Bewegung

Sprinten: GS x AU + $\frac{1}{5}\frac{\text{Schritt}}{\text{Sekunde}}$ pro TaP* *Athletik*
Sprungweite: GE + KK + 1 Finger pro TaP* *Athletik*
Sprunghöhe: ¼(GE+KK) + 2 Finger pro TaP* *Athletik*
Schwimmen: TaW x AU x (15 - 2 x eBE)
Tauchen: TaW: *Schwimmen* x AU pro 10 Schritt

AUsdauer, Erschöpfung, Überanstrengung

1AuP/Aktion kosten: anstrengende Aktion / Manöver, AW, je 3BE, schwere Waffe (>KKx10 Unzen); Wunde: W6 AuP
KO: Erschöpfungspunktvorrat, ⅓ AU Rest 1 Punkt & AT, PA, INI je -1 (-2 bei ¼ AU); AU auf 0: W6 Punkte Erschöpfung, Kampf: *Atem holen* (KO AuP zurück)
KO-Vorrat leer: Pro Punkt *Überanstrengung* +1 BE, KO -1
Zauberei mit niedriger AU: ⅓/¼/0: +3/+6/unmöglich
Ohnmacht durch TP(A): > KO KO-Probe, > 2KO → K.O.

Schaden

Resistenzprobe Gift / Krankheit: KO + ST
Gelingen: ½ Schaden; +10 kein Schaden
Stürze: 1W6-1SP pro Schritt Höhe, *Körperbeherrschung* +1 pro Schritt (bis +10), pro TaP* W6 weniger SP
Feuer: 1W3 bis 2W6 SP/KR, RS -1/10TP; Drachenhaut: ½RS SP, Stoff (nass) W6+3 KR; Wunde: SP/KR > KO
Ersticken: Luft anhalten: AuP KR, ½ Zeit unter Anstrengung
Ohne Luft: Probe KO +n pro n KR. Gelingen/Misslingen: -1/-W6 AuP. AU 0: Bewusstlosigkeit → -W6 LeP (!) pro KR
Ertrinken: statt KO Probe *Schwimmen* +n pro n KR
Wunden: GE, AT, PA, FK- & INI-Basiswert je -2, GS -1, Zauberprobe +2 pro Wunde
1 Wunde pro SP > KO oder SP >½KO durch Geschoss/Wurfwaffe/spez. Manöver oder *krit. Treffer*
Wenn SP > 2KO **dann** *Selbstbeherrschung* + (SP-KO), sonst W6+3 KR kampfunfähig; max. ½ KO Wunden
Ignorieren: Selbstbeherrschung +4 pro Wunde

Sinkende LE: LeP ½/⅓/¼ Proben auf Eigenschaften +1/+2/+3; Talente, Zauber +3/+6/+9; LeP <5 Ohnmacht; < 0 Tod binnen W6 x KO KR
Kritischer Treffer: 2TP + Ansage + Wunde
Ausdauerschaden: ½ TP(A) sind SP (abgerundet)

Regeneration

Ausruhen: 3W6 AuP/SR, KO-Probe 3W6+6 AuP
2 Erschöpfung, 1 Überanstrengung pro Stunde Rast
4 Erschöpfung, 2 Überanstrengung pro Stunde Schlaf
Nacht: W6 LeP (+1 bei Gelingen KO-Probe), W6 AsP (+1 bei Gelingen IN-Probe), Mod. äußere Umstände
Wunde: einmal pro Tag: KO + 3(n Wunden) unbehandelt
Heilkunde Wunden: 1) HK + 3(n Wunden) 2) Zuschläge pro Zone bei 1./2./3. Wunde: Arm/Bein 3/7/12, Brust/Rücken 5/12/15, Kopf 5/9/15 3) Patient: KO - TaP*
Magie/Heiltrank: 7 LeP/Wunde zurückgeben
Erste Hilfe Probe + 2(LeP < 0), Dauer 2KR(LeP < 0 - TaP*), Gelingen 1 LeP im Plus, Misslingen W6 SP

DistanzKlasse

Kategorien	AT	PA	Aktion		AT
2+ zu kurz	-	±0	DK	-1	±0
1 zu kurz	+6	±0	DK	-2	+8
1 zu lang	+6	+6	DK	+1	+4
2+ zu lang	-	-	DK	+2	+8

Bruchtest (W12)

krit. AT; Wuchtschlag >15 TP; *Schildspalter*; PA-Waffe zuerst

≤BF	>BF,<12	12
☠	BF +1	-

Besondere Kampfsituationen: AT/PA

Mondlicht +3/+3, Sternenlicht +5/+5, Dunkelheit +8/+8, Wasser: knietief 0/+2, hüfttief +2/+4, schultertief +4/+6, unter Wasser +6/+6, gegen fliegende Wesen +2/+4, gegen Unsichtbare +6/+6 (FK+8); *Am Boden* liegend|kniend: Angreifer -3/-3|-1/-1, Verteidiger +3/+5|+1/+3; Verteidiger überrumpelt/schlafend/unbeweglich AT -5/-8/-10; Überzahl-Partei: AT+1, INI+1 pro Person (bis 4); Unterzahl-Partei: PA -1 pro überzähl. Gegner (bis -2)

Kampf mit der falschen Hand: AT/PA

ohne SF +9/+9, *Linkhand* +6/+6, je kein KK-Bonus
Beidhändiger Kampf I +3/+3, *II* keine Einschränkung

