe, ZH-Flegel, ZH-Hiebwaffen, ZH-Schwerter-/säbel, nur kleine Schilder, keine Parier-/Zweitwaffen.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Dem Angreifer muss eine PA erschwert um seine eigene Ansage gelingen (falls er diese noch nicht verbraucht hat). Bei Misstlingt gilt die Parade des Verteidigers als Wuchtschlag mit einer Ansage der vollen eigenen Erschwerung.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 71

Abwehraktion

AT-/PA-PATZER

2W6

Voraussetzung: 20 auf W20 bei Manöver und Prüfwurfs misslungen.

Wirkung: Verlust aller Aktionen dieser KR, sowie je nach Wurf mit 2W6:

- 2 – Waffe zerstört: INI → -4. Bei BF ≤ 0 siehe stattdessen 9–10 (BF +2). Im Waffenlosen Kampf siehe stattdessen 12.

- 3–5 – Sturz: INI → -2. Patzender liegt am Boden. Aufstehen: Aktion Position und GE-Probe +BE.

Mit Sonderfertigkeit/Vorteil Standfest/Balance/Herausragende Balance und gelungener GE-Probe +(2+/-0/-4)+BE kann ein Sturz in Stolpern umgewandelt werden.

- 6–9 – Stolpern: INI → -2.

- 9–10 – Waffe verloren: INI → -2. Aktion Position und Waffe auftreiben: GE-Probe (1 Aktion). Bei natürlicher (angewachsener) Waffe siehe stattdessen 3–5.

- 11–Eigentreffer: INI → -3. TP durch eigene Waffe, ohne TP/KK-Zuschlag oder Ansagen, ggf. auch Wunden.

- 12 – Schwerer Eigentreffer: INI → -4. Doppelte TP durch eigene Waffe, ohne TP/KK-Zuschlag oder Ansagen, ggf. auch Wunden.

- 6–9 – Stolpern: INI → -2.

- 9–10 – Waffe verloren: INI → -2. Aktion Position und Waffe auftreiben: GE-Probe (1 Aktion). Bei natürlicher (angewachsener) Waffe siehe stattdessen 3–5.

- 11–Eigentreffer: INI → -3. TP durch eigene Waffe, ohne TP/KK-Zuschlag oder Ansagen, ggf. auch Wunden.

- 12 – Schwerer Eigentreffer: INI → -4. Doppelte TP durch eigene Waffe, ohne TP/KK-Zuschlag oder Ansagen, ggf. auch Wunden.

WdS 84-85

Übersichtskarte

BRUCHTEST

2W6

Voraussetzung: Abwehr eines Kritischen Treffers mit Waffe oder Schild.

Oder: Abwehr eines Wuchtschlags, eines Angriffs zum Niederknien, eines Hammerschlags, eines Befreiungsschlags oder eines Sturmangriffs aus einer Gesamtansage (Zuschlag +freiwillige Ansage) von mindestens 10 Punkten.

Oder: Gegner gelingt Manöver Schildspalter oder Waffe zerbrechen (BT zunächst nur für den Verteidiger).

Wirkung: Es wird für beide Beteiligten überprüft, ob eine Waffe oder ein Schild zerbricht.

Auswirkungen je nach Wurf mit 2W6:

- 12 keine Auswirkungen

- kleiner 12 aber großer BF BF +1

- kleiner oder gleich BF Waffe/Schild zerbricht

Beim Einsatz des Manöver Schildspalter oder Waffe zerbrechen muss zunächst nur die Verteidigungswaffe den Bruchtest ausführen. Für die Angriffswaffe muss nur dann auch ein Bruchtest gewürfelt werden, wenn die Verteidigungswaffe nicht zerbricht.

WdS 85

Übersichtskarte

GLÜCKLICHE AT/PA

Voraussetzung: 1 auf W20 bei Manöver.

Wirkung:

Glücklicher Attacke:

- Ungeachtet aller Modifikatoren auf jeden Fall ein Treffer

- Gegenreische PA/AW Wert wird halbiert

- Wird dies inkl. aller Modifikatoren bestätigt ist sie eine kritische AT; dabei werden TP verdoppelt (TP/KK und Ansagen werden nach Verdopplung addiert) und bei Überschreitung der Wundschwelle ein zusätzliche Wunde angereichert.

