

Kampfregeln - kurz skizziert *

Simon Maurer

January 14, 2015

Abstract

Here comes the abstract...

1 Einleitung

1.1 Vorwort

1.2 Wie man dieses Dokument benutzt

2 Wunden

2.1 Wundschwelle

Jeder Kämpfer hat eine Wundschwelle. Die Wundschwelle ist KO/2, allenfalls modifiziert durch den Vorteil Eisern (+2) oder den Nachteil Glasknochen (-2). Zu Beginn eines Kampfes würfelt jeder Kämpfer eine Selbstbeherrschungsprobe, je fünf übrigbehaltene Punkte steigt die Wundschwelle für den Kampf um 1.

Wenn die erlittenen Schadenspunkte über der Wundschwelle liegen, erleidet der Kämpfer eine Wunde. Dadurch sinken AT, PA, FK, AW, GE um je 2 Punkte und die GS um einen Punkt.

2.2 Heilung von Wunden

Für unbehandelte Wunden gilt: Pro Ruhephase kann ein Verwundeter eine KO-Probe ablegen, die pro Wunde um drei Punkte erschwert ist. Gelingt diese Probe, so heilt eine Wunde.

Für behandelte Wunden (Heilkunde Wunden +3 pro Wunde) gilt: Pro Ruhephase kann ein Verwundeter eine KO-Probe ablegen, die um die Hälfte der TaP* der Heilkunde Probe erleichtert ist. Gelingt diese Probe, so heilt eine Wunde. Weiter gilt: Je 7 TaP* aus der Heilkunde-Probe, bei 7 eingesetzten AsP eines Balsam und für je 7 LeP, die ein magischer Heiltrank zurück gibt, heilt eine Wunde sofort.

*Ein Regelwerk von ALRIK

Jede Behandlung gilt nur für die folgende Ruhephase, kann aber vor jeder Ruhephase wiederholt werden.

3 QVAT

Nach QVAT gelingt jede Attacke, es sei denn man würfelt einen Patzer. Jede Attacke hat eine Qualität. Die Qualität berechnet sich aus der Differenz von AT-Wurf und AT-Wert geteilt durch zwei. Liegt der AT-Wurf über dem AT-Wert, liegt eine negative Qualität vor, ansonsten eine positive. Eine negative Qualität zählt als Parade-Erleichterung für den Verteidiger und wird vom Schaden abgezogen (Ausnahme: ein Kämpfer mit der SF Klingentänzer muss eine negative Qualität nicht vom Schaden abziehen), falls die Parade trotzdem misslingt. Eine positive Qualität zählt als Parade-Erschwernis für den Verteidiger, modifiziert aber den Schaden nicht.

Eine Parade gelingt, wenn nicht höher als der durch die Qualität des Angreifers modifizierte PA-Wert gewürfelt wird.

4 Initiative

Die Initiative beeinflusst direkt die AT/PA Werte des Helden nach folgenden Regeln:

- INI 0 bis 4: AT/PA -2/-2
- INI 5 bis 9: AT/PA -1/-1
- INI 10 bis 14: keine Modifikation
- INI 15 bis 19: AT/PA +1/+1
- INI 20+: AT/PA +2/+2

Der INI-Wert errechnet sich wie folgt:

- INI-Basis + SF-Bonus + Waffen-Mod – BE
 - INI-Basis: $(MU+MU+IN+GE)/5$ nach DSA4.1
 - SF-Bonus: +4 Kampfrelexe, +2 Kampfgespür +4 Klingentänzer
 - Waffen-Mod: INI-Modifikation der Waffe
 - BE: effektive Behinderung (nach Verrechnung von eventuellen Rüstungsgewöhnungen)

W6-Wurf wird also nicht dazu gezählt

5 Allgemeines zum Kampf

Es gelten grundsätzlich die Regeln nach DSA4.1. Ansagen und Erschwernisse aus Manövern senken den AT- bzw. PA-Wert, was bei der Ermittlung der Qualität relevant ist. Manöver gelten bei negativer Qualität als misslungen und gelten als normale Attacke mit dieser negativen Qualität. Im Gegensatz zu DSA4.1 haben misslungene Manöver keine negativen Folgewirkungen.

