

Kampfbregeln - kurz skizziert ¹

Simon Maurer

February 19, 2017

¹Ein Regelwerk von ALRIK

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	5
2	Wunden	6
2.1	Wundschwelle	6
2.2	Variante: Wundschmerz	6
2.3	Heilung von Wunden	6
3	QVAT	8
4	Initiative	9
5	Allgemeines zum Kampf	10
6	Bewaffnete AT-Manöver	11
6.1	Angriff mit dem Schild	11
6.2	Auf Distanz halten	11
6.3	Ausfall	11
6.4	Befreiungsschlag	12
6.5	Betäubungsschlag	12
6.6	Doppelangriff	12
6.7	Entwaffnen	13
6.8	Festnageln	13
6.9	Finte	13
6.10	Gezielter Stich	14
6.11	Hammerschlag	14
6.12	Klingensturm	14
6.13	Niederwerfen	14
6.14	Passierschlag	15
6.15	Schildspalter	15
6.16	Stumpfer Schlag	15
6.17	Sturmangriff	16
6.18	Tod von Links	16
6.19	Todesstoss	16
6.20	Umreissen	16
6.21	Unterlaufen	17
6.22	Wuchtschlag	17
7	Bewaffnete PA-Manöver	18
7.1	Binden	18
7.2	Defensiver Kampfstil	18
7.3	Entwaffnen	18

7.4	Formation	19
7.5	Gegenhalten	19
7.6	Klingenwand	19
7.7	Meisterparade	19
7.8	Unterlaufen	20
7.9	Waffe Zerschlagen	20
7.10	Windmühle	20
8	Waffenloser Kampf	21
8.1	Bornländisch	21
8.2	Gladiatorenstil	21
8.3	Hammerfaust	22
8.4	Hruruzat	22
8.5	Mercenario	22
8.6	Unauer Schule	23
9	Unbewaffnete AT-Manöver	24
9.1	Doppelschlag	24
9.2	Fussfeger	24
9.3	Griff	24
9.4	Knochenbrecher	25
9.5	Niederschlagen/-werfen	25
9.6	Passierschlag	25
9.7	Schmetterschlag	26
9.8	Schwinger	26
9.9	Schwitzkasten	26
9.10	Sprungtritt	27
9.11	Unterlaufen	27
10	Unbewaffnete PA-Manöver	28
10.1	Block	28
10.2	Kreuzblock	28
10.3	Sprung	28
10.4	Unterlaufen	28
11	Fernkampf Manöver	30
11.1	Ansage	30
11.2	Eisenhagel	30
11.3	Schnellschuss	30
11.4	Zielen	31
12	Sonderfertigkeiten	32
12.1	Aufmerksamkeit	32
12.2	Ausfall	32
12.3	Auspendeln	32
12.4	Ausweichen	35
12.5	Befreiungsschlag	35
12.6	Beidhändiger Kampf	35
12.7	Beinarbeit	36
12.8	Berittener Schütze	36
12.9	Betäubungsschlag	36
12.10	Binden	36
12.11	Blindkampf	36

12.12Block	37
12.13Defensiver Kampfstil	37
12.14Doppelangriff	37
12.15Doppelschlag	37
12.16Eisenarm	37
12.17Eisenhagel	38
12.18Entwaffnen	38
12.19Festnageln	38
12.20Finte	38
12.21Formation	38
12.22Fussfeger	38
12.23Gegenhalten	39
12.24Gezielter Stich	39
12.25Griff	39
12.26Halbschwert	39
12.27Hammerschlag	39
12.28Improvisierte Waffen	40
12.29Kampf im Wasser	40
12.30Kampfgespür	40
12.31Kampfreflexe	41
12.32Klingensturm	41
12.33Klingentänzer	41
12.34Klingenwand	41
12.35Knochenbrecher	41
12.36Kreuzblock	42
12.37Kriegsreiterei	42
12.38Linkhand	42
12.39Meisterliches Entwaffnen	42
12.40Meisterparade	42
12.41Meisterschütze	43
12.42Niederwerfen	43
12.43Parierwaffen	43
12.44Reiterkampf	43
12.45Rüstungsgewöhnung	44
12.46Scharfschütze	44
12.47Schildkampf	44
12.48Schildspalter	44
12.49Schmetterschlag	45
12.50Schnellladen	45
12.51Schnellziehen	45
12.52Schwinger	45
12.53Schwitzkasten	46
12.54Spiessgespann	46
12.55Sprung	46
12.56Sprungtritt	46
12.57Sturmangriff	46
12.58Tod von Links	47
12.59Todesstoss	47
12.60Turnierreiterei	47
12.61Umreissen	47
12.62Unterwasserkampf	47
12.63Versteckte Klinge	48

