

Initiative

Wenn nicht aus der Situation heraus klar ist, wer den ersten Schlag führt, entscheidet hierbei die bessere MU-Probe. Bei Kämpfen mit mehreren Beteiligten liegt die Initiative zumeist auf der Seite, die in der Überzahl ist.

Attacke und Parade

Jedem, der in einen Kampf verwickelt ist, steht pro KR höchstens eine Attacke und eine Parade zu. Dies gilt auch im Kampf mit mehreren Beteiligten. Wenn keine PA nötig ist, entfällt sie ersatzlos, kann also nicht durch eine weitere Attacke ersetzt werden. Ausnahmen sind der *Ausfall*, der Kampf mit bestimmten Waffentypen sowie ein TAW *linkshändig* von 7+. Wenn jemand im Kampf eine Aktion ausführen will, die nur 1 sec dauert (z.B. einen *Blitz dich find*), so geht dies immer auf Kosten der eigenen AT.

Patzer (eigene Patzertabelle)

Fällt bei einem AT, PA oder AU-Wurf eine 20, so gilt dies als Patzer, der nur durch eine sofortige AT+8, PA+8 bzw. AU+8 abgefangen werden kann. Gelingt dieses Manöver, ist die AT bzw. PA gelungen (und gilt im Falle der Attacke auch als AT+8!). Vorherige Erschwernisse werden mit angerechnet! Beim Kampf mit zwei Waffen ist ein Patzer nur noch mit einer AT+10, bzw. PA+10 abfangbar.

Für sämtliche Patzer wird die eigene Patzertabelle verwendet (Details siehe Patzertabelle). Ein Fernkampfangriff gilt sofort als Patzer.

Gute Attacke

Eine 1 als Würfelerggebnis bei der Attacke gilt als Gute Attacke, kann nur durch eine Gute Parade (nur abgerundeter halber PA-Wert) abgewehrt werden. Bei der Schadensermittlung wird ein W6 durch einen W20 ersetzt, der RS wird ignoriert. TP-Zuschläge durch KK werden angerechnet, bei einer Guten AT+ auch die entsprechenden Bonuspunkte.

Ausweichen (AU)

Anstatt einen Schlag mit der Waffe oder dem Schild zu parieren oder leicht auszubeden, kann der Kämpfer auch versuchen, dem Schlag vollständig auszuweichen. Es gilt der Ausweichwert erschwert um die BE der Rüstung. Jeder zweite Punkt über Körperbeherrschung 10 UND Akrobatik 10 erhöht den AU-Wert um 1 Punkt. Ist in seiner vorherigen Aktion ein Attacke-Manöver mit Erschwernis mißlungen, so ist sein AU um die Hälfte des Zuschlages erschwert. Es gibt 2 Arten des Ausweichens:

mit und ohne selbst auferlegte Zuschläge:

normales Ausweichen: Der Held springt elegant zur Seite und befindet sich außerhalb der Reichweite der gegnerischen Waffe, kann dafür in der nächsten KR aber nicht angreifen.
erschwertes Ausweichen: Sagt er einen Aufschlag von mindestens +2 auf die AU-Probe an (die BE-Erschwernis gilt weiterhin!), so bleibt er nicht nur in der nächsten Runde am Kampfgeschehen beteiligt, sondern hat sich auch einen Vorteil durch eine günstige Stellung verschafft: Seine nächste AT ist automatisch eine AT+ in Höhe des angesagten Zuschlages, ohne daß er diesen Zuschlag zu seinem AT-Wurf addieren muß.

Ausfall stoppen: Mit einem angesagten AU+4 ist es möglich, einen *Ausfall* zu stoppen.
vom Gegner lösen: AU+2 (keine AT mehr des Gegners)

Mißlungenes AU heißt, man ist nicht ausgewichen und darf in der nächsten KR regulär weiter angreifen.

Schwere Treffer

Waffentreffer, oder Folgen von Stürzen und physikalische Folgen von Zaubern (also z.B. nicht der *Fulminatus*), die min. 10 SP erzeugen, gelten als Schwere Treffer.

