

Kampfregeln - kurz skizziert ¹

Simon Maurer

December 22, 2016

¹Ein Regelwerk von ALRIK

Abstract

Here comes the abstract...

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	4
1.1	Vorwort	4
1.2	Wie man dieses Dokument benutzt	4
2	Wunden	5
2.1	Wundschwelle	5
2.2	Variante: Wundschmerz	5
2.3	Heilung von Wunden	5
3	QVAT	7
4	Initiative	8
5	Allgemeines zum Kampf	9
6	Bewaffnete AT-Manöver	10
6.1	Angriff mit dem Schild	10
6.2	Auf Distanz halten	10
6.3	Ausfall	10
6.4	Befreiungsschlag	11
6.5	Betäubungsschlag	11
6.6	Doppelangriff	11
6.7	Entwaffnen	12
6.8	Festnageln	12
6.9	Finte	12
6.10	Gezielter Stich	13
6.11	Hammerschlag	13
6.12	Klingensturm	13
6.13	Niederwerfen	13
6.14	Passierschlag	14
6.15	Schildspalter	14
6.16	Stumpfer Schlag	14
6.17	Sturmangriff	15
6.18	Tod von Links	15
6.19	Todesstoss	15
6.20	Umreißen	15
6.21	Unterlaufen	16
6.22	Wuchtschlag	16

7	Bewaffnete PA-Manöver	17
7.1	Binden	17
7.2	Defensiver Kampfstil	17
7.3	Entwaffnen	17
7.4	Formation	18
7.5	Gegenhalten	18
7.6	Klingenwand	18
7.7	Meisterparade	18
7.8	Unterlaufen	19
7.9	Waffe Zerschlagen	19
7.10	Windmühle	19
8	Fernkampf Manöver	20
8.1	Ansage	20
8.2	Eisenhagel	20
8.3	Schnellschuss	20
8.4	Zielen	21
9	Unbewaffnete AT-Manöver	22
9.1	Doppelschlag	22
9.2	Fussfeger	22
9.3	Griff	22
9.4	Knochenbrecher	23
9.5	Niederschlagen/-werfen	23
9.6	Passierschlag	23
9.7	Schmetterschlag	24
9.8	Schwinger	24
9.9	Schwitzkasten	24
9.10	Sprungtritt	25
9.11	Unterlaufen	25
10	Sonderfertigkeiten	26
10.1	Aufmerksamkeit	26
10.2	Ausfall	26
10.3	Ausweichen	26
10.4	Befreiungsschlag	28
10.5	Beidhändiger Kampf	28
10.6	Berittener Schütze	29
10.7	Betäubungsschlag	29
10.8	Binden	29
10.9	Blindkampf	29
10.10	Defensiver Kampfstil	29
10.11	Doppelangriff	30
10.12	Eisenhagel	30
10.13	Entwaffnen	30
10.14	Festnageln	30
10.15	Finte	30
10.16	Formation	30
10.17	Gegenhalten	31
10.18	Gezielter Stich	31
10.19	Halbschwert	31
10.20	Hammerschlag	31
10.21	Improvisierte Waffen	31

10.22Kampf im Wasser	32
10.23Kampfgespür	32
10.24Kampfreflexe	32
10.25Klingensturm	33
10.26Klingentänzer	33
10.27Klingenwand	33
10.28Kriegsreiterei	33
10.29Linkhand	33
10.30Meisterliches Entwaffnen	34
10.31Meisterparade	34
10.32Meisterschütze	34
10.33Niederwerfen	34
10.34Parierwaffen	34
10.35Reiterkampf	35
10.36Rüstungsgewöhnung	35
10.37Scharfschütze	35
10.38Schildkampf	36
10.39Schildspalter	36
10.40Schnellladen	36
10.41Schnellziehen	36
10.42Spiessgespann	37
10.43Sturmangriff	37
10.44Tod von Links	37
10.45Todesstoss	37
10.46Turnierreiterei	37
10.47Umreissen	38
10.48Unterwasserkampf	38
10.49Waffe Zerschlagen	38
10.50Windmühle	38
10.51Wuchtschlag	38
11 Zusätzliche Aktion/Reaktion	39
11.1 Ausweichen	39
11.2 Schildkampf II	39
11.3 Parierwaffen II	39
11.4 Beidhändiger Kampf II	39
11.5 Mercenario	39

Chapter 1

Einleitung

1.1 Vorwort

1.2 Wie man dieses Dokument benutzt

Chapter 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 übriggehaltene 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 Variante: Wundschmerz

Überschreiten die erlittenen Schadenspunkte die Wundschwelle, muss eine Selbstbeherrschungsprobe abgelegt werden, erschwert um soviel wie die Schadenspunkte die Wundschwelle überschreiten (erschwert um SP minus WS).

Misslingt diese Probe erleidet der Kämpfer folgende Mali:

- er gilt als "am Boden liegend" (AT+3/PA+3, Ausweichen nicht möglich)
- er hat nur noch seine Reaktion (alle anderen Aktionen/Reaktionen entfallen)
- Es werden W6+3 Aktionen benötigt um wieder vollständig kampffähig zu werden:

Unbedrängt: W6+3 Aktionen (beide Aktionen können benutzt werden um sich zu erholen)

Bedrängt: W6+3 KR (eine Aktion entfällt auf die Parade)

2.3 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.