12.64 Waffe Zerbrechen	48
12.65 Windmühle	48
12.66 Wuchtschlag	48
12.67 Wurf	48
13 Zusätzliche Aktion/Reaktion	49
13.1 Ausweichen	49
13.2 Schildkampf II	49
13.3 Parierwaffen II	49
13.4 Beidhändiger Kampf II	49
13.5 Mercenario	49

Chapter 1

Einleitung

Wer erinnert sich nicht an Quentin Tarantinos "Kill Bill"? Die Kämpfe sind – nicht wie in anderen Filmen – schnell und dramatisch, ihre Folgen drastisch und blutig. QVAT verhält sich ähnlich zum Original-Kampfsystem: die Kämpfe werden schneller, härter und insgesamt cineastischer.

Die Zielsetzung bei der Entwicklung des QVAT war, ein System zu haben, das den Spielablauf verschlankt und beschleunigt, ohne dabei die grundlegenden Werte der Helden anpassen zu müssen. Zudem sollte die paradoxe Situation verhindert werden, dass selbst geübte Kämpfer zwischendurch Phasen haben, in denen sie scheinbar ihre Waffe nicht unter Kontrolle haben und nicht in der Lage sind, ihren Gegner zu treffen. QVAT geht davon aus, dass Kämpfer prinzipiell immer in der Lage sind, in der Richtung ihres Gegners zu schlagen – dies jedoch nicht immer in der selben Qualität schaffen.

Einige regeltechnische Simulationen, die im originalen Kampfsystem für mehr Realismus sorgen sollten, wurden der Einfachkeit halber in QVAT beiseite gelassen: dazu gehören etwa die Distanzklassen oder die Initiativreihenfolge. Statt all diese Dinge zu reglementieren, wurde beschlossen, diese dem gesunden Menschenverstand der Spieler und des Meisters zu überlassen. Es sollte sich von selbst verstehen, dass zum Beispiel ein Meuchelmörder mit seinem Dolch gegen einen Speerkämpfer von vorne nicht all zu grosse Chancen hat, einen Treffer zu landen...

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-Erschwerung 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-Erschweris eingesetzt werden.

7.4 Formation

Voraussetzung: SF *Formation*

Probe: normale PA

Wirkung: Es ist möglich ohne Probenerschweris 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 Zerschlagen

Voraussetzung: SF *Waffe Zerschlagen*, nur gegen Klingenwaffen

Probe: PA +8

Wirkung: Wenn dem Verteidiger die PA gelingt, dann muss er eine KK-Probe ablegen (Erschwernisse je nach Waffe, erleichtert 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

Waffenloser Kampf

Im waffenlosen Kampf gelten im Allgemeinen folgende Modifikatoren (einige Werte können durch Sonderfertigkeiten verbessert werden):

- WM gegen Unbewaffnete: 0/-2 (Siehe *Beinarbeit* und *Auspendeln*)
- WM gegen Bewaffnete: -1/-2
- Wundschwelle Gegner: +2 (Siehe *Hammerfaust* und *Hruruzat*)
- INI gegen Bewaffnete: -2 (Siehe *Eisenarm*)
- PA gegen Bewaffnete, wenn PA gelungen: Halbe TP (Siehe *Eisenarm*)
- AT gegen Bewaffnete, wenn Gegner pariert: Halbe TP (nur Waffenschaden) (Siehe *Eisenarm*)

Der waffenlose Kampf erlaubt verschiedene Spezialisierungen, welche als Sonderfertigkeiten erworben werden können:

8.1 Bornländisch

Voraussetzung: TaW Raufen 5, TaW Ringen 5

Kosten: 100 AP

Spezialisierung: Ringen +1/+1

Verbilligte SFs: *Auspendeln, Block, Fussfeger, Griff, Knochenbrecher, Schwinger, Schwitzkasten, Wurf*

Referenz: WDS 89

8.2 Gladiatorenstil

Voraussetzung: TaW Raufen 7, TaW Ringen 7

Kosten: 150 AP

Spezialisierung: Ringen oder Raufen +1/+1

Verbilligte SFs: *Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fussfeger, Griff, Knochenbrecher, Kreuzblock, Schwinger, Sprung, Sprungtritt, Wurf, Kreuzblock*

Speziell: Kann bis zu 3 Punkten weniger echten Schaden anrichten und stattdessen diese Punkte auf den Ausdauerschaden schlagen.