Glücklicher Parade:

- Wird eine gewürfelte 1 unter Berücksichtigung aller Modifikatoren bestätigt ist eine glückliche Parade gelungen.

- Die Parade zählt dann als zusätzliche Freie Aktion, die reguläre Parade wird also nicht verbraucht.

- Beim glücklichen freien Ausweichen erleidet der Verteidiger keinen INI-Verlust.

Glückliche Attacke im Fernkampf: Kein automatischer Treffer, der Schütze muss überhaupt eine Chance gehabt haben das Ziel zu treffen. Reichweite-Modifikator wird beim kritischen Treffer auch verdoppelt.

WdS 84, 99

Übersichtskarte

KAMPF GEGEN TIERE

Tiere können nicht unwandeln, aber orientieren.

- Meistens Flucht bei LEP < 1/3, Vögel bei LEP < 3/4.

- Waffen-PA verursachen halben Waffenschaden ohne TP/KK.

- Tiere benötigen nur eine gelungene, unparierte AT um in ihre optimale DK zu gelangen.

- Tiere schlagen keine glücklichen AT, Patzer können nicht ausgelegten werden, kosten aber nur alle Aktionen der KR.

- MR-Angaben: Geistesmanipulation/Gestaltmanipulation

Verboten: Ausfall, Entwaffen, Finte, Schildspalter, Binden.

Je nach Situation: Stumpfer Schlag, Niederknien, Schild-AT, Nutzung von zwei Waffen, Defensive Kampfstil, Klingengewand, Meisterparade, Windmühle, Waffe zerbrechen, Entwaffen.

Nur mit Tierkunde-TaW 5+: Gezielter Stich, Todesstoß.

Gegenhalten: AT-4, falls Tier nicht in seiner optimalen DK.

Attacke: AT gegen sehr kleine Tiere sind um 2 bis 4 Punkte, gegen winzige Tiere um 4 bis 8 Punkte erschwert.

Parade: Ausweichen ist immer möglich. Waffen- und Schildparade je nach Tiergröße:

- Winzig: Nicht parierbar, aber keine DK und INI-Abzug. Nach Ausweichen bleibt Held im Kampf.

- Sehr klein: Schild-PA → 0, Waffen-PA → 4 bis +8.

- Groß: Mit Schild, oder Gegenhalten parierbar.

- Sehr groß: Bisce mit Gegenhalten parierbar, sonst nur ausweichbar.

WdS 112, ZBA 10-12

Übersichtskarte

AUSDAUER IM KAMPF

Ausdauerkosten für Aktionen:

• Jeweils 1 AuP: Normale Angriffs-/Abwehraktionen und Bewegen mit GS Schritt. Alle Manöver, die im Folgenden nicht genannt werden:

- Jeweils 1 AuP: Wuchtschlag, Betäubungsschlag, Befreiungsschlag, Hammerschlag, Schildspalter, Sturmangriff, Niederwerfen, Windmühle, Doppelangriff, Einleitens eines Ausfalls, (Gezieltes) Ausweichen, PA mit (sehr) großem Schild, Sprinten, Klammern, Schwitzkasten, Sprung, Sprungritt, Wurf.

Modifikatoren:

- Je 3 Punkte BE: -1 AuP/Aktion
- Waffe mit Gewicht > KK*10 Unzen: -1 AuP/Aktion

Ausdauerkosten für das Erleiden einer Wunde:

-1W6 AuP

Ausdauerkosten für das Zauberwirken:

- Je 5 volle AsP, die ein Zauber kostet -1 AuP
- Zaubern mit 0 AuP -1 LeP
- Auf einen Schlag mehr als 1/3 der Basis-AE +1 Erschöpfung

Mit Vorteil Ausdauernder Zauberer:

- Je 10 volle AsP, die ein Zauber kostet -1 AuP
- Zaubern mit 0 AuP -1 LeP
- Auf einen Schlag mehr als 1/2 der Basis-AE +1 Erschöpfung

WdS 83, WdZ 23-24

Übersichtskarte

BESONDERE KAMPFSITUATION I

Sicht:

- Kampf im Mondlicht (o.ä.) AT +3/ PA +3
- Kampf im Sternenlicht (o.ä.) AT +5/ PA +5
- Kampf bei totaler Dunkelheit AT +8/ PA +8
- Kampf gegen Unsichtbare AT +6/ PA +6

Umgebung:

- Kampf in knietiefem Wasser AT +0/ PA +2
- Kampf in hüttetiefem Wasser AT +2/ PA +4
- Kampf in schuhhohem Wasser AT +4/ PA +6
- Kampf unter Wasser AT +6/ PA +6

Begeiste Verhältnisse und mit

- langer Schwungwaffe AT +6/ PA +2
- kurzer Schwungwaffe AT +2/ PA +0
- Infanteriewaffe AT +2/ PA +2
- Speer AT +0/ PA +2

Position:

- Kampf wenn am Boden liegend AT +3/ PA +3
- Kampf gegen am Boden Liegenden AT -3/ PA -5
- Kampf wenn am Boden kneiden AT +1/ PA +1
- Kampf gegen am Boden kneidend AT -1/ PA -3
- Kampf gegen fliegende Wesen AT +2/ PA +4

WdS 58

Übersichtskarte

BESONDERE KAMPFSITUATION II

Kampf mit der falschen Hand*

- falsche Hand +SF Linkshand* AT +6/ PA +6

- falsche Hand +SF Beidhand. Kampf I AT +3/ PA +3

- falsche Hand +SF Beidhand. Kampf II AT +0/ PA +0

- Verteidiger wird überrumpt** AT -5

- Verteidiger schlägt/ist bewusstlos/gefesselt** AT -8

- Angriiff auf vollkommen unbewegliches Ziel AT -10

- Kampf gegen Überzahl PA +1 pro zusätzlichem Gegner (max. +2) AT -1

- Kampf in Überzahl AT unmöglich

- Kampf 2+ DKs zu kurz AT -6/ PA +0

- Waffe 1 DK zu kurz AT -6/ PA -6

- Waffe 1 DK zu lang AT -6/ PA -6

- Waffe 2+ DKs zu lang AT und PA unmöglich

* Der TP/KK Bonus mit der falschen Hand kann nur mit der SF Beidhänder Kampf I oder II genutzt werden.

**Ein überrumpteter Kämpfer kann sich nicht verteidigen.

FERNKAMPF-PATZER

2W6

Voraussetzung: 20 auf W20 bei Fernkampfmanöver und Prüfwurf auf unmodifizierten FK-Wert misslungen.

Wirkung: Auswirkungen je nach Wurf mit 2W6:

- 2 – Waffe und ggf. Projektil zerstört INI → -4. Nicht getroffen. Verlust aller Aktionen dieser KR.

- 3 – Waffe beschädigt: INI → -3. Nicht getroffen, Projektil landet vor den Füßen des Schützen. Seine gerissen, oder Mechanik verklemt. Schusswaffen erst nach 30 Aktionen wieder einsatzbereit. Bei Wurfwaffen siehe stattdessen 2. Verlust aller Aktionen dieser KR.

- 4–10 – Fehlschuss: INI → -2. Nicht getroffen, Projektil verloren. Schusswaffen: Seine verrostet oder Mechanik blockiert, erst nach 2 Aktionen wieder schussfähig. Wurfwaffen: verloren, Werfer braucht 2 Aktionen, um sein Gleichgewicht wieder zu finden.

- 11–12 – Gefahren getroffen/Eigentreffer: INI → -3. Normale TP auf entsprechende Entfernung (ohne Ansagen) gegen nächsten Gefahren oder sich selbst, wenn keine Gefahren in der Nähe.

WdS 57, 232

Übersichtskarte

HINTERHALT

Voraussetzung: Angreifer hat Hinterhalt gelegt.

Wirkung: Kämpfer im Hinterhalt haben eine Aktion frei, bevor sie den Hinterhalt aufgeben. Dies kann auch ein FK-Angriff oder eine Bewegung zum Gegner hin sein.

Der eigentliche Kampf (das Auswürfeln von INI) beginnt erst nach Abschluss dieser ersten Aktion.

Jeder Verteidiger kann nur parieren oder ausweichen, wenn ihm eine IN-Probe (Modifikation siehe Karte Überraschung) gelingt, die bei FK-Angriffen um 3 Punkte erschwert ist.

Allerdings muss der Verteidiger evtl. noch die Waffe ziehen (siehe Karte Waffe ziehen).

Der Verteidiger gilt im weiteren Kampfverlauf so lange als überrascht (siehe Karte Überraschung), bis ihm die dortige IN-Probe gelingt.