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

Chapter 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.

Chapter 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

Chapter 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).

Chapter 6

Bewaffnete AT-Manöver

6.1 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.

6.2 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.

6.3 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 *Niederwerfen*, ein *Hammerschlag*, ein *Gezielter Stich* oder ein *Todesstoss* möglich.

6.4 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.

6.5 Betäubungsschlag

(Autotreffer / Aktion)

Voraussetzung: SF *Betäubungsschlag*, Waffe mit stumpfer Seite

Probe: Kampfstäbe, stumpfe Hieb Waffen AT+2, stumpfe Seiten anderer Hieb Waffen 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-Erschwerung eingesetzt werden.

6.6 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 die SF *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).

6.7 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-Erschwerung oder KK-Erschwerung eingesetzt werden.

6.8 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.

6.9 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.

6.10 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.

6.11 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.

6.12 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.

6.13 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.

6.14 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*).

6.15 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.

6.16 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.

6.17 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.

6.18 Tod von Links

(Autotreffer / Aktion)

Voraussetzung: SF *Tod von Links*, $BE \leq 4$

Probe: AT mit dem AT-Wert der Parierwaffe, zusätzlich +3 ohne SF *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.

6.19 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.

6.20 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.

6.21 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.

6.22 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.

Chapter 7

Bewaffnete PA-Manöver

7.1 Binden

Voraussetzung: SF *Binden*

- Mit Hauptwaffe + *Meisterparade*:

Probe: +Ansage des Gegners, mindestens +4 + Ansage

Wirkung: erleichtert die nächste Aktion um die Ansage und erhöht die Qualität der nächsten Aktion um die Ansage.

- Mit *Parierwaffen*:

Probe: +Ansage des Gegners, mindestens +4

Wirkung: erleichtert die nächste Aktion um 4 und erhöht die Qualität der nächsten Aktion um 4

- Mit Hauptwaffe + *Meisterparade* und *Parierwaffen*:

Probe: +Ansage des Gegners, mindestens +4 +Ansage

Wirkung: erleichtert nächste die Aktion um 4+Ansage und erhöht die Qualität der nächsten Aktion um 4+Ansage

7.2 Defensiver Kampfstil

Voraussetzung: SF *Defensiver Kampfstil*

Probe: normale PA

Wirkung: Zwei PA anstelle einer PA und einer AT.

7.3 Entwaffnen

Voraussetzung: SF *Entwaffnen*

Probe: PA+8

Wirkung: Gelingt die PA des Verteidigers, muss der Angreifer eine KK-Probe erschwert um 8 (um 10 bei Kenntnis der SF *Meisterliches Entwaffnen*) bestehen, sonst verliert er die Waffe.

Besonderes: Mit Bock, Hakendolch, Linkhand und ev. Drachenklaue ist dieses Manöver um 2 Punkte erleichtert (benötigt Kenntnis der SF *Parierwaffen I*). 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: Eine zusätzliche Ansage kann als KK-Erschwerung eingesetzt werden.

7.4 Formation

Voraussetzung: SF *Formation*

Probe: normale PA

Wirkung: Es ist möglich ohne Probenerschwerung für einen Kameraden zu parieren, so sich dieser in unmittelbarer Nähe befindet.

7.5 Gegenhalten

Voraussetzung: SF *Gegenhalten*

Probe: AT +4

Wirkung: Derjenige mit der besseren Qualität macht vollen Schaden, derjenigen mit der schlechteren nur den halben. Bei gleicher Güte gewinnt der ursprüngliche Angreifer. Eine negative Qualität wird wie üblich vom Schaden abgezogen (gegebenfalls zuerst halbieren).

7.6 Klingenwand

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

Probe: Zwei PA gegen zwei unterschiedliche Gegner, jeweils auf (PA/2)+2.

- Bei Kenntnis der SF *Kampfgespür* können PA+4 Punkte frei auf zwei PA gegen zwei Gegner verteilt werden, wobei der Mindestwert einer PA 6 beträgt.
- Bei Kenntnis der SF *Klingentänzer* können PA+6 Punkte frei auf drei PA gegen drei Gegner verteilt werden, wobei der Mindestwert einer PA 6 beträgt. Ein *Klingentänzer* darf mit der PA-Aufteilung warten bis die Gegner ihre AT gewürfelt haben.

Wirkung: Mit dieser Parade kann eine Kämpferin zwei Angriffe in direkter Folge parieren, also mit einem einzigen Parademanöver.

7.7 Meisterparade

Voraussetzung: SF *Meisterparade*, BE ≤ 4 , *Meisterparade* mit Schild nur bei Kenntnis der SF *Schildkampf II*

Probe: PA + Ansage

Wirkung: Parade erschwert um Ansage ergibt eine Erleichterung der nächsten Aktion in Höhe der Ansage.