Es wird der Grundsatz verfolgt, nur positive Effekte in die nächste Runde mit zu nehmen (so kann niemandem vorgeworfen werden er vergesse absichtlich Modifikationen der vorherigen Runde).

6 Sonderfertigkeiten für den bewaffneten Kampf

Folgende Abbildung gibt eine Übersicht über alle Sonderfertigkeiten (mit AP-Kosten und Voraussetzungen), die im bewaffneten Kampf eingesetzt werden können. Es handelt sich dabei nicht um die Manöver. Diese werden in den Kapiteln 7 und ?? beschrieben.

Im den folgenden Unterkapitel werden Sonderfertigkeiten beschrieben, die nicht Voraussetzung für ein bestimmtes Manöver sind, sondern einen direkten Einfluss auf den Kämpfer und seine Fähigkeiten haben.

6.1 Ausweichen

Die SFs *Ausweichen I*, *Ausweichen II* und *Ausweichen III* erhöhen den Ausweichen-Wert um je 3 Punkte. Dieser Wert berechnet sich aus PA-Basiswert – BE + Boni aus den Sonderfertigkeiten.

Je nach Behinderung ist es möglich zusätzlich zu einer Parade auch noch Auszuweichen. Siehe Kapitel ??

6.2 Aufmerksamkeit

Gegen einen Kämpfer mit der SF *Aufmerksamkeit* sind Passierschläge um 4 Punkte erschwert. Ausserdem ist die IN-Probe um einen Hinterhalt oder eine Überraschung zu entdecken um 4 Punkte erleichtert.

6.3 Beidhändiger Kampf

Mit der SF *Beidhändiger Kampf I* werden die Abzüge für den Kampf mit der falschen Hand auf -3 /-3 reduziert und erlaubt zusätzliche Manöver sowie die Nutzung des KK-Bonus auf die TP der Linken Hand.

Die SF *Beidhändiger Kampf II* erlaubt alle Abzüge für den Kampf mit der falsch Hand zu ignorieren und stellt eine zusätzlich Angriffs- oder Abwehr-Aktion zur Verfügung.

Die Regelung bezüglich der Anzahl Aktionen pro Kampfrunde ist im Kapitel ?? beschrieben.



6.4 Blindkampf

Mit der SF *Blindkampf* betragen die Abzüge auf AT / PA bei schlechter oder gar keiner Sicht maximal -2 / -2. Ausserdem ist die IN-Probe um einen Hinterhalt oder eine Überraschung zu entdecken um weitere 2 Punkte erleichtert.

6.5 Halbschwert

Ein Kämpfer mit der SF *Halbschwert* kann auch Parieren wenn er *Unterlaufen* wurde. Details zum entsprechenden Manöver sind im Kapitel ?? zu finden.

6.6 Improvisierte Waffen

Ein Kenner der SF *Improvisierte Waffen* kann alle Mali im Kampf mit improvisierten Waffen ignorieren. Die Waffen werden jedoch auch mit dieser SF nicht stabiler.

Nachfolgend die Mali für Kämpfer ohne Kenntnis dieser SF:

- keine Manöver ausser Wuchtschlag (nur halbe Ansage als Schaden)
- Patzer auch bei 19, Prüfwurf um zusätzlich 5 erschwert
- Bruchtest bei jeder AT und PA

6.7 Kampfgespür

Die SF *Kampfgespür* bringt einen Bonus +2 auf den INI-Wert. Gegen einen Kämpfer mit dieser SF ist ein Passierschlag um weitere 2 Punkte erschwert. Ausserdem ist die IN-Probe um einen Hinterhalt oder eine Überraschung zu entdecken um weitere 4 Punkte erleichtert. Weiter sind die Manöver *Klingens Sturm* und *Klingenwand* optimaler einsetzbar (Details siehe Kapitel 7.12 und ??).

Der Einfluss der Initiative im Kampfgeschehen ist im Kapitel 4 beschrieben.

6.8 Kampfreflexe

Die SF *Kampfreflexe* bringt einen Bonus +4 auf den INI-Wert. Dieser Bonus kommt nur zum Tragen, bei BE kleiner oder gleich 4.

Der Einfluss der Initiative im Kampfgeschehen ist im Kapitel 4 beschrieben.

6.9 Kampf im Wasser

Mit der SF *Kampf im Wasser* werden alle Abzüge für den Kampf im Wasser halbiert.