Referenz: WDS 89

8.3 Hammerfaust

Voraussetzung: TaW Raufen 7

Kosten: 150 AP

Spezialisierung: Raufen +1/+1

Verbilligte SFs: *Auspendeln, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Knochenbrecher, Kreuzblock, Schmetterschlag, Schwinger*

Wundschwelle Gegner: 0

Speziell: Kann mit der blossen Faust massive Gegenstände beschädigen. TP(A) als Strukturschaden. Wenn der Kämpfer die SF Ausfall beherrscht kann, er dieses Manöver auch im waffenlosen Kampf anwenden.

Referenz: WDS 89

8.4 Hruruzat

Voraussetzung: TaW Raufen 10, TaW Ringen 7

Kosten: 200 AP

Spezialisierung: Raufen +1/+1

Verbilligte SFs: *Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fussfeger, Griff, Knochenbrecher, Kreuzblock, Schwinger, Sprung, Sprungtritt, Wurf*

Wundschwelle Gegner: 0

Speziell: Bei Attacken mit Ansage (mindestens 2) darf der Kämpfer mit 2W6 die TP(A) erwürfeln. Würfelt er ein Pash, so ist ihm ein Zat gelungen und er kann erneut 2W6 TP(A) austeilen (Die Ansage wird jedoch nur einmal addiert). Die Ansage kann im Verhältnis 2:1 benutzt werden um einen Würfel zu modifizieren.

Referenz: WDS 90

8.5 Mercenario

Voraussetzung: TaW Raufen 10, TaW Ringen 7

Kosten: 200 AP

Spezialisierung: Raufen +1/+1

Verbilligte SFs: *Auspendeln, Beinarbeit, Block, Eisenarm, Fussfeger, Griff, Knochenbrecher, Schwinger, Schwitzkasten, Sprung, Versteckte Klinge, Wurf*

WM gegen Bewaffnete: 0/-1

Speziell: Die Manöver *Unterlaufen AT* und *Unterlaufen PA* sind um 4 erleichtert (Waffenlos oder mit Dolch). Ein Mercenario-Kämpfer ist in der Lage im bewaffneten Kampf, zusätzlich zu seiner Aktion und Reaktion einen weiteren Gegner mit dem Manöver *Unterlaufen* aus der AT am Angreifen zu hindern (die Waffen-AT und die *Unterlaufen-AT* müssen auf unterschiedliche Gegner geführt werden).

Die Regelung bezüglich der Anzahl Aktionen pro Kampfrunde ist im Kapitel 13 beschrieben.

Referenz: WDS 90

8.6 Unauer Schule

Voraussetzung: TaW Ringen 10

Kosten: 150 AP (75 AP für Besitzer des Vorteils *Schlangenmensch*)

Spezialisierung: Ringen +1/+1

Verbilligte SFs: *Auspendeln, Beinarbeit, Block, Eisenarm, Griff, Knochenbrecher, Schwinger, Schwitzkasten, Wurf*

Speziell: Alle Entwinden-Manöver (GE-, Entfesseln-, Akrobatik- oder Ringen-Proben) sind für ihn um 2 erleichtert.

Referenz: WDS 90

Chapter 9

Unbewaffnete AT-Manöver

9.1 Doppelschlag

(Autotreffer / Raufen-Aktion)

Voraussetzung: SF *Doppelschlag*

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 *Fussfeger*

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 *Beinarbeit* oder mit einem *Ausweichen* pariert werden.

Besonderes: Kann mit einem *Schwinger* kombiniert werden.

9.3 Griff

(kein Autotreffer / Ringen-Aktion)

Voraussetzung: SF *Griff*

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 *Schwinger* 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 *Knochenbrecher* 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 *Knochenbrecher*

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 *Wurf* (nur *Ring*) 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 *Schmetterschlag*

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-Erschwernis 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 *Schwitzkasten*

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 *Schlangemensch* erhält 5 Punkte Bonus auf seine PA wenn er sich aus dem Schwitzkasten befreien will.