7.8 Unterlaufen

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

Probe: PA+8

Wirkung: Bei dieser waghalsigen Aktion nützt der Verteidiger die Kürze seiner Waffe aus und unterläuft den Gegner. Die nächste Reaktion des Gegners entfällt. Kennt der Gegner die SF *Halbschwert*, kann er trotz dem Unterlaufen dennoch parieren (ohne Einsatz eines anderen Manövers).

7.9 Waffe Zerbrechen

Voraussetzung: SF *Waffe Zerbrechen*, nur gegen Klingenwaffen

Probe: PA +8

Wirkung: Wenn dem Verteidiger die PA gelingt, dann muss er eine KK-Probe ablegen (Erschwernisse je nach Waffe, erleichter um BF der gegnerischen Waffe). Bei Gelingen zerbricht die Waffe des Gegners. Dieser hat die Möglichkeit seine Waffe fallen zu lassen um zu verhindern, dass sie zerbricht.

7.10 Windmühle

Voraussetzung: SF *Windmühle*, Kämpfer trägt kein grosser oder sehr grosser Schild, der zu konternde Angriff ist ein *Wuchtschlag*, *Hammerschlag*, *Sturmangriff* oder *Befreiungsschlag*

Probe: PA +8

Wirkung: Dieses gewagte Manöver setzt die Wucht des gegnerischen Hiebes in eine eigene Angriffs-Aktion um. Gelingt die Windmühle, so gilt sie gleichzeitig als gelungener Wuchtschlag +8. Dieser kann mit einer Parade (keine Manöver möglich, verbraucht keine Aktion), erschwert um die Erschwernis des ursprünglichen Angriffmanövers (plus zusätzlich die Qualität der Windmühle) abgewehrt werden.

Chapter 8

Fernkampf Manöver

8.1 Ansage

(kein Autotreffer / mehrere Aktionen)

Voraussetzung: keine

Probe: FK+Ansage

Wirkung: Der Kämpfer führt einen besonders gut gezielten Wurf / Schuss aus. Die TP werden um die Hälfte der Ansage erhöht. Dabei müssen halb so viele zusätzliche Aktionen aufgewendet werden wie der gewünschte Zuschlag beträgt.

Bei Kenntnis der SF *Scharfschütze* werden die TP um die ganze Ansage erhöht und es müssen zwei Aktionen weniger zum Zielen aufgewendet werden (mindestens jedoch eine zusätzliche Aktion).

Bei Kenntnis der SF *Meisterschütze* werden die TP um die ganze Ansage erhöht und es muss nur eine Aktion zum Zielen aufgewendet werden.

8.2 Eisenhagel

(kein Autotreffer / Aktion)

Voraussetzung: SF *Eisenhagel*, nur mit Wurfsternen, -scheiben oder -ringen

Probe: FK+2*Anzahl der Geschosse (maximal 5) +5 pro zusätzlichem Ziel

Wirkung: Es werden mehrere Geschosse gleichzeitig geworfen. Ihre TP werden einzeln ermittelt.

8.3 Schnellschuss

(kein Autotreffer / freie Aktion)

Voraussetzung: Wurfwaffe in der Hand, Schusswaffe gespannt, Ziel nicht weiter als 10 Schritt entfernt

Probe: FK+2

Wirkung: Der Schuss / Wurf wird ungezielt auf das Ziel abgegeben. Dadurch benötigt der Schütze / Werfer auch keine Aktion zum Zielen. Bei Kenntnis der SF *Scharfschütze* ist die Probe nur um einen Punkt erschwert und bei Kenntnis der SF *Meisterschütze* entfällt der Aufschlag ganz.

8.4 Zielen

(kein Autotreffer / mehrere Aktionen)

Voraussetzung: keine

Probe: FK - Erleichterung

Wirkung: Durch langes Zielen kann für zwei zusätzlich aufgewendete Aktionen der Zuschlag auf die Fernkampf-Probe um einen Punkt reduziert werden. Es können auf diese Art maximal 4 Punkte Erschwernis abgebaut werden. Bei Kenntnis der SF *Scharfschütze* oder *Meisterschütze* muss nur eine Aktion aufgewendet werden um die Erschwernis um einen Punkt zu reduzieren.

Chapter 9

Unbewaffnete AT-Manöver

9.1 Doppelschlag

(Autotreffer / Raufen-Aktion)

Voraussetzung: SF ??

Probe: AT+2 pro Hand, Zweithand zusätzlich +3 ohne *Beidhändiger Kampf II*

Wirkung: Dies ist das waffenlose Manöver des *Doppelangriffs*: Mit beiden Händen wird gleichzeitig zugeschlagen. Es werden zwei Paraden benötigt (PA und Gezieltes Ausweichen, PA und zusätzliche PA von Zweithand).

9.2 Fussfeger

(kein Autotreffer / Raufen-Aktion)

Voraussetzung: SF ??

Probe: AT+8 (+F)

Wirkung: Dies ist das waffenlose Manöver des *Umreissens*: Kann nicht Pariert werden, muss das Opfer eine um die TP(A) 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 Waffen-PA+8, einer Raufen- oder Ringen-PA mit ?? oder mit einem *Ausweichen* pariert werden.

Besonderes: Kann mit einem *Schwinger* kombiniert werden.