10-14 SP: AT oder PA -1

15-19 SP: AT und PA -1

20+ SP: AT und PA -2

Wer auf einmal **16 oder mehr SP** erleidet (unabhängig von der Quelle), muß eine *Selbstbeherrschungsprobe* +(SP-10) ablegen oder ist W6+3 KR kampfunfähig

Kampfunfähigkeit / Tod

Sinken die aktuelle LP eines Menschen (Elfen, Zwergs...) auf 5 oder weniger, gilt er als kampfunfähig.

5 oder weniger LP: kampfunfähig

0 LP: Koma, stirbt in W20 SR

-1 bis -19 LP: stirbt in W6 x LE/5 KR!

-20 oder weniger LP: sofortiger Tod

Notfallheilung

Wenn im allerschlimmsten Notfall weder Heilmagie, Heilränke noch Mirakel möglich sind, so besteht die schwierige Chance mittels einer „Heilkunde Wunden“-Probe eine Person mit LE <0 vom Tode zurückzuholen.

Da einem Sterbenden bekanntermaßen recht schnell der Tod ereilt, muß der Heiler direkt zur Hilfe stehen können! Jeder Versuch dauert W6+1 KR. Eine mißlungene Probe fügt dem Sterbenden einen weiteren SP zu. Solange der Sterbende noch lebt können weitere Heilversuche gemacht werden. Gelingt die Probe, so hat der Sterbende automatisch eine LE von 1.

Hier die einzelnen Probenerschwernisse:

LE	Erschwernis
-1	+2
-2	+4
-3	+6
-4	+8
-5	+10
-6	+12
-7	+14
-8	+16
-9	+18
-10	+20

Bruchfaktor (BF)

Der BF wird immer überprüft, wenn eine Gute Attacke durch eine Gute Parade abgewehrt wird. Ist das Ergebnis eines W20-Wurfes kleiner oder gleich des BF der betreffenden Waffe, so zerbricht sie. Andernfalls steigt der BF um 1.

Diese Regel gilt auch für magische Waffen (Ausnahme 1. Stabzauber)! Wird eine **AT+10** oder höher, *Niederwerfen*, oder ein *Hammer Schlag* erfolgreich abgewehrt, so muß ebenso ein Bruchfaktor-Test durchgeführt werden.

Rüstungs-Abnutzung

Jeder Hieb der mehr als 20 TP verursacht, beschädigt eine Rüstung um einen Rüstungspunkt. Bei einem RS von 0 wird eine Rüstung unreparierbar. Bei steifen Rüstungen (Bronzeharnisch, Garethr Platte, Gladiatorenschulter, Gestechrüstung, Plattenharnisch, Plattenzeug) steigt gar die BE um 1 Punkt sollten mehr als 20 TP erzielt worden sein.

AT/PA-Wert ausrechnen

Dem eigentlichen AT und PA-Wert liegen folgenden Werte zu Grunde:

- der AT u. PA - Basiswert,
- der TAW des jeweiligen Waffentypus,
- evtl. Abzüge durch BE (Behinderung),
- der WV Waffenvergleichswert.

Für die Rechnung wird folgendermaßen vorgegangen: Der TAW wird zunächst auf die beiden Basiswerte verteilt; hierbei darf zwischen dem AT und den PA-Wert keine größere Differenz als 5 betragen. Ausnahme bilden hier das Lanzenreiten sowie der Kampf mit einer Peitsche. Abzüge durch Rüstungen (zu hohe BE) treten wie folgt auf: Für Kettenwaffen, Scharfe Hieb Waffen, Schwerter, Speere u. Stäbe und Zweihänder gibt es für jeden Punkt über BE=2 einen Punkt Abzug auf PA und AT (dies wird immer abwechselnd gehandhabt). Bei Äxten und Beilen, Infanteriewaffen und Stumpfen Hieb Waffen beginnen die ersten Abzüge ab BE>3, bei Messer und Dolchen und Stichwaffen schon ab BE>1 und im Waffenlosen Kampf oder mit der Peitsche schon ab BE>0! (Mit einer Ritterrüstung kann man eben schlecht einen Wendiges Florett schwingen!) Erst nach diesem Schritt wird der WV geprüft und die Werte werden noch einmal nachträglich modifiziert (siehe WV).