6.10 Klingentänzer

Die SF *Klingentänzer* bringt einen Bonus +4 auf den INI-Wert. Ausserdem muss mit dieser SF eine allfällige negative Qualität nicht mehr vom Schaden abgezogen werden. Weiter sind die Manöver *Klingensturm* und *Klingenwand* optimaler einsetzbar (Details siehe Kapitel 7.12 und ??).

Der Einfluss der Initiative im Kampfgeschehen ist im Kapitel 4 beschrieben.

6.11 Kriegersreiterei

Reiter mit der SF *Kriegersreiterei* müssen nur ein Viertel der Zuschläge hinnehmen, mit denen die Reiterproben im Kampf belegt sind (Ausgenommen sind die Erschwernisse aus einem *angesagten Lanzenangriff*). Das Pferd eines Kriegersreiters erhält 3 Punkte Erleichterung auf seine Paraden.

6.12 Linkhand

Die SF *Linkhand* vermindert die Abzüge für den Kampf mit der falschen Hand auf -6 / -6 und gibt einem Schildkämpfer einen Bonuspunkt auf den PA-Wert.

6.13 Parierwaffen

Mit der SF *Parierwaffen I* kann der Kämpfer eine Parierwaffe mit dem Parade-Wert der Hauptwaffe -1 + PA-WM der Parierwaffe verwenden.

Mit der SF *Parierwaffen II* kann der Kämpfer eine Parierwaffe mit dem Parade-Wert der Hauptwaffe +2 + PA-WM der Parierwaffe verwenden und erhält ausserdem eine zusätzliche Reaktion.

Die Regelung bezüglich der Anzahl Aktionen pro Kampfrunde ist im Kapitel ?? beschrieben.

6.14 Reiterkampf

Reiter mit der SF *Reiterkampf* müssen nur die Hälfte der Zuschläge hinnehmen, mit denen die Reiterproben im Kampf belegt sind (Ausgenommen sind die Erschwernisse aus einem *angesagten Lanzenangriff*). Ausserdem muss keine Probe gewürfelt werden um das Pferd an den Gegner heranzubringen oder einen Lanzenangriff zu beginnen (Ausgenommen ist der *angesagte Lanzenangriff*). Im Kampf gegen Fusskämpfer sind alle Attacken um 3 erleichtert.

6.15 Rüstungsgewöhnung

Mit der SF *Rüstungsgewöhnung I* sinkt die BE eines bestimmten Rüstungstyps um einen Punkt.

Mit der SF *Rüstungsgewöhnung II* sinkt die BE aller Rüstungen um einen Punkt.

Mit der SF *Rüstungsgewöhnung III* sinkt die BE aller Rüstungen um zwei Punkte. Ausserdem wird nur die Hälfte der Behinderung vom INI-Wert abgezogen.

Der Einfluss der Initiative im Kampfgeschehen ist im Kapitel 4 beschrieben.

6.16 Schildkampf

Die SF *Schildkampf I* gibt einem Schildkämpfer 2 weitere zusätzlich Punkte auf seinen Parade-Basiswert.

Die SF *Schildkampf II* gibt einem Schildkämpfer 2 weitere zusätzlich Punkte auf seinen Parade-Basiswert. Zudem erhält der Schildkämpfer eine zusätzliche Reaktion.

Die Regelung bezüglich der Anzahl Aktionen pro Kampfrunde ist im Kapitel ?? beschrieben.

6.17 Schnellziehen

Mit der SF Schnellziehen können Waffen aus einer Gürtelscheide in einer freien Aktion (sonst eine Aktion), Waffen vom Rücken in einer Aktion (sonst zwei Aktionen) und Schilde vom Rücken in drei Aktionen (sonst fünf Aktionen) gezogen werden. Dies ist nur möglich bei BE kleiner oder gleich 4.

6.18 Spiessgespann

Mit der SF *Spiessgespann* kann ein überlanger Spiess (Pike, Drachentöter) gleichzeitig von zwei Personen geführt werden. Wenn beiden Kämpfer die AT (positive Qualität) gelingt, so richtet ein *Spiessgespann* doppelten Schaden an. Zudem können die beiden Kämpfer ihre KK addieren und mit der TP/KK der Waffe verrechnen. Die Qualität des Angriffs entspricht der niedrigsten Qualität der beiden Kämpfer. Ist die Qualität negativ, wird der Schaden nicht verdoppelt und die höchste negative Qualität wird vom Schaden abgezogen. Die Initiative des *Spiessgespanns* ist so hoch wie die niedrigste INI der beiden Kämpfer. Es können nur Manöver eingesetzt werden, die beide Kämpfer beherrschen.