9.3 Griff

(kein Autotreffer / Ringen-Aktion)

Voraussetzung: SF ??

Probe: AT +Ansage (+F)

Wirkung: Ein Griff soll den Gegner kampfunfähig machen und zielt nicht darauf ab, Schaden zu verursachen. Kann der Angriff nicht pariert werden, ist jede folgende Aktion des Gegriffenen um die doppelte Ansage erschwert. Der Griff hält an, bis der Greifende freiwillig loslässt oder der Gegriffene sich befreien kann: Der Gegriffene kann versuchen, den Griff mit einer (nicht erschwerten) Raufen oder Ringen-AT abzuschütteln, die wiederum vom Greifenden mit einer normalen Ringen-PA pariert werden kann.

Besonderes: Kann mit einem ?? kombiniert werden.

9.4 Knochenbrecher

(Autotreffer / Raufen- oder Ringen-Aktion)

Voraussetzung: keine

Probe: AT+Ansage (+F)

Wirkung: Dies ist das waffenlose Manöver des *Wuchtschlags*: Der Kämpfer führt einen besonders kraftvollen Schlag aus. Die TP(A) werden um die Hälfte der Ansage erhöht. Bei Kenntnis der SF ?? werden die TP gar um die ganze Ansage erhöht.

Besonderes: Kann mit einem *Schwinger* kombiniert werden.

9.5 Niederschlagen/-werfen

(Autotreffer / Raufen- oder Ringen-Aktion)

Voraussetzung: SF ??

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

Wirkung: Dies ist das waffenlose Manöver des *Niederwerfens*. Das Manöver 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. Beherrscht der Angreifer die SF ?? (*nur Ringen*) und wurde der Verteidiger zuvor mit dem Manöver *Griff* gegriffen, so steht dem Verteidiger keine Probe zum Stehenbleiben zu.

Besonderes: Kann mit einem *Sprungtritt* und einem *Knochenbrecher* kombiniert werden.

9.6 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*).

9.7 Schmetterschlag

(Autotreffer / Raufen-Aktion)

Voraussetzung: SF ??

Probe: AT+2

Wirkung: Dies ist das waffenlose Manöver des *Betäubungsschlags*: Ein starker Schlag, der den Gegner bewusstlos schlagen soll. 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 *Knochenbrecher* kombiniert werden, die Ansage kann zur TP-Steigerung oder als KO-Erschweris eingesetzt werden.

9.8 Schwinger

(Autotreffer / Raufen- oder Ringen-Aktion)

Voraussetzung: BE ≤ 4

Probe: AT+Ansage (+WS)

Wirkung: Dies ist das waffenlose Manöver der *Finte*: Der Angreifer täuscht einen Schlag auf eine bestimmte Körperzone an, um dann doch an einer anderen Stelle zu treffen. Die Attacke erschwert um eine Ansage ergibt einen Qualitätsbonus in Höhe der Ansage, bei Kenntnis der SF Schwinger sogar einen Qualitätsbonus in Höhe der doppelten Ansage.

Besonderes: Kann mit einem *Knochenbrecher* kombiniert werden.

9.9 Schwitzkasten

(kein Autotreffer / Ringen-Aktion)

Voraussetzung: SF ??

Probe: AT

Wirkung: Kann der Verteidiger nicht parieren, befindet er sich im Schwitzkasten, aus dem er sich nur mit einer Ringen-PA befreien kann. Die folgenden Ringen-AT des Angreifers sind um 1, 2, 3, etc. Punkte erleichtert und richten 1W6+1, 1W6+2, 1W6+3, etc. Punkte AU-Verlust an (aber keinen echten Schaden). Die Paraden des Verteidigers sind um 1, 2, 3, etc. Punkte erschwert.

Besonderes: Ein *Schlangenmensch* erhält 5 Punkte Bonus auf seine PA wenn er sich aus dem Schwitzkasten befreien will.

9.10 Sprungtritt

(kein Autotreffer / Raufen, speziell)

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

Probe: AT+4 (+WS)

Wirkung: Dies ist das waffenlose Manöver des *Sturmangriffs*: 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 *Niederschlagen/-werfen* und einem *Knochenbrecher* kombiniert werden. Bei gelungener Parade erleidet der Angreifer den vollen Waffenschaden.

9.11 Unterlaufen

(kein Autotreffer / Raufen- oder Ringen-Aktion)

Voraussetzung: Distanzklasse der Waffe des Verteidigers ist länger als Handgemenge

Probe: AT+4

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

Chapter 10

Sonderfertigkeiten

Abbildung 10.1 gibt eine Übersicht über alle Sonderfertigkeiten (mit AP-Kosten und Voraussetzungen), die im bewaffneten Nahkampf eingesetzt werden können. Es handelt sich dabei nicht um die Manöver. Diese werden in den Kapiteln 6 und 7 beschrieben.

Abbildung 10.2 gibt eine Übersicht über alle Sonderfertigkeiten (mit AP-Kosten und Voraussetzungen), die im Fernkampf eingesetzt werden können. Es handelt sich dabei nicht um die Manöver. Diese werden im Kapitel 8 beschrieben.

10.1 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.