Der WV (Waffenvergleichswert)

Ein einfaches Beispiel:

Kämpfer 1 / Waffe 1

-> Langschwert (7/7) -> (A/B)

Kämpfer 2 / Waffe 2

-> Kurzschild (5/5) -> (C/D)

Kämpfer 1 -> AT = A - D = 2

und PA = C - B = -2

Kämpfer 2 -> AT = C - B = -2

und PA = A - D = 2

Für die AT-Rechnung sind nur **negative** Werte und für PA-Rechnung nur **positive** Werte interessant, ansonsten verändert sich nicht für den jeweiligen AT oder PA-Wert. Ein negativer AT-Wert bedeutet die AT ist für diesen Kämpfer um diesen Wert erschwert. Ein positiver PA-Wert bedeutet die PA ist für diesen Kämpfer um diesen Wert erschwert. Der Kämpfer mit dem Langschwert hätte also unveränderte Wert und der Kurzschildkämpfer hätte die AT und PA -2 !!

Ein letztes Beispiel:

Kämpfer 1 -> Linkhand (2/5) -> (A/B)

Kämpfer 2 -> Stuhlbein (4/3) -> (C/D)

K1 -> AT = A - D = -1 und PA = C - B = -1

K2 -> AT = C - B = -1 und PA = A - D = -1

Kurzum (siehe oben) - Beide Kämpfer hätten in diesem Fall die AT +1 erschwert aber die PA bliebe unverändert.

Anmerkung zum *Gegenhalten*: Für die *Gegenhalten*-AT wird der PA-WV gegen den AT-WV des Gegners verrechnet.

KK-Zuschlag

Beispiel: KK-14 bedeutet, daß **ab** einem KK-Wert von 14 die Waffe einen TP-Punkt mehr Schaden macht. Jeder höhere KK-Punkt erhöht kumulativ die TP der Waffe.

Infanteriewaffen

Im Kampf gegen einen Kämpfer mit Stangenwaffe muß zunächst eine unparierte AT gelingen, um an die Waffe vorbeizukommen. Dann kann er sofort eine zweite AT ausführen, die der Stangenwaffenträger allerdings nur noch ausweichen, nicht parieren kann. Mißlingt diese AT, kann der Angegriffene im gleichen Moment zurückspringen (GE-Probe)

und in der folgenden Sequenz seinerseits angreifen. Ist die AT hingegen gelungen, muß der Stangenwaffenträger seine nächste Handlung dafür benutzen, um aus der Reichweite des Angreifers herauszukommen (ebenfalls GE-Probe). Kämpfen zwei Infanteriewaffen-Kämpfer gegeneinander so werden jedoch ganz normal 1 AT gegen 1 PA gerechnet.

Kampfmodifikatoren

Mondlicht: AT +3 und PA +3

Sternenlicht: AT +5 und PA +5

Absolute Finsternis: AT +8 und PA +8

Knietiefes Wasser: PA +2 und AU +1

Hüfttiefes Wasser: AT +2, PA +4 und AU +3

Schultertiefes " : AT +4, PA +6 und AU +5

Unter Wasser: speziell (TaW Schwimmen)

Unsichtb. Gegner: AT +6, PA +6 und AU +6

Fliegender Gegner: AT +2 und PA +4

Angreifer liegt am Boden:

AT +3, PA +5 und AU +1

Gegner wird am Boden angegriffen:

AT -3, PA -3

Angreifer kniet: AT +1, PA +3 und AU +1

Gegner wird in der Hocke angegriffen:

AT -1, PA -1

Gegner wird überrumpelt: AT -5

Gegner schläft / bewußtlos / gefesselt: AT -8

Lebloses Objekt (Tür, Kiste, Mauer,...): AT -10

Zeit im Kampf

Eine **Kampfrunde** (KR) dauert 2 Sekunden. Folgende Zeitangaben gelten nur im Idealfall, also z.B. wenn die entsprechenden Gegenstände wirklich griffbereit sind und der Handelnde nicht durch schwere Rüstungen, Handschuhe etc. behindert ist.