9.10 Sprungtritt

(kein Autotreffer / Raufen, speziell)

Voraussetzung: SF *Sprungtritt*, 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

Unbewaffnete PA-Manöver

10.1 Block

(*Raufen oder Ringen*)

Voraussetzung: SF *Block*, BE ≤ 4

Probe: PA + Ansage

Wirkung: Dies ist das waffenlose Manöver der *Meisterparade*: Parade erschwert um Ansage ergibt eine Erleichterung der nächsten Aktion in Höhe der Ansage.

10.2 Kreuzblock

(*Raufen*)

Voraussetzung: SF *Kreuzblock*

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

Wirkung: Dies ist das waffenlose Manöver des *Bindens* (Hauptwaffe und Parierwaffe): Es Erleichtert die nächste Aktion um 4+Ansage und erhöht die Qualität der nächsten Aktion um 4+Ansage.

10.3 Sprung

(*Raufen*)

Voraussetzung: SF *Sprung*

Probe: PA+4

Wirkung: Mit dieser Art der Parade, kann gegen einen bewaffneten Kämpfer pariert werden, ohne Waffenschaden hinnehmen zu müssen.

10.4 Unterlaufen

(*Raufen oder Ringen*)

Voraussetzung: Distanzklasse der Waffe des Angreifers ist länger als Handgemenge

Probe: PA+8

Wirkung: Bei dieser waghalsigen Aktion nützt der Verteidiger seine kurze Distanzklasse aus und unterläuft den Gegner. Die nächste Reaktion des Gegners entfällt.

Chapter 11

Fernkampf Manöver

11.1 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 müssend 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.

11.2 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.

11.3 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.

11.4 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 12

Sonderfertigkeiten

Abbildung 12.1 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 12.2 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 11 beschrieben.

Abbildung 12.3 gibt eine Übersicht über alle Sonderfertigkeiten (mit AP-Kosten und Voraussetzungen), die im unbewaffneten Kampf eingesetzt werden können. Es handelt sich dabei nicht um die Manöver. Diese werden in den Kapiteln 9 und 10 beschrieben. Hier gibt es einzelne Abweichungen zum DSA Regelwerk 4.1.

12.1 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

12.2 Ausfall

Ermöglicht das Manöver *Ausfall*.

Voraussetzung: KO 12, SF *Finte*

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 73

12.3 Auspendeln

(*Raufen oder Ringen*) Mit der SF *Auspendeln* ist der Verteidiger in der Lage, seinen Oberkörper scheinbar unabhängig von seinen Beinen zu bewegen. Dies ist eine passive Sonderfertigkeit und erhöht den WM im Kampf gegen Unbewaffnete um 0/+1.