Aktionen & Reaktionen mit zwei Waffen

ohne SF	umwandeln: AT/PA +4
Beidhändiger Kampf I	1 Aktion → Reaktion
Beidhändiger Kampf II	Zusätzliche Aktion/KR
Tod von Links	wie BK II, nur Parierwaffe
Doppelangriff	gleichzeitig → 1 Aktion

Glückliche Würfe & Patzer

	W20	Unbestätigt	Bestätigt
AT	1	Gegner: ½ PA / ½ AW	2xTP+Wunde+Rest-TP
	20	wie misslungene AT	Patzertabelle
PA	1	wie normale PA	→ *freie* Reaktion
	20	wie misslungene PA	Patzertabelle

Patzertabelle Nahkampf

W12	Auswirkungen (neben Verlust aller (Re-)Aktionen)
1	**Waffe zersplittert:** INI -6; BF+4 ← BF < 0; Splitter trifft Selbst/Freund/Feind 1-4/5-8/9-12; Waffe unzerbrechlich [9-10], natürlich [12]
2	**Waffe zerstört:** INI -4; BF+2 ← BF < 0; Waffe unzerbrechlich [9-10], natürlich [12]
3-5	**Sturz:** INI-2; *Am Boden: Position* & GE+BE zum Aufstehen; Vorteil (Herausragende) Balance: Sturz → Stolpern ← Probe GE (-4)
6-8	**Stolpern:** INI-2
9-10	**Waffe verloren:** INI-2; GE zum Aufheben; natürliche Waffe [3-5]
11	**An eigener Waffe verletzt:** INI-3; TP (selbst)
12	**Schwerer Eigentreffer:** INI-4; TP+KK als SP

INItiative

INI-Phase: Höchste INI beginnt. Gleiche INI → INI-Basiswert, INI gleich → Aktionen gleichzeitig **INI-Mod. Kampfbeginn:** W6 -BE +Waffe +SF -2/Wunde +1/Kopf Überzahl-Partei (bis 4)

Aktionen & Reaktionen

Aktion: AT, Veränderung DK, Aktions-Manöver
Reaktion: PA, Reaktions-Manöver, Meisterliches AW
Bewegen: Schritt/Pkt. GS, Drehung 90° kostet Schritt
Position: vom Boden aufstehen, neu Ausrichten, o.Ä.
Atem Holen: KO AuP zurück, 1 Punkt Erschöpfung
Taktik: Kriegskunst TaP* verteilen: INI-Erhöhung
Umwandeln: Aktion/Reaktion +4, 2te AT nur bei INI-Phase von INI-8. Keine Peitschen, Ketten-, Infanterie-, Zweihand-Hiebwaffen, -schwerter, -säbel, -flegel, improvisierte Waffen

Freie Aktionen

Aktivierung eines magisches Artefaktes, Drehung bis 45°
Ausweichen: Außer Schlagweite aber INI-4
Passierschlag: AT+4 -INI-Mod./Waffe, nicht möglich bei negativem INI-Mod./Waffe. Keine Manöver.
Gegner: keine PA, bei Treffer INI-W6
Rufen: nicht länger als 3 Worte
Schritt: ein Schritt in eine beliebige Richtung
Zu Boden fallen lassen: GE, Misslingen AuP-W6 & INI -4
Waffe oder Gegenstand fallen lassen

Längerfristige Handlungen

Gegenstand benutzen, Nachladen (vom Rücken eines Reittiers: 1½-fache Zahl Akt.), Talente, Zauber, Mirakel
Orientieren: Probe IN (-½ TaW *Kriegskunst*) → INI-Höchstwert, gleichzeitig *Atem holen* möglich (2 A)
Sprinten: 3GS Schritt weit \ Umgebung zu erfassen (2 A)
Waffe ziehen: Gürtelscheide (1 A), Rückenscheide (2 A), Schild von Rücken an Arm (5 A)

Kampf mit Trefferzonen***

Zone	Kopf	Brust	Arme**	Bauch	Beine
AT+* / FK+	4 / 10	6 / 6	4/6 / 10	4/6	2/8
Zufall W20	19-20	15-18	9-14	7-8	1-6**
1. & 2. Wunde	MU, KL, IN, INI -2	AT, PA, KO, KK -1; +1W6 SP	AT, PA, KK, FF -2	AT, PA, KO, KK, GS, INI -2 +1W6 SP	AT, PA, GE, INI -2; GS -1
3. Wunde	2W SP		Arm kampf-unfähig		Sturz, kampf-unfähig
bewusstlos	W20 KR -1 LeP/KR	W20 KR -1 LeP/KR		W20 KR -1 LeP/KR	

* jeweils +4 +RS/Zone; **+4 (Schwertarm), +6 (Schildarm), ungerade/gerade Zufallsergebnisse: Schildarm/Schwertarm bzw. linkes/rechtes Bein, Trägt Kämpfer Schild Umverteilung: 12 linkes Bein, 13 Brust, 14 Kopf; ***Voraussetzung *aller* gezielten Angriffe: Manöver *Gezielter Schlag*

Waffenloser Kampf

Raufen/Ringen: 1W6 TP(A); Stil vorher festlegen
Waffenloser/Tier gegen Bewaffneter: WM -1/-2;
Waffenkontakt: AT/PA ½ SP, bei PA aus DK H keine SP; bei DK N AT+6, trotz glücklicher PA volle SP

FernKampf Modifikationen

Zielgröße		Entfernung		Mod. (Ziel)	
Winzig	+8	*Sehr nah*	-2	Deckung	+2/+4
Sehr klein	+6	*Nah*	0	Nebel	+2/+6
Klein	+4	*Mittel*	+4	Bewegt	+2/+4
Mittel	+2	*Weit*	+8	Unbewegt	-2/-4
Groß	0	*Sehr weit*	+12	Getümmel	+2/+3
Sehr groß	-2	Fern (steil)	je +6	Seitenwind	+2/+4