Voraussetzung: IN 12

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 73

10.2 Ausfall

Ermöglicht das Manöver *Ausfall*.

Voraussetzung: KO 12, SF *Finte*

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 73

10.3 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 11.1

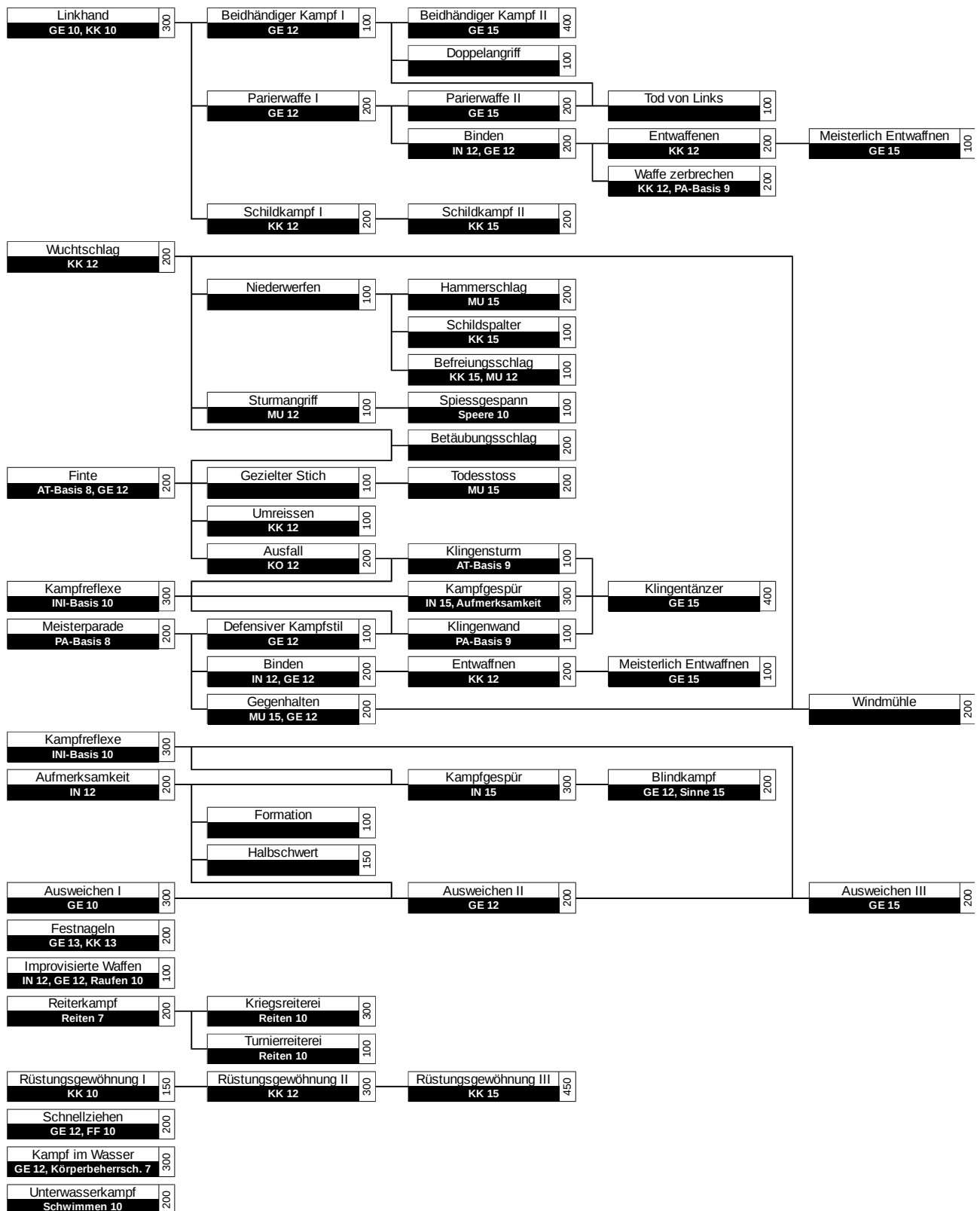


Abbildung 10.1: Übersicht der Sonderfertigkeiten für den bewaffneten Nahkampf

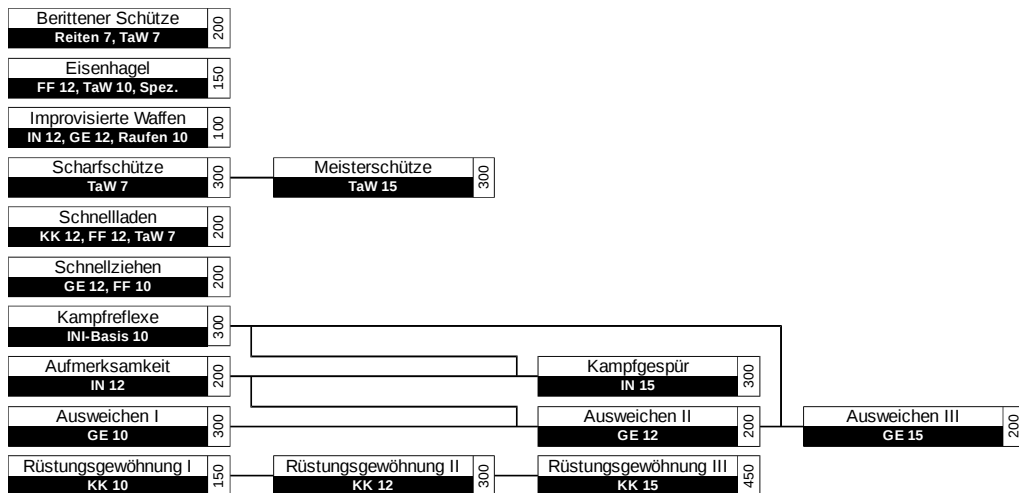


Abbildung 10.2: Übersicht der Sonderfertigkeiten für den Fernkampf

Voraussetzung: GE 10 / GE 12, SF *Ausweichen I*, SF *Aufmerksamkeit* / GE 15, SF *Ausweichen II*, SF *Kampfreflexe*

Kosten: 300 AP / 200 AP / 200 AP, jeweils verbilligt für Helden mit dem Vorteil *Schlangenmensch*

Referenz: WDS 73

10.4 Befreiungsschlag

Ermöglicht das Manöver *Befreiungsschlag*.

Voraussetzung: KK 15, MU 12, SF *Niederwerfen*

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 73

10.5 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 falschen Hand zu ignorieren und stellt eine zusätzlich Angriffs- oder Abwehr-Aktion zur Verfügung.

Die Regelung bezüglich der Anzahl Aktionen pro Kampfrunde ist im Kapitel 11.4 beschrieben.

Voraussetzung: GE 12, SF *Linkshand* / GE 15, SF *Beidhändiger Kampf I*

Kosten: 100 AP (50 AP mit Vorteil *Beidhändig*, 75 AP mit Vorteil *Linkshändig*) / 400 AP (200 AP mit Vorteil *Beidhändig*, 300 AP mit Vorteil *Linkshändig*, allfällige Kosten von *Tod von Links* können angerechnet werden)

Referenz: WDS 73

10.6 Berittener Schütze

Die SF *Berittener Schütze* erlaubt es einem Schützen die Waffe auf dem Reitpferd ohne zusätzlichen Zeitaufwand zu spannen. Alle Aufschläge, mit denen ein Schuss oder Wurf vom sich bewegenden Reittier aus belegt sind, können halbiert werden. Vor dem Schuss oder Wurf muss keine Reiten-Probe abgelegt werden.

Voraussetzung: TaW *Reiten* 7, TaW *Fernkampftalent* 7

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 95

10.7 Betäubungsschlag

Ermöglicht das Manöver *Betäubungsschlag*.

Voraussetzung: SF *Finte*, SF *Wuchtschlag*

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 73

10.8 Binden