WdS 78

Übersichtskarte

HITZE-/FEUERSCHADEN

Wunden nur bei direktem Feuerschaden möglich. RS wirkt nur bei direktem Feuerschaden.

Hitzeschaden:

- Köhnglut (ab 60°C): 1W6 TPA(A)/SR

- Kochend (ab 100°C): 1W6 TP(A)/KR

- Backofen (ab 200°C): 2W6 TP(A)/KR

- Kohlenglut (ab 500°C): 3W6 TP(A)/KR

- Vulkanglut (ab 1000°C): 4W6 TP(A)/KR

- Eisenschmelze (ab 1500°C): 5W6 TP(A)/KR

Modifikatoren:

- Besonders heiße Ausprägung der Stufe +1 bis +2 SP

- Hitzeresistenz/Akklimatisierung(Hitze): Kommt nur bei Köhnglut zum Tragen und senkt TPA um 2.

- Hitzeempfindlich: Negative Auswirkungen treten bereits eine Stufe früher bei Köhnglut bereits ab 40°C.

Feuerschaden:

Je nach Menge der heißen Substanzen 1W3 bis 4W6 TP. Pro 10 erlittene TP sinkt die RS permanent um 1. Bei brennender Kleidung Zone erleidet der Held 1W3 bis 2W6 SP pro KR. Nasse Textilien schützen für 2W6 KR und reduzieren die SP um 1-2 Punkte.

WdS 146

Übersichtskarte

KRANKHEIT WUNDFIEBER

KO-Probe + Mod.

Wurden 5SP oder mehr durch Verletzungen (rostige Waffen, Tierbeine, Dornenhecken o.ä.) erlitten, und diese nicht behandelt (siehe Erstversorgung auf der Karte Heilkunde Wunden), so ist am Abend eine modifizierte KO-Probe nötig um nicht zu erkranken.

Symptome: Eine Fieberkrankheit mit unruhigem Schlaf, körperlicher Müdigkeit, bisweilen Sprachverirrtheit; in schlümmer Fällen fallen auch Koma (wenn KK auf 0 sinkt) und Tod. Nach der Kur wird 1 KK pro Tag regeneriert.

Dauer bis zum Ausbruch/zur Kur: 1 Tag/2W6 Tage

Wirkung: 2W6-1 SP am ersten Krankheitstag, 2W6-2 SP am zweiten Krankheitstag, 2W6-3 am dritten usf.; gefördert wird ein entsprechendes Schadenswurf eine KO-Probe → 6, so erleidet der Held nur halben Schaden (10+ übrig behaltene Punkte: gar kein Schaden).

Außerdem fällt die KK jeden Krankheitstag um 1 (nicht bei gelungenen regulären KO-Probe).

Modifikatoren:

- Über 25% LEP-Verlust +1

- Über 50% LEP-Verlust +2

- Verletzt durch Krallen/Zähne/verschmiss. Waffen +3

- Wunden durch Untote +4

- Vorteil Resistenz gegen Krankheiten -7

- Vorteil Immunität gegen Krankheiten -15

- Krankheitsanfälligkeit +7

Wds 151, 157-158

Übersichtskarte

PARADE-EINSCHRÄNKUNGEN

Allgemein: Die Waffenparade von Kettenwaffen ist generell um 2 Punkte erschwert

Schild: Kettenstäbe, Kettenwaffen, Peitschen und Zweihandflegel ignorieren den PA-Bonus eines Schildes.

Dolche: Nicht pariert werden können Kettenwaffen (außer Geißel, Neunschwänzige), Zweihandflegel, Zweihand-Hiebwaffen, Zweihandwörter-säbel, Helleballe und Korspie. Ausnahme: Kadolchel und Kurzschwerter können Zweihandwörter-säbel parieren.

Fechtfaffen: Nicht pariert werden können Kettenwaffen (außer Geißel, Neunschwänzige), Zweihandflegel und Zweihand-Hiebwaffen. Mit Florett, Magierstab und Stocke gegen keine Zweihandwörter-säbel. Rapier und Wolfsmesser gelten paratechnisch als Schwert.

Dolche & Fechtfaffen: Zu den nicht parierbaren Waffen zählen auch die mit zwei Talenten verwendbaren Waffen Rondrakkam, Richtschwert, Neethaner Langaxt, Warunker Hammer, Pailos, Große Knochenkeule und Magierstab mit Kristallkugel, nicht aber Anderthalbhänder und Tuzakmesser.