Schnell +2; 2. Schuss/Wurf /KR +4/+2; Getümmel +2/+3 /Person

Patzertabelle FernKampf

2W6	Auswirkungen
2	**Waffe zerstört:** INI -4; ungezielter Schuss
3	**Waffe beschädigt:** INI-3; 30 A Reparatur
4-10	**Fehlschuss:** INI-2; 2 A Fehlerbehebung
11-12	**Kameraden getroffen oder Eigentreffer:** INI-3

Anm.: Arbalette/-one, Balestra/-ina Patzer ab 19 auf W20

Gezielter Schuss

Zuschläge: Schütze/Scharfschütze/Meisterschütze

auf Zweibeiner	Rumpf	6/4/3	auf Vierbeiner	Rumpf	4/3/2
	Bein/Schwanz	8/5/4		Bein	10/7/5
	Arm/Kopf	10/7/5		verwundbare Stelle	12/8/6
	Hand/Fuß	16/11/8		Kopf/Sinnesorgan	16/11/8
	Auge/Herz	20/13/10		Schwanz (Größe)	8-16/5-11/4-8

Zauberei im Kampf

mehrere aufrechterhalten	+3	Treffer in Zauberdauer	+SP
Wdh. bei Misslingen	+3	Verbotene Pforten/Blutmagie	+2

Spontane Modifikationen

(zentrale) Komponente auslassen: (12 ZfP) 7 ZfP; Zauberdauer halbieren/verdoppeln: 5 ZfP/Probe -3; $^1/_{10}$ AE einsparen: 3 ZfP; Zauberwirkung erzwingen: $2^{(n-1)}$ AsP lindern Probe um -n Punkte; Zielperson unfreiwillig ‚freiwillig': 5 ZfP; Selbstanwendung: 2 ZfP; Mehrere Gefährten/Gegner verzaubern: 3ZfP, Probe +Anz./höchste MR +Anz.; Reichweite erhöhen/senken: 5 ZfP/3 ZfP; Wirkungsdauer verdoppeln/halbieren/von (A) auf festen Zeitraum: 7 ZfP/3 ZfP/7 ZfP

Das Stoßgebet im Kampf (Mirakel)

Motivation		Ort	
Notlage	-3	geweihter Boden, fremder Gott	-1
göttlicher Auftrag	≤ -7	einfach geweihter Grund: Kapelle, Schrein	-2
Selbstsucht	≤+7	zweifach geweihter Grund: Tempel	-3
mag. beherrscht	+12	Heiliger Ort der Gottheit	-4
frisch konvertiert	+3	auf Grund oder in Gegenwart Ungläubiger	+3
Zeitpunkt		in anderer Welt, Globule, im Limbus	≥+7
Monat des Gottes	-1	auf dämonisch verzerrtem Territorium	≥+7
Festtag des Gottes	-3	**Abstand zur letzten Regeneration**	
Namenlose Tage	≥+7	ein Tag +12 / eine Woche	+4
Talenteinsatz		zwei Tage +8 / ein Monat & mehr	±0
erwünscht	±0	**Allgemeines**	
neutral	+6	**Mirakel-Probe**	**Entrückungs-Malus**
missbilligt	+18	MU/KL/IN	$^1/_{10}$ eingesetzter KaP

Der Kampf zu Pferd

Die *Reiten*-Probe

Pferd		Reiter-INI: TaP* -½BE +Waffe +etc.
ungesattelt	+5	**Sturz:** mehr als 10 Punkte gescheitert
ungearbeitet	+6	*Körperbeherrschung*: gelungen/
unerfahren	+3	misslungen: 1W+4/2W+4 TP(A) & *am*
erprobt	0	*Boden*: Fußkämpfer: INI neu & -5
geschult	-3	Statt AW *Reiten* +DK + 2/Gegner

Patzer (Reiter/Pferd)	beide Hände voll	Schaden am Pferd
2W+2/1W+1 SP **Wunde (W20):** 18/19, 20/20	*Reiten*+4, AT/PA +3, DK N, AT+8 (Fußkämpfer)	*Reiten* + 2xSP, sonst Sturz des Tiers oder Abwurf des Reiters

Nahkampf Reiter gegen Reiter

Zu Beginn *Reiten* (gleiche Probe wie für INI-Ermittlung) zur Erreichung DK N, Unterliegen bei Misslingen: PA+8

Reiter gegen Fußkämpfer

DK	Reiter	Fußkämpfer
N	AT Kopf&Brust -2, Bauch +2, Bein unmöglich; Hiebwaffen, Säbel, Schwerter +2TP	AT gedecktes Bein, Kopf, Brust, Arme unmöglich; Bein/Bauch +2/+4, PA -2
S	AT+4 (falsche DK), PA+1	Bestimmt DK
P	*Reiten* +4 pro Pikenier, (max. 16)	*Gegenhalten*, wenn Reiter beengt oder *Formation*
≠	S→N: AT unpariert & *Reiten* P→N: AT & *Reiten*	Bei Einbußen AT/PA -4/-4 (vgl. Tabelle DK)

Einen Reiter vom Pferd reißen

Waffe	Fußkämpfer		Reiter
Hakenspieß	AT +8*	KK ±0**	KK+4** pro Angreifer
Hellbarde/Glefe	AT +10*	KK +2**	
Peitsche	AT +12*	KK +4**	

