

AUSPENDELN

Raufen-PA oder Ringen-PA
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Auspendeln*.

Ausführbar mit: Bornländisch, Gladiatorenstil, Hammerfaust, Hruruzat, Mercenario, Unauer Schule.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Ohne Auspendeln sind alle waffenlosen Paraden gegen Gerade, Hoher Tritt, Schmetterschlag und Schwinger um 4 Punkte erschwert.

Misslungen: Keine Auswirkungen.

WdS 90

Abwehraktion / Waffenloser Kampf

DOPPELSCHLAG

Raufen-AT +4 +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Doppelschlag*.

Ausführbar mit: Bornländisch, Hammerfaust, Hruruzat.

Kombination: Punkte aus dem *Kreuzblock* können genutzt werden.

Wirkung: Der Kämpfer schlägt gleichzeitig mit beiden Fäusten zu, wobei er nur eine Aktion verbraucht und eine Attacke benötigt. Der Verteidiger muss zwei Paraden aufwenden, um die Schläge abzuwehren, einen um 4 erschwerten *Block* ausführen oder sich mit einem *Gezielten Ausweichen*-Manöver +6 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.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 91

Angriffsaktion / Waffenloser Kampf

GRIFF

Ringen-AT +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Griff*.

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

Kombination: Nicht kombinierbar.

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.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 91

Angriffsaktion / Waffenloser Kampf

KLAMMER

Ringen-AT +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Klammer*.

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

Kombination: *Biss*, *Kopfstoß*, *Knie*, *Schwitzkasten*, *Würgegriff*.

Wirkung: Ein geklammerter 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 Klammernden erschwert ist.

Beide am Kampf beteiligten können nur die Angriffe *Biss*, *Kopfstoß*, *Knie*, *Schwitzkasten* und *Würgegriff* einsetzen. Die Angriffe sind für den Geklammernten sind um die Ansage erschwert.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 91

Angriffsaktion / Waffenloser Kampf

BEINARBEIT

Raufen-PA oder Ringen-PA
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Beinarbeit*.

Ausführbar mit: Gladiatorenstil, Hruruzat, Mercenario, Unauer Schule.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Ohne Beinarbeit sind alle waffenlosen Paraden gegen Fußfeger, Knie und Tritt um 4 Punkte erschwert.

Misslungen: Keine Auswirkungen.

WdS 90

Abwehraktion / Waffenloser Kampf

EISENARM

Raufen-PA
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Eisenarm*. Ist auch in größeren Distanzklassen als Handgemenge nutzbar.

Ausführbar mit: Gladiatorenstil, Hammerfaust, Hruruzat, Mercenario, Unauer Schule.

Kombination: SF *Binden* und *Entwaffnen* gegen Bewaffnete (jeweils mit zusätzlich 4 Punkten Erschweris).

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 Entwaffnen, jeweils um 4 erschwert einzusetzen, so er diese Sonderfertigkeiten beherrscht.

Misslungen: Keine Auswirkungen.

WdS 91

Abwehraktion/Waffenloser Kampf

HALTEN

Ringen-AT oder -PA +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Halten*.

Ausführbar mit: Mercenario, Gladiatorenstil, Mercenario, Unauer Schule.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Erschwert die nächste gegnerische Aktion um die Ansage.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 91

Angriffs-/Abwehraktion/Waffenloser Kampf

KNAUSCHLAG

Raufen-AT +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Knauschlag*, Waffe in der Hand.

Ausführbar mit: Mercenario.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Schlag mit dem Knauf einer Waffe, wobei 1W6+2 TP(A) angerichtet werden.

Ein Knauschlag ist in der DK H durchführbar, auch wenn die verwendete Waffe eine andere DK hat.

Die Punkte aus einer evil. Ansage können die TP um die Ansage erhöhen oder die gegnerische PA um die Ansage erschweren.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 91

Angriffsaktion / Waffenloser Kampf

BISS

Raufen-AT +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Biss*. Automatisch bei Goblins und Orks.

Ausführbar mit: Bornländisch.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Attacke mit den Zähnen.

Die Ansage wird analog zum *Wuchtschlag* auf die TP(A) aufgeschlagen.

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.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 90-91

Abwehraktion / Waffenloser Kampf

FUSS-/SCHWANZFEGER

Raufen-AT +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Fußfeger* oder SF *Schwanzfeger*.