Ermöglicht das Manöver *Binden*.

Voraussetzung: IN 12, GE 12, SF *Meisterparade* oder SF *Parierwaffen I*

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 73

10.9 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. Diese SF gilt nicht für Fernkampffertigkeiten.

Voraussetzung: GE 12, TaW *Sinnenschärfe* 15, SF *Kampfgespür*

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 73

10.10 Defensiver Kampfstil

Ermöglicht das Manöver *Defensiver Kampfstil*.

Voraussetzung: GE 12, SF *Meisterparade*

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 73

10.11 Doppelangriff

Ermöglicht das Manöver *Doppelangriff*.

Voraussetzung: SF *Beidhändiger Kampf I*

Kosten: 100 AP (75 AP für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig*)

Referenz: WDS 74

10.12 Eisenhagel

Ermöglicht das Manöver *Eisenhagel*.

Voraussetzung: FF 12, TaW *Wurfmesser* 10, entsprechende Waffenspezialisierung

Kosten: 150 AP

Referenz: WDS 95

10.13 Entwaffnen

Ermöglicht das Manöver *Entwaffnen* aus der AT und *Entwaffnen* aus der PA.

Voraussetzung: KK 12, SF *Binden*

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 74

10.14 Festnageln

Ermöglicht das Manöver *Festnageln*.

Voraussetzung: GE 13, KK 13

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 74

10.15 Finte

Erleichtert das Manöver *Finte*.

Voraussetzung: GE 12, AT-Basis 8

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 74

10.16 Formation

Ermöglicht das Manöver *Formation*.

Voraussetzung: SF *Aufmerksamkeit*

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 74

10.17 Gegenhalten

Ermöglicht das Manöver *Gegenhalten*.

Voraussetzung: MU 15, GE 12, SF *Meisterparade*

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 74

10.18 Gezielter Stich

Ermöglicht das Manöver *Gezielter Stich*.

Voraussetzung: SF *Finte*

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 74

10.19 Halbschwert

Ein Kämpfer mit der SF *Halbschwert* kann auch Parieren wenn er *Unterlaufen* wurde.

Voraussetzung: SF *Aufmerksamkeit*

Kosten: 150 AP

Referenz: WDS 74

10.20 Hammerschlag

Ermöglicht das Manöver *Hammerschlag*.