* AT ist zum Einhaken ** KK-Probe ist vergleichend

SF Reiterkampf: Sturmangriff gegen Fußkämpfer

Reiter	Fußkämpfer
Nur: Anderthalbhänder, Hiebwaffen, Säbel, Stäbe, Schwerter, Speere, Kettenstäbe, Kettenwaffen Mind. GS Schritt Anlauf im Galopp Reiten+6, AT+4 (nur einf. AT, *Niederwerfen, Wucht-, Hammerschlag*), TP + ½GS Kosten 2 A: *Bewegen* und *Angriff* → keine PA möglich	Möglichkeiten: 1) PA+4; mit Schild nur +2, aufgr. Wucht BF-Probe) 2) AW+8 und *Passierschlag*

SF Reiterkampf: Hufschlag und Trampeln

Reiter	Fußkämpfer
Reiten +6 für AT des Pferds Kostet A *Bewegen* (Pferd) und A Position (Reiter).	Nur AW möglich. Hufschlag verursacht einfache, Trampeln doppelte TP.

Lanzenreiten (Anlauf: GS in Schritt)

Angriffsart/Probe	TP (Anlaufstrecke)			Probe
Entfernung (Schritt):	**0-5**	**6-15**	**> 16**	**BF**
Niederreiten/+5	1W	2W	2W+2	-
Turnierlanze TP(A)	1W+4	2W+4	3W+4	15
Dschadra	1W+5	2W+5	3W+5	15
Kriegslanze	1W+6	2W+8	3W+10	20

Zielgröße			
Winzig	+12	Schild des Gegners im Tjost	+7
Sehr klein	+9	Reiter im Gestech	+5
Klein	+6	Reittier im Gestech (vorn)	+3
Mittel	+4	**Zusätzliche Probenzuschläge**	
Groß	+2	Fliegendes Wesen	+6
Sehr groß	±0	Improvisierte Lanze (Speer)	+4
Arm/Kopf	+8	Unbewegtes Ziel	0
Rumpf	+6	Bewegung längs zum Reiter	+2
Beine	+10	Bewegung quer zum Reiter	+4
		Bewegung in Bodennähe	+2

Kampf gegen Tiere

Größenklassen von Tieren

Kategorie	Beispiel	Modifikator
winzig:	Münze, Drachenauge, Maus	+8
sehr klein:	Schlange, Fasan, Katze, Rabe	+6
klein:	Wolf, Reh, Schaf	+4
mittel:	Mensch, Elf, Zwerg, Ork	+2
groß:	Pferd, Steppenrind, Oger, Troll	±0
sehr groß:	Drache, Elefant, Riese	-2

Manöver gegen Tiere

Unmöglich: *Schildspalter, Finte, Ausfall, Entwaffnen, Waffe zerbrechen* & *Binden* **Möglich:** *Stumpfer Schlag, Angriff zum Niederwerfen, Betäubungsschlag, Angriff mit dem Schild, Umreißen, in Verbindung mit Tierkunde-*Probe *Gezielter Stich* & *Todesstoß.* Bei *Gegenhalten* gegen *Niederrennen, Überrennen oder Niederstoßen* gilt: SP = TP + GS - RS

Tiere gegen Menschen

PA-Wert entspricht *Meisterlichem AW;* Aufmerksame Tiere können AW-Wert aufspalten; *gezielter Biss* entspricht *gezieltem Stich; Glückliche Attacken* sind möglich, *Patzer* nicht ausgleichbar
Wunden bei SP > KO oder ⅓ LeP-Verlust, Geschosse & *Gezielter Stich* SP > 1/10 LeP & *Kritischen Treffern;* Zusammenbruch erst bei 0 LeP

Formationen von Tieren

Rudel: Leittier: Manöver *Wuchtschlag*, *gezielter Biss*; AT+2/PA+1/MU+Anzahl Tiere, wenn Leittier stirbt Funktionsübernahme nach Probe MU durch anderes Tier, stirbt auch dieses: Flucht
Meute: Hungrig, verfallen leicht in *Kampfrausch*
Herde: Manöver *Niederstoßen* oder *Niederrennen*; Flucht vor Herde: *Sprinten*, *Klettern*, auf Tierrücken schwingen: *Körperbeherrschung* + GS & *Reiten*
Schwarm: W3 Tiere/W6 Insekten/KR zusätzlich; Vernichtung von W3 Tieren/W6 Insekten bei *guter AT*

Quellen: Basis, Meisterschirm, MBK, MFF, AH, AZ, AG, MWW, LC, AG, AvAr, ZBA, Errata. Stand 03.04.2006. Christian Bubenheim

Allgemeine Manöver (TP)

Ausweichen

Probe: AW **Waffen:** alle **Beschreibung:** Bei Gelingen Sprung nach Hinten weg. Nun evtl. in ungünstiger Position: Kontrollbereich eines anderen Gegners (→*Passierschlag*) oder unsicherer Untergrund (Probe *Körperbeherrschung*), Entfernung um 2 DK: **DK Hand/Nah/Stange/Pike:** +4/+2/+1/0, +2/Gegner, **Umstellt:** unmöglich, **SF Ausweichen I/II/III:** -3/-6/-9 **FK-Waffe ausweichen:** Wurfwaffe +5, Schusswaffe +10, bei Entfernung *sehr nah* zusätzlich +2

Meisterliches Ausweichen (AW+)

Vorraussetzung: BE max. 3, SF *Ausweichen I* **Probe:** AW +doppelter DK-Zuschlag (s.o.); bei DK Pike +1; INI -2; weitere Zuschläge als Bonus für Folgemanöver (AW+) oder INI-Ausgleich möglich **Waffen:** alle