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

Kombination: Nicht kombinierbar.

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.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 91

Angriffsaktion / Waffenloser Kampf

HANDKANTE

Raufen-AT +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Handkante*.

Ausführbar mit: Hammerfaust, Hruruzat.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: TP sind um die Ansage erhöht.

Für einen Angriff mit der Handkante gilt die Erhöhung der Wundschwelle im waffenlosen Kampf nicht.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 91

Angriffsaktion / Waffenloser Kampf

KNIE

Raufen-AT +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Knie*.

Ausführbar mit: Bornländisch, Hruruzat, Mercenario.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Richtet bei Männern 1W6+2 TP(A), bei Frauen und Achaz 1W6 TP(A) an. Ansage zur TP-Erhöhung möglich.

Übersteigen die SP(A) die Wundschwelle, so ist der Gegner für 1W3 KR kampfunfähig und erleidet zusätzlich einen INI-Verlust von 2W6 Punkten.

Ohne *Kreuzblock*, *Beinarbeit* oder *Ausweichen* ist die Parade um 4 erschwert.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 91

Angriffsaktion / Waffenloser Kampf

BLOCK

Raufen-PA +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Block*.

Ausführbar mit: Bornländisch, Gladiatorenstil, Hammerfaust, Hruruzat, Mercenario.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Die folgende gegnerische PA wird analog zur Meisterparade um die Ansage erschwert.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 91

Abwehraktion / Waffenloser Kampf

GERADE/TRITT

Raufen-AT +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Gerade* oder SF *Tritt*.

Ausführbar mit (Gerade): Gladiatorenstil, Hammerfaust, Hruruzat.

Ausführbar mit (Tritt): Bornländisch, Gladiatorenstil, Hruruzat, Mercenario.

Kombination: Nicht kombinierbar.

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.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 91; 92

Angriffsaktion / Waffenloser Kampf

HOHER TRITT

Raufen-AT +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Hoher Tritt*. Angreifer in DK N.

Ausführbar mit: Gladiatorenstil, Hruruzat.

Kombination: Nicht kombinierbar.

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.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 91

Angriffsaktion / Waffenloser Kampf

KOPFSTOSS

Raufen-AT +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Kopfstoß*.

Ausführbar mit: Bornländisch, Gladiatorenstil, Hruruzat, Mercenario.

Kombination: Nicht kombinierbar.

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).

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 91

Angriffsaktion / Waffenloser Kampf

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 Erschweris parieren.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 91

Abwehraktion / Waffenloser Kampf

NIEDERRINGEN

Ringen-AT +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Niederringen*.

Ausführbar mit: Bornländisch, Gladiatorenstil, Mercenario, Unauer 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-AT +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 Ausdauer Schaden oder Initiativ-Verlust an. TP/KK gehen 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

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 eien Schwanzwaffe werden echte TP statt TP(A) angerichtet.

Misslungen: Keine Auswirkungen.

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, Unauer 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 keine 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 *Schlangennensch* ist die PA um 5 Punkte erleichtert.

Der Schwitzkasten endet bei misslungener 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).

Erschweris:

- DK H / N +4 / +2
- gegen bewaffnete Gegner +2

Eine Ansage zur Erleichterung eines folgenden *Schwanzschlages* oder *Sprungtrittes* 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

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 bewaffnetem Gegenhalten parierbar. 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

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-Kämpfwerten 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: Wechsel zwischen 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 angerichtet werden.
- Mit SF *Ausfall* waffenloser Ausfall 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 erwürfelten 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.

Unauer Schule:

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

WdS 98-99

Waffenloser Kampf

WAFFENLOSER KAMPF GEGEN BEWAFFNETE

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 nötig.

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

Waffenloser gegen Bewaffnete:

- 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

WÜRGEGRIFF

Ringen-AT
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Würgegriff*.

Ausführbar mit: Bornländisch.

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Gelingt die AT und misslingt die PA (*Schlangennensch* 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 seinerseits unparierbar waffenlos angreifen (keine *Sprünge* und um 2 Punkte erschwert).

Befreien kann sich der Gewürgte 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

WURF

Ringen-AT +4 +Ansage
1 Aktion

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

Ausführbar mit: Bornländisch, Gladiatorenstil, Hruruzat, Mercenario, Unauer 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.

Einem 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