6.19 Turnierreiterei

Mit der SF Turnierreiterei sind alle Lanzenreitenproben um 5 Punkte erleichtert und die Reiten-Probe um nach einem Treffer im Turnier im Sattel zu bleiben ist nur um die Hälfte der Zuschläge erschwert.

6.20 Unterwasserkampf

Mit der SF *Unterwasserkampf* entfallen die üblichen Abzüge auf AT / PA von -6 / -6 für den Kampf unter Wasser.

7 Bewaffnete AT-Manöver

7.1 Angriff mit dem Schild (*Autotreffer / Aktion*)

Voraussetzung : SF *Schildkampf I*

Probe : Raufen-AT, erschwert um 3 Punkte (nicht erschwert bei Kenntnis von *Schildkampf II*) und den AT-WM des Schildes (+WS)

Wirkung : Wenn nichts anderes Angegeben ist, verursacht ein Schild 1W+1 TP(A) mit TP/KK 13/3. Ein mit Dornen ausgerüsteter Schild verursacht echte TP.

PA für den Gegner : Ein Angriff mit Schild (Ausnahmen: Buckler und Bock) kann mit Dolchen, Fechtwaffen und Kettenwaffen nicht pariert werden. Wird der Angriff pariert entsteht auf keiner Seite Schaden.

Besonderes : Kann mit einem *Wuchtschlag*, einem *Sturmangriff* und einem *Niederwerfen* kombiniert werden.

7.2 Auf Distanz halten (*kein Autotreffer / Aktion*)

Voraussetzung : Distanzklasse der Waffe des Angreifers ist länger als jene des Verteidigers

Probe : AT (+F)

Wirkung : Der Angreifer nützt die Länge seiner Waffe aus und bringt sich so in Position, dass die nächste Aktion des Gegners entfällt. Dieser Angriff verursacht kein Schaden.

Besonderes : Kann mit einer *Finte* kombiniert werden.

7.3 Ausfall (*Autotreffer / Aktion*)

Voraussetzung : SF *Ausfall*, BE ≤ 4 , ausreichende Bewegungsfreiheit

Probe : Einleitende AT+4, jede weitere AT normal. Trägt der Ausfallende ein Schild ist jede AT um (weitere) 2 Punkte erschwert (+F) (+WS)

Wirkung : Der Angreifer greift mit einer Folge von Attacken an und lässt seinem Gegner keine Zeit für einen Gegenangriff, sondern drängt ihn mit jedem Schlag zurück. Der Ausfall endet, wenn **eine AT eine negative Qualität** aufweist, wenn dem Gegner **eine glückliche PA** gelingt, **KO*AT geschlagen** wurden, der Gegner **stehen bleibt** (MU+Qualität, bei misslingen geht Ausfall weiter, in jedem Fall PA+4), **meisterlich pariert** (mit einer minimalen Ansage von 4) oder nicht mehr weiter zurückweichen kann (in diesem Fall PA+4 für den Verteidiger).

Besonderes : Während des Ausfalls können der *Wuchtschlag* und die *Finte* eingesetzt werden (maximale Ansage: +4). Als abschliessende AT ist auch ein *Angriff zum Niederwerfen*, ein *Hammerschlag*, ein *Gezielter Stich* oder ein *Todesstoss* möglich.

7.4 Befreiungsschlag (*Autotreffer / Aktion+Reaktion*)

Voraussetzung : SF *Befreiungsschlag*

Probe : AT+(4 pro Gegner) (+F) (+WS)

Wirkung : Ein Rundumschlag, mit dem mehrere Gegner gleichzeitig angegriffen werden. Jeder Gegner dem die PA misslingt erleidet einen Treffer, und verliert die folgende AT. Können die Gegner aus irgendwelchen Gründen nicht zurückweichen, erleiden sie 1W6 Punkte zusätzlichen Schaden.

Besonderes : Kann mit einem *Wuchtschlag* und einer *Finte* kombiniert werden.