Parade mit dem Schild

Vorraussetzung: Schild **Probe:** PA **Waffen:** alle **Beschreibung:** bei PA-Wert >15 der AT-Waffe PA-Wert Schild +1; kein *Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Klingensturm, meisterliches Entwaffnen, Todesstoß, Umreißen*

Parade mit einer Parierwaffe

Vorraussetzung: Führen einer Parierwaffe **Probe:** PA **Waffen:** Parierwaffen **Beschreibung:** Wird durch SF *Linkhand* und *Parierwaffen I/II* erst effektiv

Stumpfer Schlag

Vorraussetzung: keine **Probe:** erschwerte AT je nach Waffe **Waffen:** Raufen (nur Waffe DK H, Waffenknauf), Anderthalbhänder, Säbel, Schwerter (AT je +8), Hiebwaffen, Kettenstäbe (+4), Stäbe (+2) **Regel:** verursacht TP(A), wobei ½ TP(A) SP sind (abgerundet)

Manöver mit Sonderfertigkeiten (TP)

Wuchtschlag (TP+)

Vorraussetzung: SF *Wuchtschlag* **Probe:** AT+ **Waffen:** Anderthalbhänder, Hiebwaffen, Schwerter, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, -waffen, Säbel, Stäbe, ZH-Flegel, ZH-Hiebwaffen, ZH-Schwerter/-säbel **Regeln:** TP+ mit Ansage; ohne *SF Wuchtschlag* auch möglich mit AT+2 +Ansage

Niederwerfen

Vorraussetzung: SF *Niederwerfen,* TaW Waffe ≥ 10 **Probe:** AT+4 **Waffen:** wie *Wuchtschlag* **Regeln:** Gelingen: Sind die TP > KK des Gegners, muss dieser KK-Probe ablegen; Ansage > +4 möglich, wobei alle Punkte > 4 die KK-Probe weiterhin erschweren, nicht die SP erhöhen. Bei Misslingen der KK-Probe ist der Gegner *am Boden* und erleidet -2W6 INI. Bei TP > 2KO ist KK-Probe stets misslungen. Misslingen: INI -1, bei ≥ 15 TP BF-Probe

Hammerschlag

Vorraussetzung: SF *Hammerschlag*, höhere INI als Gegner, Gegner führt keinen Schild **Probe:** AT+8 **Waffentalente:** Hiebwaffen, Kettenwaffen, ZH-Flegel, -säbel, -schwerter, -hiebwaffen **Regeln:** Verbraucht Aktion und Reaktion; Ansage > +8 möglich (Erhöhung Schaden oder Erschwerung Gegner-PA mit SF *Finte*); Gelingen: 3fache TP; Misslingen: Gegner steht *Passierschlag* zu

Schildspalter

Vorraussetzung: SF *Schildspalter* **Probe:** AT+8 - PA-Bonus des angegriffenen Schildes **Waffen:** wie *Hammerschlag* **Regeln:** Ansage > +8 für PA-Erschwernis (SF *Finte, >+4*) oder Zuschlag für BF-Probe; Misslingen: Schild zerbricht; Gelingen: BF +1; Bei 12 auf 2W: BF-Test AT-Waffe

Befreiungsschlag

Vorraussetzung: SF Befreiungsschlag, TaW Waffe ≥ 10 **Probe:** AT+4 pro Gegner **Waffen:** wie *Wuchtschlag* **Beschreibung:** Rundumschlag zum gleichzeitigen Angriff mehrerer Gegner **Regeln:** Verbraucht auch Reaktion; Ansage > +4 für TP-Erhöhung und/oder PA-Malus (SF *Finte*) möglich, wobei Zuschlag für jeden Gegner (bis 3) in voller Höhe gilt; Gelingen: Gegner wird zusätzlich eine DK zurück getrieben, erleidet 1W6 INI-Malus oder SP, wenn kein Platz

Sturmangriff

Vorraussetzung: SF Sturmangriff, ≥ 4 Schritt Anlauf, GS ≥ 4 **Probe:** AT+4 **Waffen:** wie *Wuchtschlag* und Speere **Regeln:** Kostet auch Reaktion; Ansage > +4 für TP möglich; Angreifer wählt DK; Abwehr: *Gegenhalten* Gelingen: TP +4 +GS; Misslingen: *Passierschlag* möglich; Gegnerin bestimmt DK **SF Spießgespann:** Gemeinsamer Sturmangriff mit einer Waffe (DK Pike); es zählen niedrigste INI und GS; Schaden: 2(TP+GS) + KK/TP, wobei Summe der KK beider zugrunde gelegt wird; Vorraussetzung: TaW Speere ≥ 10

Betäubungsschlag

Vorraussetzung: SF Betäubungsschlag, TaW Waffe ≥ 10 **Probe:** AT+ 2, 4 oder 8 (je nach Waffe) **Waffen:** wie *Stumpfer Schlag* **Regeln:** wie *Stumpfer Schlag*; kann mit *Wuchtschlag* oder *Finte* kombiniert, Bonuspunkte aus einer *Meisterparade* oder *Binden* verwendet werden; wenn TP(A) > KO KO-Probe für Gegner, sonst 1W6 SR k.o.; wenn TP(A) > 2KO stets W6 SR k.o.