Wds 115

Übersichtskarte

REGENERATION

Ausdauer

Eine Spielrunde rasten 3W6 AuP
• Erfolgreiche KO-Probe +6

Aktion Atem holen (siehe Karte „Weitere Aktionen im Kampf“).

Lebenspunkte/Astralenergie

Grundregeneration für 6h Schlaf 1W6 LeP/AsP

• Erfolgreiche KO / IN-Probe +1 LeP/AsP

• Im Freien auf schlechtem Lagerplatz -1 LeP/AsP

• Komfortables Lager (Einzelzimmer) +1 LeP/AsP

• Luxuriöses Lager (Suite) +2 LeP/AsP

• Im Freien bei schlechtem Wetter -1 bis -5 LeP/AsP

• Ruhestörung in der Nacht -1 LeP/AsP

• Wache gehalten -1 LeP/AsP

• Held ist erkrankt keine LeP/nur 1 AsP

Weitere Modifikatoren durch Vorteile, Nachteile und Sonderfähigkeiten.

Wundheilung

Es ist durch weltliche Methoden pro Tag maximal einmal möglich eine Wunde durch eine modifizierte KO-Probe zu heilen.

• Ohne TZM: KO-Probe +3*Wundenanzahl. Bei erfolgreicher Behandlung mittels Heilkunde Wunden keine Erschwerung.

• Mit TZM: Gleiche Mod. und Heilungserfolge wie bei einer Heilkunde Wunden Probe (siehe Karte). Nur BALSAM, oder WUNDEGEN können auf einzelne Wunden gerichtet werden.

WdS 160-161

Übersichtskarte

TIERMANÖVER I

Allgemein:

• Alle Proben-Modifikatoren beziehen sich auf die beim Manöver des jeweiligen Tieres in Klammern stehende Zahl.
• Sind mehrere Angriffssarten durch Schrägstriche getrennt aufgeführt, so kann die zweite/dritte usw. Angriffsart nur als Ergebnis der vorherigen eingesetzt werden.

Flugangriff: Tie attackiert und fliegt wieder außer Reichweite. Verteidiger AT erschwert um +2, PA um +4. Mit Schild wird die gesamte PA-Erschwerung halbiert. Wollen mehrere Angreifer das Tier attackieren, dann AT zusätzlich +3 pro Beteiligten. Regeln über Zurzahl außer Kraft.

Sturzflug: Wie Flugangriff. Tier greift stets zuerst an, AT -3, PA+3, Verteidiger AT +4 und PA+8.

Verbeissen/Umklemmen/Festkrallen/Würgen: Nur möglich in DK:H. Vorgehen wie bei SF Würgegriff (Waffenloser Kampf). Angriff endet, sobald Tier Wunde erleidet. AT des Verteidigers nach Meisterentscheid erschwert (z.B. AT +8 bei Verkrallen von Vögeln, AT+4 bei Bären-Umklemmung etc.). Wollen mehrere Angreifer das Tier attackieren, dann AT zusätzlich +3 pro Beteiligtem
• Verbeissen und Festkrallen richten echte TP an.
• SP bei Verbeissen summieren sich für Wunden-Bestimmung.

• Umklemmen/Würgen kann mit KK-Probe +Mod. und darauf folgender GE-Probe +Mod. gebrochen werden. Dabei kann der TaW Ringen zur Erleichterung der Proben verwendet werden (Punkte müssen auf die beiden Proben verteilt werden).

ZBA 11-12

Übersichtskarte

VERLETZENDE WAFFEN GEGEN GEW./MAG./DÄM. WESEN

Resistenz-Stufen:

• Immun: kein Schaden.
• Resistant: halber Schaden.
• Normal empfindlich: regulärer Schaden.

• Verletzend: Doppelter Schaden, Boni durch Reichweite (Fernwaffen) oder TP/KK erst nach Verdopplung. Waffen mit zwei oder mehr Schadensarten: im Durchschnitt höchster Wert.