7.5 Betäubungsschlag (*Autotreffer / Aktion*)

Voraussetzung : SF *Betäubungsschlag*, Waffe mit stumpfer Seite

Probe : Kampfstäbe, stumpfe Hieb- und Stichwaffen AT+2, stumpfe Seiten anderer Hieb- und Stichwaffen AT+4, andere mögliche Waffen AT+8, mit Knauf Raufen-AT+4 (+WS)

Wirkung : Ein starker Schlag, der den Gegner bewusstlos schlagen soll, ohne diesen schwer zu verletzen. Der Schlag richtet keine richtigen TP sondern nur TP(A) an. Übersteigen die TP(A) die Wundschwelle des Gegners, muss dieser eine KO-Probe ablegen. Bei Misslingen, fällt das Opfer für 1W6 SR in Ohnmacht. Übersteigen die TP(A) gar die KO, so steht dem Gegner keine KO-Probe zu.

Besonderes : Kann mit einem *Wuchtschlag* kombiniert werden, die Ansage kann zur TP-Steigerung oder als KO-Erschwernis eingesetzt werden.

7.6 Doppelangriff (*Autotreffer / Aktion*)

Voraussetzung : SF *Doppelangriff*, zwei Einhand-Waffen die in der gleichen DK verwendbar sind, keine Kettenwaffen und Speere

Probe : AT+2 pro Hand, bei nicht identischen Waffen Zweithand zusätzlich +4, Zweithand zusätzlich +3 ohne Beidhändiger Kampf II

Wirkung : Mit beiden Waffen wird gleichzeitig zugeschlagen. Es werden zwei Paraden benötigt (Defensiver Kampfstil, Klingenwand, PA und Gezieltes Ausweichen, PA und zusätzliche PA von Zweitwaffe).

7.7 Entwaffnen (*kein Autotreffer / Aktion*)

Voraussetzung : SF *Entwaffnen*

Probe : AT+8 (+F)

Wirkung : Dieser schnelle Angriff zielt nicht auf eine Verletzung ab, sondern soll den Gegner entwaffnen. Misslingt die PA des Verteidigers, muss er eine KK-Probe erschwert um 8 (um 10 bei Kenntnis der SF *Meisterliches Entwaffnen*) bestehen, sonst verliert er die Waffe. Bei diesem Angriff entsteht beim Getroffenen kein Schaden.

Besonderes : Mit Kampfstäben ist dieses Manöver um 2 Punkte, mit Kettenstäben und Zweililien um 4 Punkte erleichtert. Entwaffnen ist üblicherweise nur gegen einhändig geführte Waffen möglich. Wer allerdings die SF *Meisterliches Entwaffnen* beherrscht, kann auch Gegner mit Zweihandwaffen entwaffnen. Das Vorgehen entspricht dem, was auch bei Einhandwaffen gilt.

Besonderes : Kann mit einer *Finte* kombiniert werden, die Ansage kann als PA-Erschwernis oder KK-Erschwernis eingesetzt werden.

7.8 Festnageln (*Autotreffer / Aktion+Reaktion*)

Voraussetzung : SF *Festnageln*, Stangenwaffe oder Speer mit gerader Klinge und einem Knebel, der ein zu tiefes eindringen der Klinge verhindert.

Probe, Wirkung : Siehe S. 62 WdS.

7.9 Finte (*Autotreffer / Aktion*)

Voraussetzung : BE ≤ 4

Probe : AT+Ansage (+WS)

Wirkung : Der Angreifer täuscht einen Schlag auf eine bestimmte Körperzone an, um dann die Waffe umzulenken und an einer anderen Stelle zu treffen. Die Attacke erschwert um eine Ansage ergibt einen Qualitätsbonus in Höhe der Ansage, bei Kenntnis der SF Finte sogar einen Qualitätsbonus in Höhe der doppelten Ansage.

Besonderes : Kann mit einem *Wuchtschlag* kombiniert werden.

7.10 Gezielter Stich (*Autotreffer / Aktion*)

Voraussetzung : SF *Gezielter Stich*

Probe : AT+4 + halber gegnerischer RS (+F)

Wirkung : Diese Attacke richtet sich gezielt gegen eine verwundbare, ungerüstete Stelle des Gegners. Erstens wird die Rüstung des Gegners ignoriert (auch natürlicher RS), zweitens ist seine Wundschwelle bei dieser Art von Angriff um 2 Punkte gesenkt und drittens erleidet er automatisch eine Wunde.