Finte (AT+ für PA+)

Vorraussetzung: SF *Finte*, BE max. 3 **Probe:** AT+ **Waffen:** alle außer Kettenwaffen, Peitsche, ZH-Flegel **Regeln:** Ansage entspricht PA-Erschwernis (PA+), bei Gelingen der des Gegners, bei Misslingen der eigenen; Schilde erschweren AT um 2; kann mit *Wuchtschlag* kombiniert werden und Boni aus einer *Meister-PA* verwenden; Verwirrung: statt TP können von der LE ½TP der INI entzogen werden

Umreißen

Vorraussetzung: SF *Umreißen*, TaW Waffe ≥ 10, weder Schild noch Parierwaffe **Probe:** AT +8 **Waffen:** Infanteriewaffen, Peitschen, Speere, Stäbe **Regeln:** Verteidigung mit *Meisterlichem AW* +DK, PA +8 (außer Peitsche), Raufen- oder Ringen-PA mit *Beinarbeit*; Ansage > +8 erschwert PA/AW des Gegners; misslingt Verteidigung, kann GE-Probe +TP (-Vorteil) vor *am Boden* bewahren (Balance/herausragende B. -4/-8)

Gezielter Stich [Schlag]

Vorraussetzung: SF *Gezielter Stich*, TaW Waffe ≥ 10 **Probe:** AT +4 +RS (Gegner) [+Zone + Situation] **Waffen:** Dolche, Speere, Fechtwaffen **Regeln:** Ansage > +4 +RS erschwert gegnerische PA; Gelingen: TP = SP; Wunde; Misslingen: wie nach misslungener Ansage [mit *Finte/Wuchtschlag* kombinierbar; AT Bauch/Brust -2, Kopf -4]

Todesstoß

Vorraussetzung: SF *Todesstoß*, höhere INI als Gegner, Gegner ohne Schild, TaW Waffe ≥ 10 **Probe:** AT +8 + RS (Gegner) **Waffen:** wie *Gezielter Stich* **Beschreibung:** kostet auch Reaktion; Gelingen: TP = SP; 2x SP; zwei Wunden; Misslingen: Gegner steht *Passierschlag* zu und wie nach misslungener Ansage

Ausfall

Vorraussetzung: SF *Ausfall*, TaW Waffe ≥ 10, BE ≤ 3, höhere INI als Gegner, Bewegungsfreiheit **Probe:** Attacken, erste +4 **Waffen:** alle außer Hieb-, Ketten-, ZH-Waffen und Peitsche **Regeln:** kein Zuschlag für Umwandeln von (Re-) Aktionen; darf auch eine DK weiter beginnen; *Wuchtschläge* und *Finten* im Verlauf, *Angriff zum Niederwerfen*, *Gezielter Stich*, *Hammerschlag* und *Todesstoß* zum Beenden möglich; für Schildträger *Finten* unmöglich und AT-Malus von zusätzlich 2; **Ende:** (1) misslungene AT (2) glückliche PA (3) AW +2 (4) ½ KO Hiebe, (6) freiwilliger Abbruch, (7) Verteidiger in Sackgasse (PA +4) oder (8) einfach stehen bleibend (MU +4 +Anzahl Treffer des Ausfalls, PA +4); ***Ausfall*-Ende:** (1-5) Angreifer W6 INI-Malus (1-4) *Passierschlag* möglich, da Abbruch unfreiwillig (7-8) abschließende AT, beliebige Manöver möglich, DK bestimmt Angreifer

Klingensturm

Vorraussetzung: SF *Klingensturm*, kein Schild **Probe:** ½ AT -2 **Waffen:** wie *Ausfall* **Beschreibung:** Angriff zweier Gegner mit ½ AT-Wert **Regeln:** keine weiteren Manöver; nicht gegen Schilde; DK muss optimal sein; PA -1 (zwei Gegner); nicht aus: Zusatz-AT aus falscher Hand, umgewandelter Reaktion **SF Kampfgespür:** AT-Wert frei verteilbar, jedoch nicht < 6 Punkte pro AT

Entwaffnen als Attacke

Vorraussetzung: SF *Entwaffnen* und *Finte*, TaW Waffe ≥ 10, kein Schild **Probe:** AT +8 **Waffen:** wie *Ausfall*, Peitsche, Fechtwaffen nur gegen Dolche und ihresgleichen **Regeln:** Verhinderung durch Probe auf KK +8, Kombination mit *Finte* oder *Binden* möglich

Entwaffnen aus der Parade

Vorraussetzung: wie *Entwaffnen als AT*, statt SF *Finte Parierwaffen I* oder *Meisterparade* **Probe:** PA +8 **Waffen:** wie *Entwaffnen als AT* ohne Peitsche **Regeln:** Verhinderung durch Probe auf KK +8

Gegenhalten

Vorraussetzung: SF Gegenhalten **Probe:** AT +4 **Waffen:** alle außer Kettenwaffen und ZH-Flegel **Regeln:** reine Reaktion → findet in INI-Phase des Angreifers statt; kann nicht kombiniert werden; AT zur DK-Veränderung kann nicht mit *Gegenhalten* gekontert werden; Punkte aus *Binden* dürfen genutzt werden; gelingen beide AT, Vergleich unter Berücksichtigung der INI-Differenz: Bessere volle TP, schlechtere ½ TP ohne TP/KK **Hinweis:** Effektiv gegen anstürmende Feinde: diese müssen zuerst DK überwinden

Waffe zerbrechen

Vorraussetzung: SF Waffe zerbrechen **Probe:** PA +8 +KK + 4/6/10 (Stichwaffen/Einhändige/Zweihänder) -BF **Waffen:** Haken-/Parierdolch **Regeln:** Nur für Klingenwaffen; Gegner kann Waffe fallen lassen, *bevor* KK-Probe ausgewürfelt