Abbildung 12.1: Übersicht der Sonderfertigkeiten für den bewaffneten Nahkampf

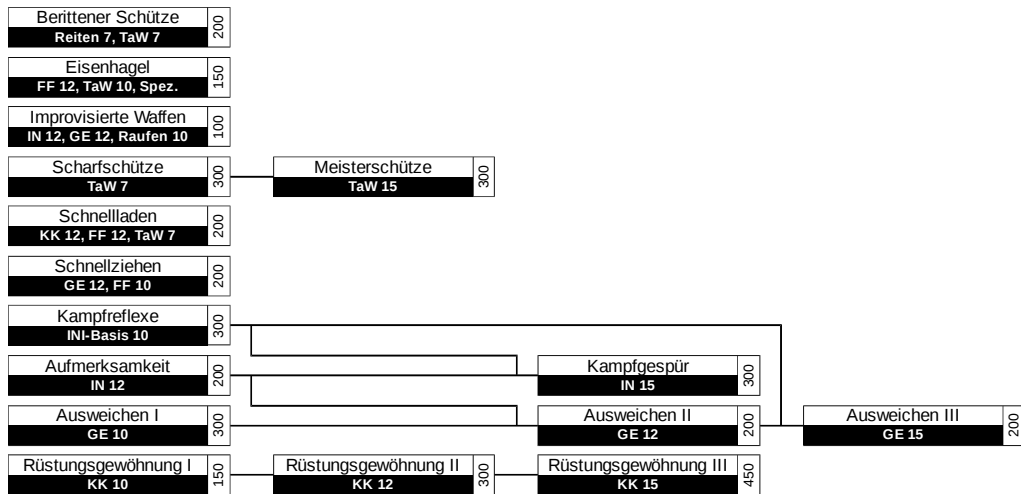


Abbildung 12.2: Übersicht der Sonderfertigkeiten für den Fernkampf

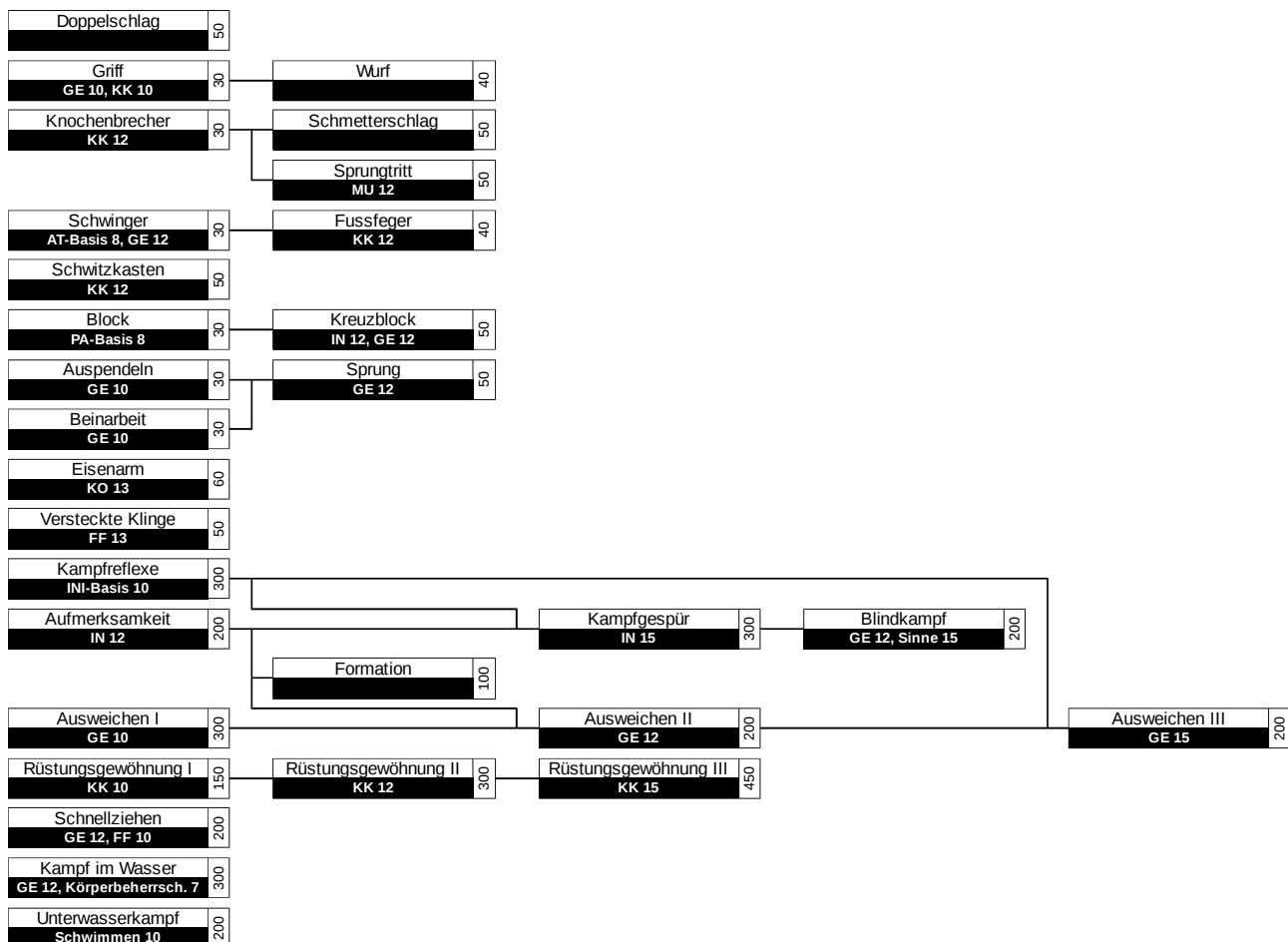


Abbildung 12.3: Übersicht der Sonderfertigkeiten für den unbewaffneten Nahkampf

Voraussetzung: GE 10

Kosten: 30 AP

Referenz: WDS 90

12.4 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 13.1

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

12.5 Befreiungsschlag

Ermöglicht das Manöver *Befreiungsschlag*.