Besonderes : Kann mit einer *Finte* kombiniert werden.

7.11 Hammerschlag (*Autotreffer / Aktion+alle Reaktionen*)

Voraussetzung : SF *Hammerschlag*

Probe : AT+8 (+WS) (+F)

Wirkung : Mit diesem riskanten und mit aller Kraft geführten Schlag versucht der Kämpfer, den Kampf möglichst mit einem einzelnen Schlag zu beenden. Die TP werden verdreifacht (das beinhaltet auch TP/KK und allfällige Ansage aus Wuchtschlag).

Besonderes : Kann mit einem *Wuchtschlag* und einer *Finte* (wenn die Waffe eine Finte erlaubt) kombiniert werden.

7.12 Klingensturm (*Autotreffer / Aktion*)

Voraussetzung : SF *Klingensturm*, Kämpfer führt keinen Schild, BE ≤ 4

Probe : Zwei AT gegen zwei unterschiedliche Gegner, jeweils auf (AT/2)+2.
Bei Kenntnis der SF *Kampfgespür* können AT+4 Punkte frei auf zwei AT gegen zwei Gegner verteilt werden, wobei der Mindestwert einer AT 6 beträgt.
Bei Kenntnis der SF *Klingentänzer* können AT+6 Punkte frei auf drei AT gegen drei Gegner verteilt werden, wobei der Mindestwert einer AT 6 beträgt.

Wirkung : Mit dieser Attacke kann eine Kämpferin zwei Gegner in direkter Folge angreifen, also mit einem einzigen Angriffsmanöver.

7.13 Niederwerfen (*Autotreffer / Aktion*)

Voraussetzung : SF *Niederwerfen*

Probe : AT+4(+Ansage) (+WS)

Wirkung : Der Schlag verursacht Schaden wie üblich. Zusätzlich muss der Gegner eine KK-Probe, erschwert um eine allfällige Ansage, Erleichterungen für *Standfest* (-1), *Balance* (-2), *Herausragende Balance* (-4) bestehen um auf den Beinen zu bleiben.

Besonderes : Kann mit einem *Sturmangriff* und einem *Wuchtschlag* kombiniert werden.

7.14 Passierschlag (*kein Autotreffer / Freie Raufen oder Ringen-Aktion*)

Voraussetzung : Ein Kämpfer durchschreitet den eigenen Kontrollbereich oder gibt sich durch eine Aktion eine Blöße

Probe : AT+4

Wirkung : Als Freie Aktion kann einem unvorsichtigen Kämpfer, der den eigenen Kontrollbereich durchschritten oder sich durch ein Manöver in eine unglückliche Lage begeben hat (Sturmangriff) ein ungezielter Schlag versetzt werden (keine Manöver). Besitzt das Opfer die SF *Aufmerksamkeit* ist der Schlag um weitere 4 Punkte erschwert, bei der SF *Kampfgespür* gar um 6 Punkte (4 aus *Aufmerksamkeit* und 2 aus *Kampfgespür*).

7.15 Schildspalter (*kein Autotreffer / Aktion*)

Voraussetzung : SF *Schildspalter*

Probe : AT+8(+Ansage), erleichtert um PA-WM des Schildes

Wirkung : Mit einer geeigneten Waffe ist es möglich, den Schild einer Gegnerin zu spalten oder so zu verbeulen, dass er jeden Nutzen verliert. Misslingt die Parade des Verteidigers, muss er einen Bruchfaktortest erschwert um eine allfällige Ansage würfeln.

7.16 Stumpfer Schlag (*Autotreffer / Aktion*)

Voraussetzung : keine

Probe : Kampfstäbe, stumpfe Hieb Waffen AT+2, stumpfe Seiten anderer Hieb Waffen AT+4, andere mögliche Waffen AT+8, mit Knauf Raufen-AT+4. Bei Kenntnis der SF *Betäubungsschlag*, werden die genannten AT-Zuschläge halbiert.

Wirkung : Der Angreifer schlägt gebremst oder mit der flachen Seite der Waffe zu, um möglichst wenig realen Schaden, sondern nur Betäubungsschaden zu verursachen. Solche Schläge richten TP(A) statt TP an.