Angriff mit dem Schild

Vorraussetzung: SF *Schildkampf II* **Probe:** Raufen-AT +AT-WM (Schild) +Mod. falsche Hand **Waffen:** alle Schilde **Regeln:** Nur aus DK H; durch *schmutzige Tricks* oder *Knaufschlag* bis zu 2 Punkte erleichtert; mit *Wuchtschlag* kombinierbar; verursacht 1W+1 TP(A); PA mit Dolchen, Fecht-, Kettenwaffen unmöglich (außer Buckler Bock)

Doppelangriff

Vorraussetzung: SF Doppelangriff **Probe:** 2x AT +2 **Waffen:** keine ZH-Waffen, Kettenwaffen oder Speere **Regeln:** Nur mit 2 Waffen derselben DK; AT falsche Hand zusätzlich +4 (wenn nicht identische Waffen); kein Umwandeln; keine Kombinationen mit anderen Manövern; kann von vorigen *Meister-PA* profitieren oder Abschluss eines *Ausfalls* sein; in der selben KR darf weder eine (Re-)Aktion durch *Tod von Links* noch *Beidhändiger Kampf II* ausgeführt werden; Patzer zerstört auch 2te AT; Verteidiger braucht 2 PA

Tod von Links

Vorraussetzung: SF *Tod von Links*, BE ≤ 3 **Probe:** AT **Waffen:** Parierwaffen **Regeln:** Extra AT 8 INI-Phasen nach AT mit Hauptwaffe; als *Finte* möglich; Punkte aus *Meister-PA* nutzbar; Falschhand-Malus berücksichtigen

Meisterparade

Vorraussetzung: SF *Meister-PA*, BE ≤ 4, kein Schild **Probe:** PA+ **Waffen:** alle außer Kettenwaffen und ZH-Flegel **Regeln:** Ansage max. TaW der benutzen Waffe

Defensiver Kampfstil

Vorraussetzung: SF *Defensiver Kampfstil* **Probe:** PA **Waffen:** wie *Finte* **Beschreibung:** 2 PA/KR ohne Malus durch Umwandeln **Regeln:** Nur PA möglich; *AW* -2 → Lösen

Klingenwand

Vorraussetzung: SF *Klingenwand* **Probe:** PA **Waffen:** wie *Ausfall* **Beschreibung:** PA ohne Abzug gegen mehrere Gegner aufteilen **Regeln:** keine *Meister-PA*; gegen gleichzeitige AT oder *Doppelangriff* einsetzbar
SF Kampfgespür: wie bei *Klingensturm*

Binden

Vorraussetzung: SF *Binden* und *Parierwaffen* oder *Meister-PA*, TaW Waffe ≥ 10 **Probe:** PA +4 **Waffen:** wie *Finte* **Beschreibung:** Erleichterung der Folgeaktion ***und/oder*** Erschwernis der Reaktion des Gegners (siehe Tabelle):

	Hauptwaffe	Parierwaffe	Kreuzblock
mit SF:	*Meister-PA*	*PA-Waffen I*	beide
Ansage	Punkte > +4	+4 voll angerechnet	
Effekt	Erleichterung ***oder*** Erschwernis		beides

Regeln: Nicht gegen Hieb-, Kettenwaffen, -stäbe, Peitschen, ZH-Waffen; wenn gegnerische AT mit Ansage > 4, gilt diese als Zuschlag auf die PA+

Windmühle

Vorraussetzung: SF *Windmühle*, TaW Waffe ≥ 10, kein Schild **Probe:** PA +8 +Ansage Gegenangriff > 8 **Waffen:** wie *Wuchtschlag* **Beschreibung:** Umlenkung von *Wucht-, Hammer-, Befreiungsschlag* oder *Sturmangriff* in Gegenangriff **Regeln:** Angriffsreaktion; nicht aus umgewandelter Aktion; Gelingen: Angreifer erleidet *Wuchtschlag* +8 und PA-Nachteil in Höhe seiner Ansage; Misslingen: INI -1

Formations-Parade

Vorraussetzung: SF *Formation,* mind. 3 Kämpfer mit ähnlichen Waffen **Probe:** PA **Waffen:** Infanteriewaffen, Speere, ZH-Schwerter/-säbel **Beschreibung:** PA von Schlägen, die gegen Mitstreiter gerichtet sind **Regeln:** Vor Auswürfeln der gegnerischen AT muss verkündet werden, ob Hieb pariert werden soll → verbraucht Reaktion; keine Manöver; gemeinsamer Angriff; auch in ungünstiger DK möglich

Waffenlose Kampfstile

Bornländisch

Vorraussetzung: Raufen 5, Ringen 5 **Manöver:** Auspendeln, Biss, Block, Fußfeger, Griff, Halten, Klammer, Knie, Kopfstoß, Niederringen, Schmutzige Tricks, Schwitzkasten, Tritt, Wurf, Würgegriff **Effekt:** AT/PA (Raufen) je +1

Gladiatorenstil

Vorraussetzung: Raufen 7, Ringen 7 **Manöver:** Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, Griff, Halten, Hoher Tritt, Klammer, Kopfstoß, Kreuzblock, Niederringen, Schwinger, Schwitzkasten, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Wurf **Effekt:** AT/PA *Raufen* oder *Ringen* je +1; bis 2 TP nach Wunsch als TP(A)

Hammerfaust

Vorraussetzung: Raufen 7 **Manöver:** Auspendeln, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Gerade, Handkante, Kreuzblock, Schmetterschlag, Schwinger **Effekt:** AT/PA *Raufen* je +1; Zertrümmerung massiver Gegenstände ohne Schaden; waffenloser *Ausfall* möglich