Die Gegendomänen der Götter und Dämonen:

• Praios: Blakharaz/Tyakra'man
• Rondra: Belhaar/Xarfaï
• Efferd: Charpyrooth/Gal'k'zuul
• Travia: Lolgramoth/Thezzphai
• Boron: Thargunoth/Tjakkool
• Hesinde: Amazeroth/Irabaar
• Firum: Belshirash/Nagrach
• Phex: Asfaloth/Calijnah
• Peraine: Tasfarel/zholvar
• Ingerimim: Belzhorash/Mishkhara
• Rahta: Agrimoth/Widharcal
• Kraljd: Belkelkel/Dar-Klajid

Die Gegendomänen der Elemente:

• Erz Luft
• Eis Humus
• Feuer Wasser

WdZ 54-56, 379-380, 395-401

Übersichtskarte

SINKENDE LEP/AUP

Erschwerisse durch schwere Verletzung/Ermüdung

Folgen sinkender Lebensenergie:

• LeP < 1/2 des Maximums	W20 +1 / 3W20 +3 / GS -1
• LeP < 1/3 des Maximums	W20 +2 / 3W20 +6 / GS -2
• LeP < 1/4 des Maximums	W20 +3 / 3W20 +9 / GS -3
• LeP ≤ 5	kampfunfähig
• LeP ≤ 0	bewusstlos, stirbt nach W6xKO KR
• LeP ≤ -KO	sofort tot
• LeP ≤ -WS	Verlust eines pern. LeP vom Basiswert

Der Vorteil **Zäher Hund** erlaubt die Verwendung des Anderthalbfachen der KO.

Die Vorteile **Zäher Hund** und **Eisern** erlauben die Kampffähigkeit bei den Werten von 1 bis 5.

Kämpfer mit dem Vorteil **Kampfrausch** und dem Nachteil **Blutrausch** ignorieren Folgen sinkender LE.

Folgen sinkender Ausdauer:

• AuP < 1/3 des Maximums	W20 +1 / 3W20 +3
• AuP < 1/4 des Maximums	W20 +2 / 3W20 +6
• AuP = 0	kampfunfähig

Zgl. 1 bzw. W6 Erschöpfung bei 1/3 bzw. 0 Ausdauer.

Anmerkung: Kampffähigkeit kann mit einer Selbstbeherrschungs-Probe +12 ignoriert werden. Der Kämpfer erleidet W6 Punkte Erschöpfung, bleibt aber TaP* KR weiter handlungsfähig, mindestens eine KR.

WdS 56-57, 83

Übersichtskarte

SONDERFÄLLE TZ-ZUFALLSERMITTLUNG

Kleinw. Fußkämpfer gegen normalw. Fußkämpfer:

• Kopf/Brust/Bauch:	20/16-19/8-9
• Arme/Beine*:	10-15/1-7
• Kopf/Brust/Bauch:	unmöglich/17-20/9-10
• Arme/Beine*:	11-16/1-8

Reiter gegen Fußkämpfer:

• Kopf/Brust/Bauch:	17-20/11-16/1-2
• Arme/Beine*:	3-10/unmöglich
• Kopf/Brust/Bauch:	unmöglich/unmöglich/13-14
• Arme/Beine*:	15-20/1-12

Schuss auf Vierbeiner:

Rumpf/Bein/Kopf/Schwanz:	1-8/9-16/17-19/20
--------------------------	-------------------

*Ungerade links/Schildarm, gerade rechts/Schwertarm

**Erreichbares Bein/Schwertarm

WdS 96, 107, 111

Übersichtskarte

STURZSCHADEN

Pro Schritt Falltiefe erleidet ein Held 1W6-1 (+1 je nach Bodenhärte) Schaden, vor welchem Rüstung nicht schützt.

• Beabsichtigter Sprung:

Bei einem beabsichtigten Sprung ist eine Körperbeherrschungs-, Athletik- oder Akrobatikprobe erschwert um die Falltiefe in Schritt nötig um nur Ausdauerschaden zu erhalten. Mislingt diese, so wird aus dem Sprung ein Sturz (s.u.).

• Sturz:

Eine Schadens-Verminderung ist durch eine Körperbeherrschungsprobe erschwert um die Falltiefe in Schritt (max. 10) möglich. Bei längeren Stürzen darf alternativ das Talent Akrobatik verwendet werden. Der Stürzende darf dann TaP* Würfel nach Wahl aus der Wertung nehmen.

WdS 144

Übersichtskarte

TIERMANÖVER II

Hinterhalt:

IN-Probe zur Entdeckung des Hinterhalts zusätzlich +Mod. AT-5 in der ersten KR, falls nicht entdeckt.

Gezielter Angriff: Tier umgeht bei glücklicher AT den gegnerischen RS.