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

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 73

12.6 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 13.4 beschrieben.

Voraussetzung: GE 12, SF *Linkhand* / 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

12.7 Beinarbeit

(*Raufen oder Ringen*) Mit der SF *Beinarbeit* ist der Verteidiger in der Lage auf sowohl sicheren wie auch beweglichen Stand zu achten. Dies ist eine passive Sonderfertigkeit und erhöht den WM im Kampf gegen Unbewaffnete um 0/+1.

Voraussetzung: GE 10

Kosten: 30 AP

Referenz: WDS 90

12.8 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

12.9 Betäubungsschlag

Ermöglicht das Manöver *Betäubungsschlag*.

Voraussetzung: SF *Finte*, SF *Wuchtschlag*

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 73

12.10 Binden

Ermöglicht das Manöver *Binden*.

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

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 73

12.11 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

12.12 Block

Ermöglicht das Manöver *Block*.

Voraussetzung: PA-Basis 8

Kosten: 30 AP

Referenz: WDS 91

12.13 Defensiver Kampfstil

Ermöglicht das Manöver *Defensiver Kampfstil*.

Voraussetzung: GE 12, SF *Meisterparade*

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 73

12.14 Doppelangriff

Ermöglicht das Manöver *Doppelangriff*.

Voraussetzung: SF *Beidhändiger Kampf I*

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

Referenz: WDS 74

12.15 Doppelschlag

Ermöglicht das Manöver *Doppelschlag*.

Voraussetzung: keine

Kosten: 50 AP

Referenz: WDS 91

12.16 Eisenarm

(*Raufen oder Ringen*) Mit der SF *Eisenarm* erleidet der Verteidiger bei einer gelungenen Parade gegen einen Bewaffneten nur TP(A). Er ist zudem in der Lage gegen Bewaffnete das Manöver *Binden* und *Entwaffnen* einzusetzen (wenn er die entsprechende SF besitzt). Ein Kämpfer mit Eisenarm erleidet keine Abzüge auf seinen INI-Modifikator im Kampf gegen Bewaffnete.

Voraussetzung: KO 13

Kosten: 60 AP

Referenz: WDS 91

12.17 Eisenhagel

Ermöglicht das Manöver *Eisenhagel*.

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

Kosten: 150 AP

Referenz: WDS 95

12.18 Entwaffnen

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

Voraussetzung: KK 12, SF *Binden*

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 74

12.19 Festnageln

Ermöglicht das Manöver *Festnageln*.

Voraussetzung: GE 13, KK 13

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 74

12.20 Finte

Erleichtert das Manöver *Finte*.

Voraussetzung: GE 12, AT-Basis 8

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 74

12.21 Formation

Ermöglicht das Manöver *Formation*.

Voraussetzung: SF *Aufmerksamkeit*

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 74

12.22 Fussfeger

Ermöglicht das Manöver *Fussfeger*.

Voraussetzung: KK 12, SF *Schwinger*

Kosten: 40 AP

Referenz: WDS 91

12.23 Gegenhalten

Ermöglicht das Manöver *Gegenhalten*.

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

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 74

12.24 Gezielter Stich

Ermöglicht das Manöver *Gezielter Stich*.

Voraussetzung: SF *Finte*

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 74

12.25 Griff

Ermöglicht das Manöver *Griff*.

Voraussetzung: GE 10, KK 10

Kosten: 30 AP

Referenz: WDS 91

12.26 Halbschwert

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

Voraussetzung: SF *Aufmerksamkeit*

Kosten: 150 AP

Referenz: WDS 74

12.27 Hammerschlag

Ermöglicht das Manöver *Hammerschlag*.

Voraussetzung: MU 15, SF *Niederwerfen*

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 74

12.28 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 Wurfwaffen verwendet

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 74/98

12.29 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

12.30 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

12.31 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.

