

AUSFALL

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 Kampfstil nur +4. Hat er keine freie Aktion Schritt zur Verfügung, dann erleidet er PA +4.

Unfreiwilliges Ende:

- Misslungene AT, glückliche PA, *Gezieltes Ausweichen* +2 oder nach maximal KO/2 Attacken. Folge: Angreifer –1W6 INI, Verteidiger steht Passierschlag zu.

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

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 59-60

Angriffsaktion

DOPPELANGRIFF

Zweimal AT +2
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, Hiebwaren, Kettenstäbe, Säbel, Schwerter, keine Schilde.

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, gezieltem Ausweichen oder Klingenwand beide AT abwehren.

Misslungen: 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-Hiebwaren.

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

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

Misslungen: 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), Hiebwaren, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, ZH-Flegel, ZH-Hiebwaren, 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.

Misslungen: 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, Hiebwaren, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Kettenwaffen, Säbel, Schwerter, Stäbe, ZH-Flegel, ZH-Hiebwaren, ZH-Schwerter/-säbel.

Kombination: Finte, Wuchtschlag.

Wirkung: Jeder Verteidiger, der nicht parieren kann, erleidet TP nach Angriffswaffe, verliert 1W6 Punkte INI und wird um eine DK vom 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.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 60-61

Angriffsaktion

ENTWAFENEN ALS AT

AT +8 +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Entwaffnen*, *Finte*, zusätzlich SF *Meisterliches Entwaffnen*, 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 Schilde.

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

Wirkung: Es entsteht kein Schaden. Verteidiger kann nach misslungener PA nur mit einer KK-Probe +8 (gegen Kenner der SF *Meisterliches Entwaffnen* +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 Entwaffnen um 2, mit Kettenstab und Zweihlium um 4 erleichtert.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 61-62

Angriffsaktion

GEZIELTER SCHLAG

AT +2 +Modifikator
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Finte*, oder Waffe mit SF *Finte* verwendbar. Verwendung von Trefferzonen.

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

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

Wirkung: Aufschläge verdoppelt ohne *Finte* und damit verwendbare Waffe.

• Kopf/Bauch	+4
• Brust	+6
• Arme (Schwertarm/Schildarm)	+4/+6
• Beine	+2
• Situationsabhängig (evtl.)	zusätzl. +2 bis +8
• Klein-/Zwergenvuchs AT auf Kopf	zusätzl. +1/+2
• Klein-/Zwergenvuchs AT auf Beine	zusätzl. -1/-2

Für Gezielter Stich, Todesstoß und Meucheln entfällt die Grunderschwernis von +2 und Aufschläge sind halbiert.

PA gegen gezielten Schlag:

• SF Aufmerksamkeit/Kampfgespür	-2/-4
• Bauch oder Brust / Kopf	zusätzl. -2/-4

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 107-108

Angriffsaktion

KLINGENSTURM

Zwei bzw. drei modifizierte AT
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Klingenturm*. BE max. 4. Ideale DK für Angreifer. Darf keine umgewandelte Abwehraktion oder zusätzliche Angriffsaktion mit der linken Hand sein.

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

Kombination: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Angreifer führt zwei Attacken gegen zwei Gegner.

• Beide AT werden mit halbiertem und um 2 verbesserten AT-Wert geführt.

• Mit der SF *Kampfgespür* kann der AT-Wert beliebig aufgespalten werden, muss jedoch (nach Addition der zwei Punkte) mindestens 6 Punkte pro AT betragen.

• Mit der SF *Klingentürzer* darf die AT auf bis zu drei Gegner aufgespalten werden (Boni bleiben bei +4).

Misslungen: Keine Auswirkungen.

WdS 63

Angriffsaktion

BETÄUBUNGSSCHLAG

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

Voraussetzung: SF *Betäubungsschlag*.

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

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

Wirkung: Ein Angriff verursacht nur TP(A).

AT-Modifikatoren:

• Kampfstäbe, stumpfe Hiebwaren (Knüttel)	AT +2
• stumpfe Seite anderer Hiebwaren, Raufen	AT +4
• alle anderen Waffen	AT +8

Übersteigen die SP(A) die WS des Verteidigers, muss er eine einfache KO-Probe bestehen, um nicht für 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.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 61

Angriffsaktion

FESTNAGELN

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

Voraussetzung: SF *Festnageln*.

Ausführbar mit: Dreizaack, Efferdhart, Elfischer Jagdspieß, Jagdspieß, Korsepiß, Partisane, Stoßspeer, Wurmspiß.

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 vergl. Proben um 2 Punkte pro zusätzlichem erfolgreichem Angreifer erleichtert. Die Ansage dient in doppelter Höhe als Ausgleichsvorrat für die Proben. Die Abwehraktion wird aufgegeben.