Angriff: 0,5 KR

Parade: 0,5 KR

Waffe ziehen: 0,5 KR

Waffe wegstecken: 2 KR

Waffe fallenlassen: 0 KR

Schild vom Rücken holen: 3 KR

Bogen o. Armbrust schußbereit machen: 15 KR

Pfeil einlegen und schießen: 3 KR

Pfeil schießen ohne zu zielen (Prob+3): 2 KR

Leichte Armbrust spannen und schießen: 8 KR

Schwere Armbrust spannen und schießen: 15 KR

Eisenwalder spannen und schießen: 4 KR

Balestrina schießen: 2 KR

Wurfarme ziehen und werfen: 1 KR

Gezielter Wurf/Schuß (FK-AT+): +1 KR

Gegenstand vom Boden aufheben: 1 KR

Vom Boden aufstehen (GE-Probe+BE): 0,5 KR

Elixier aus Gürteltasche ziehen u. trinken: 3 KR

Zauberstab in Flammenschwert verwandeln: 0,5 KR

Gegner am Boden grob durchsuchen: 5 KR

Pfeil zu brennendem Pfeil machen (wenn vorher getränkt): 1 KR

Waffenloser Kampf

Allgemein gilt, daß jeder Treffer (Ausnahmen werden noch erwähnt) nicht von der LE sondern von der Ausdauer abgezogen wird. Nach Kampf-Ende steigt die Ausdauer um 3 Punkte pro 5 Minuten wieder bis zu ihrem ursprünglichen Wert zurück.

Raufen

keine verfeinerten Kampftechniken möglich; bei einer *Guten Attacke* entweder W6 echte SP oder Gegner W6 KR kampfunfähig; WV

(2/0) gilt nur im Kampf gegen einen Bewaffneten

Boxen

verfeinerte Kampftechniken möglich; KK-Bonus 14; fällt beim Schadenswurf (TP=W6) eine 6, so darf der Angreifer den Schadenswurf wiederholen, zeigt auch dieser Wurf eine 6, so geht der Getroffene für W20 KR bewußtlos zu Boden: ein klassischer Niederschlag; WV (2/0) gilt nur im Kampf gegen einen Bewaffneten

Ringern

RS bietet keinen Schutz; verfeinerte Kampftechniken eingeschränkt möglich; WV (2/0) gilt nur im Kampf gegen einen Bewaffneten; Bei gelungener AT und gescheiterter PA kann der Angreifer das Ergebnis bestimmen:

a) Der Gegner wurde zu Boden geworfen, und nimmt W6 TP hin, im Ernstkampf braucht der Verteidiger 1 KR um sich aufzurappeln.

b) Der Angreifer verzichtet darauf, in dieser Runde dem Verteidiger Schaden zuzufügen. Statt dessen nimmt er ihn in einen Würgegriff. Anschließend würfelt er eine AT-2, die der Verteidiger nur mit einer PA+2 kontern kann. Mißlingt die PA, so muß er W6 SP hinnehmen. In der folgenden KR geht es mit AT-3, PA+3 dann AT-4, PA+4, usw... weiter, bis der Verteidiger kampfunfähig wird, oder er sich aus dem Würgegriff befreien kann.

Eine unparierte *Gute Attacke* bedeutet einen Schulterwurf, im Ernstkampf, daß der Verteidiger für W6 KR außer Gefecht gesetzt ist. Für einen evtl. Würgegriff müssen in dieser Zeit keine AT gewürfelt werden, er richtet automatisch pro KR W6 TP an.