Hruruzat

Vorraussetzung: Raufen 10, Ringen 10 **Manöver:** Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, Griff, Handkante, Hoher Tritt, Knie, Kopfstoß, Kreuzblock, Schwinger, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Wurf **Effekt:** AT/PA *Raufen* je +1, pro AT 2WTP(A); bei Pasch ‚Zat': Schadenswurf wdh.; je 4 Punkte Ansage kann Würfelresultat um 1 verändert werden, jedoch nicht kombinierbar mit Ansage zur TP-Erhöhung; Glückliche AT verdoppelt nicht TP(A): Es ist automatisch Zat; echte SP aus TP(A) werden echt statt abgerundet; Wunde pro SP > KO

Mercenario

Vorraussetzung: Raufen 10, Ringen 7 **Manöver:** Auspendeln, Beinarbeit, Block, Eisenarm, Fußfeger, Griff, Halten, Klammer, Knaufschlag, Knie, Kopfstoß, Niederringen, Schmutzige Tricks, Schwinger, Schwitzkasten, Sprung, Tritt, Versteckte Klinge, Wurf **Effekt:** AT/PA *Raufen* je +1; in DK N AT-Malus nur 3; nur AT+2 zur DK-Verringerung

Unauer Schule (Ring-Sport mit Regeln)

Vorraussetzung: Ringen 10 **Manöver:** Auspendeln, Beinarbeit, Eisenarm, Fußfeger, Griff, Halten, Klammer, Niederringen, Schwitzkasten, Wurf **Effekt:** AT/PA *Ringen* je +1; alle Entwinden-Manöver -2

Waffenlose Manöver TP(A)

Allgemeine: Auspendeln: PA +4 gegen *Gerade, Hoher Tritt, Schmetterschlag, Schwinger* +4 **Beinarbeit:** PA +4 gegen *Fußfeger, Knie, Tritt* **Schmutzige Tricks:** AT+ für TP+; 1W TP(A) oder INI-Malus; oft *Akrobatik*-Proben nötig **Raufen: Biss:** bei PA eines bewaffneten Gegners volle TP; TP/KK: 13/5 **Block:** PA+ für PA+ **Doppelschlag:** AT +4; 2 PA für Gegner oder *Block* +4 oder AW+6; AT+ > +4 für TP+; Punkte aus *Kreuzblock* nutzbar; W6 TP(A) pro Faust **Eisenarm:** Waffen-PA: statt TP werden nur TP(A) erlitten; Manöver *Binden* mit Abwehrarm einsetzbar; kein AT-Malus zur DK-Veränderung **Fußfeger:** AT+ fordert GE-Probe zum Stehenbleiben; ohne *Beinarbeit* PA+4; mit *Balance* PA -2, herausragende PA -4 **Gerade:** AT+ für TP+; ohne *Auspendeln* PA +4 **Handkante:** AT+ für TP+; bei echten TP > KO Wunde **Hoher Tritt:** AT+ für TP+; kann nur mit PA +4, *Auspendeln, Kreuzblock*, AW oder Waffen-PA abgewehrt werden **Knaufschlag:** 1W+2 TP(A) bis Waffe DK N; AT+ für TP+ oder PA+ **Knie:** Ohne *Beinarbeit, Kreuzblock,* AW PA+4; gegen Männer/Frauen 1W+2/1W TP(A); wenn SP(A) > KO, dann W3 KR kampfunfähig **Kopfstoß:** AT+ für TP+; bei PA eines bewaffneten Gegners volle TP; Kopf 1W, Helm 1W+2 TP(A) **Kreuzblock:** gleichzeitige PA+ und AT- für Folgemanöver **Schmetterschlag:** Voraussetzung *Gerade*; wie *Gerade*, doch ist Gegner bei TP > 2KO bewusstlos, bei TP > KO nur KO-Probe nötig **Schwinger:** AT+ für PA+; ohne *Auspendeln* PA+4 **Sprung:** AW(+) nach oben; aus DK H/N +4/+2 +2 für PA gegen Waffen-AT; Boni für *Sprungtritt*; Misslingen: GE +TP (- *Balance*), INI-4; erneutes Misslingen *am Boden* **Sprungtritt:** AT+ für TP+; PA nur mit AW, *Kreuzblock*, Schild, bei Waffen-PA volle TP; Misslingen: wie *Sprung* **Tritt:** AT+ für TP+; ohne *Beinarbeit* PA +4 **Versteckte Klinge:** Waffe DK H mit *Raufen*-Wert nutzen, Waffen-TP anrichten; Einschränkung gemäß WM **Ringen: Griff:** AT(+); PA-Malus der ½ Ansage, solange Griff anhält; PA (Abwehr), AT (Lösen) **Halten:** AT+/PA+ für AT+/PA+ **Klammer:** AT; PA *Ringen* oder KK +2ΔKK; für beide nur *Biss, Kopfstoß* und *Knie*; Geklammerter hat Mali gemäß Ansage **Niederringen:** wie *Kreuzblock* und Gegner *am Boden* **Schwitzkasten:** folgende AT -1, 2, 3, PA +1, 2, 3; *Schlangenmensch* PA -5 **Würgegriff:** *Schlangenmensch* PA -5; nach AT 2(1W+2 TP(A))/KR; keine PA für Angreifer, wenn Griff aufrechterhalten werden soll, AT+ ½KK für Gegner; vgl. KK-Probe zum Lösen **Wurf:** AT+4; AT+ > 4 für TP+; Gegner 1W TP(A) und *am Boden*