

# Kampfbeginn

## Hinterhalt? [WdS S.78]

* 1. Aktion des Angreifers
  2. Parade nur nach IN-Probe + Modifikation
  3. Weiter zu Überraschung

## Überraschung? (GS > 2) [WdS S.78, S.141]

* 1. IN-Probe + Modifikation um Überraschung abzulegen
  2. Weiter zu Bestimmung der Initiative

Modifikation der Intuitionsprobe:

+3 bei Fernkampfangriff  
-1 je 2 Punkte in Kriegskunst/Gefahreninstinkt   
-4 mit Aufmerksamkeit  
-4 mit Kampfgespür  
-2 mit Blindkampf

-2 für jede weitere Kampfrunde

## Bestimmung der Initiative [WdS S.52]

* + INI-Basis

+1W6 bzw. 2W6 mit Klingentänzer (wenn nicht überrascht)  
+ 4 mit Kampfreflexen  
+ 2 mit Kampfgespür  
- BE   
+/-Waffen-Modifikator  
- 2 je Wunde   
+ 1 pro Kopf Überzahl (max. +4)

## Bestimmung der Distanzklasse [WdS S.79]

* + Beginn in der größtmöglichen Distanzklasse -1 Stufe je 4 Punkte INI-Differenz

# Kampfrunde

## Ansage der Handlungen [WdS S.53]

* + Ansage der Handlungen in umgekehrter INI-Reihenfolge

Aufmerksamkeit: Ansage bis spätestens zur ersten eigenen Aktion  
Kampfgespür: Ansage zu einem beliebigen Zeitpunkt

## Reihenfolge im Kampf [WdS S.53ff, S.81]

* In INI-Reihenfolge; bei Gleichstand höhere INI-Basis; wenn auch gleich, dann Aktionen auch gleichzeitig
* Verzögerte Aktion hat Vorrang vor regulärer Aktion, umgewandelte Aktion immer nach regulärer Aktion
* Angriff aus umgewandelter Reaktion nur bei INI–8 > 0, Abwehr aus umgewandelter Angriffsaktion bei Bedarf

## Abwarten [WdS S.81]

* Lässt Gegner mit niedriger Initiative den Vortritt, danach kann der abwartende Kämpfer handeln oder sofortige Handlungsbereitschaft bei Eintritt eines besonderen Ereignisses
* Nur verzögerte Aktion kann in die nächste Runde übertragen werden, dann entscheidet wieder ursprünglicher Initiativewert
* Während Verzögerung, keine anderen Angriffs-oder Abwehraktionen und 1/2 GS.
* Verfall der Aufsparung bei Reaktion
* Bei Schaden Selbstbeherrschungs-Probe+SP; Misslingen Verfall der aufgesparten Aktion

# Veränderungen der Initiative

## INI-Verlust

## [WdS S.207f]

* Kopfwunde (1./2.): -2W6 und INI-Basis -2
* Bauchwunde (1./2.): INI-Basis -1
* Beinwunde (1./2.): INI-Basis -2
* Patzer: -2 bzw. -3 bei Eigentreffer oder -4 bei Schwerer Eigentreffer oder Waffe zerstört
* Einfaches Ausweichen: -4
* Misslungenes gezieltes Ausweichen: -2
* Nicht-parierter Befreiungsschlag: -1W6
* Nicht-pariertes Niederwerfen: -1W6 / -2W6 (gelungene/misslungene KK-Probe)

## INI-Extremwerte

## [WdS S.55, S.78]

* INI < 0 => -1 Angriffsaktion
* INI > 10 + 10\*x => +x Freie Aktion, Reaktion-x

|  |
| --- |
| *DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene*[*Marken*](https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Marke)*der [Ulisses Spiele](https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Ulisses_Spiele" \o "Ulisses Spiele) GmbH.*  *Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der [Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH](https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Ulisses_Spiele" \o "Ulisses Spiele) ist eine Verwendung der genannten*[*Markenzeichen*](https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Marke)*nicht gestattet.* |
| -- [Ulisses Spiele](https://de.wiki-aventurica.de/wiki/Ulisses_Spiele" \o "Ulisses Spiele), [*Fanrichtlinien*](https://ulisses-spiele.de/spielsysteme/das-schwarze-auge/) |