Hruruzat

verfeinerte Kampftechniken eingeschränkt möglich; WV (3/1) gilt nur im Kampf gegen einen Bewaffneten; 2W6 TP (KK-Bonus 15); Bei einem Pasch darf der Schadenswurf wiederholt werden; ist auch dieser Wurf ein Pasch so ist dem Angreifer ein *Zat* gelungen; es wird solange weiter gewürfelt, bis keine Paschs mehr fallen. Alle Augen aus diesen Würfeln (plus einmaliger KK-Bonus) werden zusammenaddiert. All diese Schadenspunkte sind echt und führen außerdem zu einer sofortigen Bewußtlosigkeit des Verteidigers. Bei einer *guten Attacke* hat der Angreifer die Möglichkeit, einen der Schadenswürfel um einen Punkt zu verändern und so eventuell einen *Zat* herbeiführen zu können.

Waffenloser gegen Bewaffneten

Als Unbewaffneter ohne entsprechende Ausbildung einen Bewaffneten anzugreifen, ist ein Akt der schieren Verzweiflung, aber bisweilen die einzige Möglichkeit. Er kann die Angriffe eines Bewaffneten im Normalfall nur Ausweichen. Es gilt die WV-Erschwerung und der Waffenlose hat das Pech, bei einer PA des Gegners die halben TP (abgerundet) der gegnerischen Waffe zu bekommen. Parieren (also gegen die Waffenarmbewegung) ist nur dann möglich, wenn er sich mit dem Kämpfer im Handgemenge befindet. Um in diese Distanzklasse zu kommen, muß der Nahkämpfer über die nötige Erfahrung verfügen (Waffenlos TaW 7+) und dem Beteiligten eine GE+4 gelingen. Egal wie erfolgreich das Manöver verläuft, das AT-Anrecht entfällt, und nun ist der Bewaffnete wieder an der Reihe. In diesem Handgemenge entfällt nun der WV (Ausnahme: Messer und Dolche). Der Bewaffnete hat jetzt 2 Möglichkeiten: Er kann weiter mit seiner Waffe kämpfen, doch bei einer Waffe länger als 40 cm, hat er einen AT Malus von 2 bei einhändigen und einen AT Malus von 4 bei zweihändigen Waffen. Er kann jedoch ebenso

kann jedoch ebenso versuchen, die Distanz wieder größer werden zu lassen. Dazu muß er auf eine AT verzichten und ihm eine um mindestens 4 Punkte bessere GE-Probe gelingen als dem Unbewaffneten. Wenn dem Bewaffneten in dem Nahkampf eine AT gelingt, so kann der Unbewaffnete mit einer einfachen PA den Angriff abblocken. Führt der Bewaffnete eine Zweihandwaffe, so ist aufgrund der größeren Wucht die PA dennoch um 2 Punkte erschwert. Die Ausweichen-Regel gilt natürlich ebenso wie sonst auch.

Doppelangriff / 2 ATs entgehen

Es gibt mehrere Möglichkeiten zwei erfolgreichen ATs zu entgehen:

- a) Meisterlicher Defensiver Kampfstil (AT-Verzicht, Ansage zu Beginn)
- b) Klingenswand (AT in der nächsten KR um 2 erschwert)
- c) Gutes Ausweichen (der Wurf wird mit 2 multipliziert)
- d) Beidhändiger Kampf (also 2 PA wegen 2 Waffen)
- e) PA und Ausweichen - dafür aber keine AT-Aktion in der nächsten KR. Einer dritten AT in einer KR ist man jedoch ausgeliefert.

Zweiwaffenkampf / Linkshändig

Wenn ein Held dieses Talent steigern will, so muß er zu Beginn den Waffentyp festlegen. Wer z.B. mit zwei Streitkolben, aber auch mit zwei Langschwertern kämpfen will, der muß dieses Talent zweimal steigern.

Linkshändig **7:** Kämpfer kann entweder 2 AT oder 2 PA durchführen. Die zweite AT, bzw. zweite PA wird demzufolge mit den über *linkshändig* modifizierten Kampfwerten geführt. Der KK-Zuschlag für die Zweitwaffe zählt nicht. Verfeinerte Kampftechniken sind *links* ebenso unerlaubt.

