

AUSWEICHEN (FREI)

Modifizierte Ausweichen-Probe
1 Freie Aktion

Voraussetzung: Kämpfer wird erfolgreich attackiert (DK-Verkürzung zählt als Angriff) 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 zusätzlichem Gegner	+2
• Umstellt (+ Gegner)	unmöglich
• SF Ausweichen I / II / III	je –3
• TaW Akrobatik 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, 98-99Abwehraktion

AUSWEICHEN (GEZIelt)

Modifizierte Ausweichen-Probe +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF Ausweichen I. Verteidiger wird erfolgreich attackiert (auch DK-Verkürzung zählt) 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 H / N / S / P	+8 / +4 / +2 / +0
• Kämpfer kniet	+4
• Pro zusätzlichem Gegner	+2
• Umstellt (+ Gegner)	unmöglich
• SF Ausweichen I / II / III	je –3
• TaW Akrobatik pro 3 TaP über 9	je –1

Misslungen: INI -2. Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 57, 66-67Abwehraktion

BINDEN

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

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

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

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Binden-Ansage wirkt als Erleichterung der nächsten eigenen AT und Erschweris der gegnerischen PA. Gebunden 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-Erschweris 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 67Abwehraktion

ENTWAFFNEN ALS PA

PA +8 +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Entwaffnen*. Zusätzlich SF *Meisterliches Entwaffnen*, 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), Schwerter, Speere, Stäbe, ZH-Schwerter/-säbel (nur in Halbschwert-Stellung), Parierwaffen (gegen ZH-Waffen - außer Anderthalbhänder - nur Bock und Hakendolch), keine Schilde.

Kombination: Nicht kombinierbar.

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

- Die Ansage dient als zusätzliche Erschweris der KK-Probe.

- Mit Bock, Hakendolch, Linkhand oder Drachenklaue und der SF *Parierwaffen I* ist das Manöver um 2 erleichtert.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 68Abwehraktion

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 Waffentale, 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:

• Wurf Waffen	+4
• Pfeile, Bolzen, Kugeln, Schleudersteine	+8
• Fernwaffen in Entfernung <i>sehr nah</i>	zusätzl. +2

Misslungen: Keine Auswirkungen.

WdS 66-67Abwehraktion

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: Aderthalbhänder, Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Schwerter, Säbel, Speere, Stäbe, ZH-Hieb Waffen, ZH-Schwerter/-säbel.

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

Wirkung: Angriff als Abwehraktion in der INI-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.
- Gelingen beide AT, so zieht zunächst der Kämpfer mit der höheren INI die Differenz vom AT-Wurf ab. Derjenige mit der höheren Differenz zwischen AT-Wurf und AT-Wert (abzüglich Erschwernisse) 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 68-69Abwehraktion

GEGENHALTEN
(AUFLAUFEN LASSEN)

AT +4
1 Aktion

Voraussetzung: siehe Karten Gegenhalten.

Ausführbar 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 anrichtet (da stabiler). Eine Lanzenreiten-AT gegen eine überlange Pike (ca. 4,5Schritt) ist zusätzlich um 3 Punkte erschwert.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 68-69, 111Abwehraktion

KLINGENWAND

Zwei bzw. drei modifizierte PA
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Klingenwand*. Darf keine umgewandelte Angriffsaktion oder zusätzliche Abwehraktion mit der linken Hand sein.

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

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Verteidiger pariert zwei Attacken von zwei Gegnern, dies muss in der INI-Phase erklärt werden.

- Beide PA werden mit halbiertem und um zwei verbesserten PA-Wert geführt.
- Eine Schild-PA verwendet den PA-Wert des Schildes.
- Mit der SF *Kampfgespür* kann der PA-Wert beliebig aufgespalten werden, muss jedoch (nach Addition der zwei Punkte) mindestens 6 Punkte pro PA betragen.
- Die SF *Klingenträger* erlaubt die Aufteilung auf drei Gegner, und die Punkte erst nach den gegnerischen Attacken zu verteilen. (Boni bleiben bei +4).
- Bei gegnerischer Überzahl wird PA-Abzug ignoriert.

Misslungen: Keine Auswirkungen.

WdS 69Abwehraktion

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: Aderthalbhänder, Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe, ZH-Hieb Waffen, 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 69Abwehraktion

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 Linkhanddolche, Drachenklauen, keine Schilde. 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:

• Längere 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. Misslingt nur die KK-Probe so bleibt die Waffe heil, richtet aber keinen Schaden an.

WdS 71Abwehraktion

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 Angriffsaktion, Teil-PA einer Klingenwand oder zusätzliche Abwehraktion sein.

Ausführbar mit: Aderthalbhänder, Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Kettenwaffen, Säbel, Schwerter, Stäbe, ZH-Flegel, ZH-Hieb Waffen, ZH-Schwerter/-säbel, nur kleine Schilde, 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 Misslingen gilt die Parade des Verteidigers als Wuchtschlag mit einer Ansage der vollen eigenen Erschweris.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 71Abwehraktion