Voraussetzung: INI-Basis 10

Kosten: 300 AP

Referenz: WDS 75

12.32 Klingensturm

Ermöglicht das Manöver *Klingensturm*.

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

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 75

12.33 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

12.34 Klingenwand

Ermöglicht das Manöver *Klingenwand*.

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

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 75

12.35 Knochenbrecher

Erleichtert das Manöver *Knochenbrecher*.

Voraussetzung: KK 12

Kosten: 30 AP

Referenz: WDS 91 (Gerade, Handkante, Knie, Kopfstoss), WDS 92 (Tritt)

12.36 Kreuzblock

Ermöglicht das Manöver *Kreuzblock*.

Voraussetzung: IN 12, GE 12, SF *Block*

Kosten: 50 AP

Referenz: WDS 91

12.37 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

12.38 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

12.39 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

12.40 Meisterparade

Ermöglicht das Manöver *Meisterparade*.

Voraussetzung: PA-Basis 8

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 75

12.41 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 Fernkampferts (anstelle nur seines Talenterts) 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

12.42 Niederwerfen

Ermöglicht das Manöver *Niederwerfen*.

Voraussetzung: SF *Wuchtschlag*

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 75

12.43 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 13.3 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

12.44 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

12.45 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

12.46 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

12.47 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 13.2 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

12.48 Schildspalter

Ermöglicht das Manöver *Schildspalter*.

Voraussetzung: KL 15, SF *Niederwerfen*

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 76

12.49 Schmetterschlag

Ermöglicht das Manöver *Schmetterschlag*.

Voraussetzung: SF *Knochenbrecher*

Kosten: 50 AP

Referenz: WDS 92

12.50 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

12.51 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

12.52 Schwinger

Erleichtert das Manöver *Schwinger*.

Voraussetzung: GE 12, AT-Basis 8

Kosten: 30 AP

Referenz: WDS 92

12.53 Schwitzkasten

Ermöglicht das Manöver *Schwitzkasten*.

Voraussetzung: KK 12

Kosten: 50 AP

Referenz: WDS 92, WDS 92 (Würgegriff)

12.54 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

12.55 Sprung

Ermöglicht das Manöver *Sprung*.

Voraussetzung: GE 12, SF *Auspendeln*, SF *Beinarbeit*

Kosten: 50 AP

Referenz: WDS 92

12.56 Sprungtritt

Ermöglicht das Manöver *Sprungtritt*.

Voraussetzung: MU 12, *Knochenbrecher*

Kosten: 50 AP

Referenz: WDS 92

12.57 Sturmangriff

Ermöglicht das Manöver *Sturmangriff*.

Voraussetzung: MU 12, SF *Wuchtschlag*

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 76

12.58 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

12.59 Todesstoss

Ermöglicht das Manöver *Todesstoss*.

Voraussetzung: MU 15, SF *Gezielter Stich*

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 77

12.60 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

12.61 Umreissen

Ermöglicht das Manöver *Umreissen*.

Voraussetzung: KK 12, SF *Finte*

Kosten: 100 AP

Referenz: WDS 77

12.62 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

12.63 Versteckte Klinge

(*Raufen*) Mit der SF *Versteckte Klinge* ist der Kämpfer in der Lage, eine Waffe mit der Distanzklasse Handgemeinschaft mit seinen Raufen Kampfwerten einzusetzen.

Voraussetzung: FF 13

Kosten: 50 AP

Referenz: WDS 92

12.64 Waffe Zerschlagen

Ermöglicht das Manöver *Waffe Zerschlagen*

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

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 77

12.65 Windmühle

Ermöglicht das Manöver *Windmühle*

Voraussetzung: SF *Gegenhalten*, SF *Wuchtschlag*

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 77

12.66 Wuchtschlag

Erleichtert das Manöver *Wuchtschlag*.

Voraussetzung: KK 12

Kosten: 200 AP

Referenz: WDS 77

12.67 Wurf

Mit der SF *Wurf* ist der Kämpfer in der Lage, das Manöver *Niederschlagen/-werfen* effektiver auszuführen.

Voraussetzung: SF *Griff*

Kosten: 40 AP

Referenz: WDS 93

Chapter 13

Zusätzliche Aktion/Reaktion

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

13.1 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.

13.2 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 $BE \leq 4$.

13.3 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.

13.4 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.

13.5 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).