Voraussetzung: MU 15, SF *Niederwerfen*

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 74

10.21 Improvisierte Waffen

Ein Kenner der SF *Improvisierte Waffen* kann alle Mali im Nahkampf mit improvisierten Waffen ignorieren. Im Fernkampf mit improvisierten Waffen gelten alle Mali auch bei Kenntnis der SF *Improvisierte Waffen*. Einzig der letzte Punkt (Patzer auch bei 19) kann ignoriert werden. Die Waffen werden jedoch auch mit dieser SF nicht stabiler.

Nachfolgend die Mali für Kämpfer ohne Kenntnis dieser SF:

Nahkampf

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

Fernkampf

- Die Zuschläge für die Zielgrösse steigen 3 Punkte anstatt um 2, ausgehend von 0 für sehr grosse Ziele
- Es können keine Manöver des Fernkampfs ausgeführt werden
- Patzer auch bei 19

Voraussetzung: IN 12, TaW *Raufen* 10, TaW *Wurfwaffe* 10 wenn für Wurfaffen verwendet

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 74/98

10.22 Kampf im Wasser

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

Voraussetzung: GE 12, TaW *Körperbeherrschung* 7

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 74

10.23 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 *Klingensturm* und *Klingenwand* optimaler einsetzbar (Details siehe beim entsprechenden Manöver).

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

Voraussetzung: IN 15, SF *Aufmerksamkeit*, SF *Kampfreflexe*

Kosten: 300 AP

Referenz: WDS 74/75

10.24 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 ?? beschrieben.

Voraussetzung: INI-Basis 10

Kosten: 300 AP

Referenz: WDS 75

10.25 Klingensturm

Ermöglicht das Manöver *Klingensturm*.

Voraussetzung: AT-Basis 9, SF *Ausfall*, SF *Kampfreflexe*

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 75

10.26 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 beim entsprechenden Manöver).

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

Voraussetzung: GE 15, SF *Kampfgespür*, SF *Klingenwand*, SF *Klingensturm*

Kosten: 400 AP

Referenz: WDS 75

10.27 Klingenwand

Ermöglicht das Manöver *Klingenwand*.

Voraussetzung: PA-Basis 9, SF *Defensiver Kampfstil*, SF *Kampfreflexe*

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 75

10.28 Kriegersreiterei

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

Voraussetzung: TaW *Reiten* 10, SF *Reiterkampf*

Kosten: 300 AP

Referenz: WDS 101

10.29 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.

Voraussetzung: KK 10, GE 10

Kosten: 300 AP

Referenz: WDS 75

10.30 Meisterliches Entwaffnen

Die SF erlaubt das Manöver *Entwaffnen* auch auf Kämpfer mit einer Zweihandwaffe.

Voraussetzung: GE 15, SF *Entwaffnen*

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 75

10.31 Meisterparade

Ermöglicht das Manöver *Meisterparade*.

Voraussetzung: PA-Basis 8

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 75

10.32 Meisterschütze

Mit der SF *Meisterschütze* erleidet der Schütze / Werfer keinen Aufschlag für einen *Schnellschuss* (ohne SF 2 Aktionen). Beim Manöver *Ansage* kann eine maximale Ansage in Höhe seines Fernkampfwerts (anstelle nur seines Talentwerts) machen und es muss nur eine zusätzliche Aktion aufgewendet werden. Ein *Meisterschütze* ignoriert Zuschläge aus Seitenwind und Steilschüssen.

Voraussetzung: TaW *Fernkampftalent* 15, SF *Scharfschütze*, muss für jedes Fernkampftalent separat erlernt werden

Kosten: 300 AP

Referenz: WDS 95

10.33 Niederwerfen

Ermöglicht das Manöver *Niederwerfen*.

Voraussetzung: SF *Wuchtschlag*

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 75

10.34 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 11.3 beschrieben.

Voraussetzung: GE 12, SF *Linkhand* / GE 15, SF *Parierwaffen I*

Kosten: 200 AP (150 AP für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig*) / 200 AP (150 AP für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig*)

Referenz: WDS 75/76

10.35 Reiterkampf

Reiter mit der SF *Reiterkampf* müssen nur die Hälfte der Zuschläge hinnehmen, mit denen die Reiten Proben 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 Fuss Kämpfer sind alle Attacken um 3 erleichtert.

Voraussetzung: TaW *Reiten* 7

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 101

10.36 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.

Voraussetzung: KK 10 / KK 12, SF *Rüstungsgewöhnung I* / KK 15, SF *Rüstungsgewöhnung II*

Kosten: 150 AP (225 AP für Helden mit dem Vorteil *Akademische Ausbildung (Magier)*)
/ 300 AP (450 AP für Helden mit dem Vorteil *Akademische Ausbildung (Magier)*)
/ 450 AP (675 AP für Helden mit dem Vorteil *Akademische Ausbildung (Magier)*)

Referenz: WDS 76

10.37 Scharfschütze

Mit der SF *Scharfschütze* erleidet der Schütze / Werfer nur einen Aufschlag von 1 Aktion (anstelle von 2 Aktionen) für einen *Schnellschuss*. Beim Manöver *Ansage*, kann die volle Ansage zu den TP addiert werden und es werden zwei Aktionen weniger zum Zielen benötigt (mindestens aber eine zusätzliche Aktion). Scharfschützen benötigen beim Manöver *Zielen* eine Aktion pro Punkt reduzierte Erschwernis.