Doppelangriff: Zweimal AT+4. Schaden wird einzeln ausgewürfelt. Gelingen beide AT, so kann dem Schaden nur mit (gezielt) Ausweichen entgangen werden.

Anspringen: AT +Mod. Automatischer Angriff zum Niederwerfen.

Überrennen: AT +Mod. Automatischer Angriff zum Niederwerfen. Nur mit Schild, Gegenhalten oder (gezielt) Ausweichen parierbar. Automatischer Angriff zum Niederwerfen.

Netz: Gegner wird in Netz eingesponnen. GE-Probe +Mod. um sich zu befreien. Der Zuschlag erhöht sich für jede misslungene Probe um 1. Je AT/PA+1 pro misslungene Probe.

Niederwerfen/Umrüllen: Übliche Angriffsform, oder Resultat anderer Angriffe. Eine gelungene Parier verhindert nur Schaden, nicht das Niederwerfen/Umrüllen. Wird der Angriff nicht ausgewichen bzw. mit Auspendeln/Beinarbeit abgewehrt, so erfolgt eine Probe auf KK/GE +BE +Mod. um nicht zu Boden zu stürzen.

Raserei: PA +Mod., AT -Mod., TP +Mod.

Trampeln: Erfordert, dass Verteidiger am Boden ist. Trampeln kostet keine Aktion, falls es nach Überrennen erfolgt. Nur mittels Ausweichen +8 abwehrbar.

ZBA 11-12

Übersichtskarte

WUNDE

Voraussetzung:

Erlittene SP überschreiten Wundschwelle.

Wundschwelle:

Für jedes Übersteigen einer höheren Stufe, wird je eine zusätzliche Wunde angerichtet.

• 1. WS:	KO/2
• 2. WS:	KO
• 3. WS:	1,5 * KO

Eine Erhöhung/Senkung der WS wird immer auf die jeweilige Schwelle angerechnet (KO 13, Eisern → 9/15/22).

Die GS sinkt nie unter 1.

Wirkung ohne Trefferzonenmodell:
Siehe Karte Wunde mit TZM

Wirkung mit Trefferzonenmodell:

Anzahl der Wunden: 1, 0, 2, 0, 3, 0, 4, 0, 5, 0

Ignorierte Wunden: 1, 0, 2, 0, 3, 0, 4, 0, 5, 0

Je Wunde: AT-, PA-, FK-, INI-Basis und GE je -2. GS -1.

Die GS sinkt nie unter 1.

Wunde ignorieren: Um eine frische Wunde zu ignorieren, ist eine Selbstbeherrschungs-Probe +(4*Anzahl Wunden) nötig.

Auch alte Wunden können auf diese Weise ignoriert werden.

Nach Kampfende 1W6 Punkte Erschöpfung, falls während des Kampfes erfolgreich eine Wunde ignoriert wurde.

WdS 108, 110

Übersichtskarte

WUNDE MIT TZM

Voraussetzung:

Erlittene SP überschreiten Wundschwelle. Trefferzonenmodell wird verwendet.

Wirkung:

Ignorierte Wunden: 1, 0, 2, 0, 3, 0, 4, 0, 5, 0

Kopf: jeweils MU, KL, IN, INI-Basis -2; INI -2W6

3. Wunde: 2W6 SP, kampfunfähig. W20 KR bewusstlos, -1LeP/KR.

Anzahl der Wunden: 1, 0, 2, 0, 3, 0

Bauch: jeweils AT, PA, KO, KK, GS, INI-Basis -1; Iw6 SP

3. Wunde: kampfunfähig. W20 KR bewusstlos, -1LeP/KR.

Anzahl der Wunden: 1, 0, 2, 0, 3, 0

Arm: jeweils AT, PA, KK, FF -2 mit diesem Arm

3. Wunde: Arm aktionsunfähig. Waffe fallengelassen.

Anzahl der Wunden links: 1, 0, 2, 0, 3, 0

Anzahl der Wunden rechts: 1, 0, 2, 0, 3, 0

Bein: jeweils AT, PA, GE, INI-Basis -2; GS -1

3. Wunde: Kämpfer stützt, Kampfteilnahme unmöglich.

Anzahl der Wunden links: 1, 0, 2, 0, 3, 0

Anzahl der Wunden rechts: 1, 0, 2, 0, 3, 0

WdS 108, 110

Übersichtskarte