7.17 Sturmangriff (*kein Autotreffer / speziell*)

Voraussetzung : SF *Sturmangriff*, wenigstens 4 Schritt Anlauf, $GS \geq 4$

Probe : AT+4 (+WS)

Wirkung : Ein Angriff mit Anlauf, der durch den Schwung des Kämpfers mehr Schaden verursachen soll. Die halbe Geschwindigkeit wird als TP-Bonus zum Schaden addiert. Dazu zusätzlich 4 Punkte und eine allfällige Ansage. Misslingt das Manöver, so entfällt die Reaktion des Angreifers und der Verteidiger kann einen Passierschlag ausführen.

Besonderes : Kann mit einem *Niederwerfen* und einem *Wuchtschlag* kombiniert werden.

7.18 Tod von Links (*Autotreffer / Aktion*)

Voraussetzung : SF *Tod von Links*, BE ≤ 4

Probe : AT mit dem AT-Wert der Parierwaffe, zusätzlich +3 ohne *Beidhändiger Kampf II* (+F)

Wirkung : Eine zusätzliche Attacke mit der falschen Hand (nicht kumulierbar mit einer Zusatzaktion aus *Beidhändiger Kampf II*), die mit der Parierwaffe ausgeführt werden muss.

Besonderes : Kann mit einer *Finte* kombiniert werden.

7.19 Todesstoss (*Autotreffer / Aktion+alle Reaktionen*)

Voraussetzung : SF *Todesstoss*

Probe : AT+8 + halber gegnerischer RS (+F) (+WS)

Wirkung : Eine riskante Version des gezielten Stichts, mit dem der Gegner mit einem einzigen Stich kampfunfähig gemacht werden soll. Der RS wird ignoriert (nicht aber natürlicher RS). Um die SP zu ermitteln wird der Schaden (Waffen-Schaden inklusive KK-Bonus) verdoppelt. Die Wundschwelle des Verteidigers ist um 2 reduziert und es werden automatisch zwei Wunden verursacht.

Besonderes : Kann mit einer *Finte* und einem *Wuchtschlag* (selbst wenn die Waffe keinen *Wuchtschlag* erlauben würde) kombiniert werden.

7.20 Umreißen (*kein Autotreffer / Aktion*)

Voraussetzung : SF *Umreißen*, Kämpfer führt weder Schild noch Parierwaffe

Probe : AT+8 (+F)

Wirkung : Bei dieser Variante der Finte soll der Gegner durch geschickte Platzierung des Treffers zu Boden gezwungen werden. Kann nicht Pariert werden, muss das Opfer eine um die TP des Angriffs erschwerte GE Probe bestehen um auf den Beinen zu bleiben (Erleichterungen für *Standfest* (-2), *Balance* (-4) und *Herausragende Balance* (-8)). Ein Treffer erzeugt keinen Schaden.

PA für den Gegner : Der Angriff kann nur mit einer PA+8, einer Raufen- oder Ringen-PA mit Beinarbeit oder mit einem Ausweichen pariert werden.

Besonderes : Kann mit einer *Finte* kombiniert werden.

7.21 Unterlaufen (*kein Autotreffer / Aktion*)

Voraussetzung : Distanzklasse der Waffe des Angreifers ist kürzer als jene des Verteidigers

Probe : AT+4 (+F)

Wirkung : Diese Verzweiflungstat erlaubt dem Angreifer eine kurze Verschnaufpause, bis der Verteidiger ihn wieder von sich weggestossen hat. Der Angreifer nützt die Kürze seiner Waffe aus und unterläuft den Gegner. Die nächste Aktion des Gegners entfällt. Dieser Angriff verursacht kein Schaden.

Besonderes : Kann mit einer *Finte* kombiniert werden.

7.22 Wuchtschlag (*Autotreffer / Aktion*)

Voraussetzung : keine

Probe : AT+Ansage (+F)

Wirkung : Der Kämpfer führt einen besonders kraftvollen Schlag aus. Die TP werden um die Hälfte der Ansage erhöht. Bei Kenntnis der SF *Wuchtschlag* werden die TP gar um die ganze Ansage erhöht.

Besonderes : Kann mit einer *Finte* kombiniert werden.