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

Misslungen: 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

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 anvisierter 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-/Zwergenvuchs AT auf Kopf	zusätzl. +1/+2
• Klein-/Zwergenvuchs 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.

Misslungen: 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): Hiebwaren (max. 0,5 Schritt lang), Kettenstäbe, Raufen (Tottschläger, 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 überschreiten, dann KO-Probe +TP(A) über WS), sonst bewusstlos für 1W6 SR. Bei mehr TP(A) als KO keine Probe mehr.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 86

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 2+ 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 2+ 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.

Misslungen: 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 KR TP ohne Ansagen und TP/KK.

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

Bereits selbst 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 zusätzl. Angreifer, Restpunkte aus Vorrat verwenden. Andere Aktionen entfallen.

Misslungen: 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, Schleimgetier oder Untoter (mit Ausnahmen).

Ausführbar mit: Anderthalbhänder (nur in Halbschwert-Stellung), Dolche, Fechtwaffen, Schwerter (Kurzschwert, andere nur in Halbschwert-Stellung; kein Amazonsäbel, 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 4 Punkte gesenkt. In Kombination mit einem *Gezielten Schlag* zählt der RS der anvisierten Zone.

Die Ansage dient als *Finte*.

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

WdS 47, 62-63, 108

Angriffsaktion

NIEDERWERFEN

AT +4 +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Niederwerfen*.

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

Kombination: Sturmangriff. Punkte aus Meisterparade können genutzt werden.

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

• KK-Probe Misslungen: INI –2W6 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.

Misslungen: 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 *Kampfgespür* +2
- INI-Modifikator der Waffe +X

Misslungen: Keine Auswirkungen.

WdS 54, 83-84

Angriffsaktion

SCHILD-ATTACKE

Modifizierte Raufen-AT +Ansage
1 Aktion

Voraussetzung: SF *Schildkampf I*.

Ausführbar mit: Alle Schilde.

Kombination: Niederwerfen, Wuchtschlag.

Wirkung: Die Raufen-AT ist um folgende Faktoren modifiziert:
• AT-WM des Schildes +AT-WM
• Kein *Schildkampf III/Kaufschlag/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 Angriffssaktion der Hauptwaffe.

Misslungen: Auswirkungen durch misslungenes Manöver.

WdS 63-64

Angriffsaktion

SCHILDSPALTER

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

Voraussetzung: SF *Schildkampf I*.

Ausführbar mit: Hiebwaren, Kettenwaffen, ZH-Flegel, ZH-Hiebwaren, ZH-Schwerter/-sabel.

Kombination: Finte.

Wirkung: Bei misslungener 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.

• Misslingt 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.

WdS 64

Angriffsaktion

SPIESSGESPANN

AT
1 Aktion

Voraussetzung: Zwei Kämpfer mit der SF *Spießgespann*.

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 Spießgespanns 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).

WdS 76

Angriffsaktion

STUMPFER SCHLAG

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

Voraussetzung: Keine.

Ausführbar mit: Raufen (Handgemengewaffe oder Knauf einer beliebigen Waffe), Aderthalbhänder, Hiebwaren, 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 Knüttel AT +2
- Hiebwaren mit flacher Seite AT +4
- alle anderen Waffen AT +8

Mit SF *Betäubungsschlag* nur halbe Zuschläge.

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

Misslungen: Keine Auswirkungen.

WdS 64

Angriffsaktion

STURMANGRIFF

AT +4 + Ansage
2 Aktionen

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

Ausführbar mit: Aderthalbhänder, Hiebwaren, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Kettenwaffen, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe, ZH-Flegel, ZH-Hiebwaren, ZH-Schwerter/-sabel.

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.⁴

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

Spießgespann: 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.

WdS 64-65

Angriffsaktion

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 Amazonsensäbel, Säbel), Speere.

Kombination: Gezielter Schlag, Finte, Wuchtschlag.

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

Die Ansage dient als Finte. Beherrscht 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

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 *BHKII*, *PWII* oder *SKII* verwendet.

Ausführbar mit: Parierwaffe in der linken Hand, keine Schilde.

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

Wirkung: Das Manöver stellt eine zusätzliche AT pro KR mit der Parierwaffe 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 Parierwaffe, 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

UMREISSEN

AT +8 +Ansage
1 Aktion

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

Ausführbar mit: Infanteriewaffen, Peitsche, Speere, Stäbe, ZH-Schwerter/-sabel (nur in Halbschwert-Stellung). Keine Schilde, 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

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 angerechnet.

Ausführbar mit: Aderthalbhänder, Hiebwaren, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Kettenwaffen, Raufen, Ringen, Säbel, Schwerter, Stäbe, ZH-Flegel, ZH-Hiebwaren, ZH-Schwerter/-sabel.

Kombination: Ausfüll, 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