Voraussetzung: TaW *Fernkampftalent* 7, muss für jedes Fernkampftalent separat erlernt werden

Kosten: 300 AP

Referenz: WDS 95

10.38 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 11.2 beschrieben.

Voraussetzung: KK 12, SF *Linkhand* / KK 15, SF *Schildkampf I*

Kosten: 200 AP (150 AP für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig*) / 200 AP (150 AP für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig*)

Referenz: WDS 76

10.39 Schildspalter

Ermöglicht das Manöver *Schildspalter*.

Voraussetzung: KL 15, SF *Niederwerfen*

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 76

10.40 Schnellladen

Die SF *Schnellladen* reduziert die Ladezeiten für Bögen um eine Aktion (betragen aber mindestens 1 Aktion). Die SF kann auch für Armbrüste erlernt werden: Es werden nur noch drei Viertel der angegebenen Ladezeiten benötigt. Diese SF kann nur eingesetzt werden, wenn die BE des Kämpfers 4 oder weniger beträgt.

Voraussetzung: FF 12, KK12, TaW *Armbrust/Bogen* 7, muss für jedes Fernkampftalent separat erlernt werden

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 95

10.41 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.

Voraussetzung: GE 12, FF 10

Kosten: 200 AP (100 AP für Helden mit dem Vorteil *Schlangenmensch*)

Referenz: WDS 76/95

10.42 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.

Voraussetzung: TaW *Speere* 10, SF *Sturmangriff*

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 76

10.43 Sturmangriff

Ermöglicht das Manöver *Sturmangriff*.

Voraussetzung: MU 12, SF *Wuchtschlag*

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 76

10.44 Tod von Links

Ermöglicht das Manöver *Tod von Links*.

Voraussetzung: SF *Beidhändiger Kampf I*, SF *Parierwaffen II*

Kosten: 100 AP (75 AP für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig*)

Referenz: WDS 77

10.45 Todesstoss

Ermöglicht das Manöver *Todesstoss*.

Voraussetzung: MU 15, SF *Gezielter Stich*

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 77

10.46 Turnierreiterei

Mit der SF *Turnierreiterei* sind alle Lanzenreiten Proben 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.

Voraussetzung: TaW *Reiten* 10, SF *Reiterkampf*

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 101

10.47 Umreißen

Ermöglicht das Manöver *Umreißen*.

Voraussetzung: KK 12, SF *Finte*

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 77

10.48 Unterwasserkampf

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

Voraussetzung: Taw *Schwimmen* 10

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 77

10.49 Waffe Zerschlagen

Ermöglicht das Manöver *Waffe Zerschlagen*

Voraussetzung: KK 12, PA-Basis 9, SF *Binden*

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 77

10.50 Windmühle

Ermöglicht das Manöver *Windmühle*

Voraussetzung: SF *Gegenhalten*, SF *Wuchtschlag*

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 77

10.51 Wuchtschlag

Erleichtert das Manöver *Wuchtschlag*.

Voraussetzung: KK 12

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 77

Chapter 11

Zusätzliche Aktion/Reaktion

Generell gilt: Maximal sind pro Kampfrunde drei Aktionen bzw. Reaktionen möglich.

11.1 Ausweichen

Ein gezieltes Ausweichen entspricht einer Parade (ebenfalls modifiziert durch die Qualität des Angriffs). Mit der SF *Ausweichen I* und BE0, kann zusätzlich zu einer Parade ausgewichen werden. Dasselbe gilt für die SF *Ausweichen II* und BE1, sowie *Ausweichen III* und BE2.

11.2 Schildkampf II

Mit der Kenntnis der SF *Schildkampf II* ist der Kämpfer in der Lage, zusätzlich zu einer Aktion, ein Angriff mit seinem Schild und ein weiterer Angriff mit seiner Hauptwaffe zu parieren. Dies ist nur möglich mit $BE \leq 4$.

11.3 Parierwaffen II

Mit der Kenntnis der SF *Parierwaffen II* ist der Kämpfer in der Lage zusätzlich zu einer Aktion, ein Angriff mit seiner Parierwaffe und ein weiterer Angriff mit seiner Hauptwaffe zu parieren.

11.4 Beidhändiger Kampf II

Mit der Kenntnis der SF *Beidhändiger Kampf II* ist der Kämpfer in der Lage zusätzlich zu einer Aktion und einer Reaktion eine weitere Aktion oder Reaktion auszuführen.

11.5 Mercenario

Mit der Kenntnis der Waffenlosen Spezialisierung *Mercenario* ist der Kämpfer in der Lage, im bewaffneten Kampf zusätzlich zu seiner Waffen-Aktion und -Reaktion das Manöver *Unterlaufen aus der AT* auf einen weiteren Gegner auszuführen (die Waffen-AT und die Unterlaufen-AT müssen auf unterschiedliche Gegner geführt werden).