Linkshändig **9:** Bedingung für erweiterten *Kreuzblock*

Linkshändig **12:** Kämpfer darf 2 AT und 1 PA oder 2 PA durchführen. Der KK-Zuschlag zählt *links* nicht. Verfeinerte Kampftechniken sind *links* ebenso unerlaubt.

Linkshändig **14:** Wie TaW 12 bis 13, jedoch zählt nun auch der KK-Bonus.

Linkshändig **15:** Wie TaW 14, jedoch nun mit verfeinerten Kampftechniken

Linkshändig **16:** Nun sind 2 AT und 1 PA und 1 AT und 2 PA möglich.

Linkshändig **18:** 2 AT und 2 PA pro KR möglich!

Ein Patzer in einer Hand bedeutet übrigens, daß die anderen Aktionen ebenso fehlschlagen. Wenn der Kämpfer 1 AT und 2 PA schlägt, und aufgrund eines Attackemanövers mit Erschwerungspunkten einen etwaigen PA-Malus hat, so teilt sich dieser Malus auf beide PA auf.

Wuchtschlag (AT+)

Ein Angreifer kann vor dem Würfeln ansagen, um wie viele Punkte er die folgende AT erschweren will. Dieser Zuschlag wird dann zu dem Wurf hinzugezählt (zusätzlich zu evtl. weiteren Modifikationen). Gelingt diese AT und wird nicht normal pariert, kann der Angreifer bei der TP-Ermittlung genauso viele Punkte zu seinem Wurf addieren. Statt zusätzliche TP, kann er auch die PA des Gegners um die Ansage erschweren. **Mißlingt** die AT+, so muß der Angreifer für seine folgende PA einen ebenso hohen Zuschlag hinnehmen. Auf sein Ausweichen geht der **halbe** Zuschlag.

Riposte (PA+)

Wer sich die PA auf gleiche Weise um eine angesagte Zahl erschwert und den Wurf schafft, kann sich diese Punkte als Bonus auf seine nächste AT anrechnen. Bei Mißlingen ist seine eigene folgende AT um die angesagte Zahl erschwert.

Finte

Der Angreifer sagt vor dem AT-Wurf an, daß er eine Finte schlagen will, dann erst würfeln er. Wenn dieser AT-Wurf gelingt, so kann er den Gegner damit täuschen (ein Schlag ins Leere). Dadurch hat der Angreifer sich einen „Bonus-Punkt“ verdient (oder je nach Erschwernis mehrere!), von denen er bei einer folgenden AT in der nächsten KR, oder AT bei einem Ausfall Gebrauch machen kann. Die angesammelten Bonuspunkte lassen sich wie folgt verwenden:

AT-Vorteil: Die Bonuspunkte lassen sich mit einer angesagten AT+ verrechnen (quasi eine AT+ ohne Risiko)

PA-Nachteil: Er zwingt den Verteidiger zu einem gewagten Abwehrmanöver. Der Verteidiger muß die Zahl der Bonuspunkte zu seinem PA-Wurf addieren und trotzdem unter seiner PA bleiben.

Eine Finte läßt sich nur mit folgenden Waffenarten durchführen: Dolche, Stichwaffen, einhändig geführte scharfe Hieb Waffen oder Einhandschwerter. Außerdem darf die BE nicht größer als 3 sein.

Defensiver Kampfstil

Nur parieren oder ausweichen, alle PA und Ausweichen-Proben um 1 erleichtert.

Niederwerfen

Voraussetzung: TaW der Waffe 12+ // KK 15+

Zusätzliche Erschwernis: AT+4 // weitere AT+ s.u.

Durchführbar mit: Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, Schwertern, Zweihänder, Stäben, Äxten u. Beile

Wird dieser Schlag nicht pariert, wird *normaler* Schaden ausgewürfelt. Liegen die TP höher als der KK-Wert, dann muß eine KK-Probe gewürfelt werden, erschwert um noch evtl. weitere *zusätzlich* angesagte Punkte. Mißlingt die Probe, so geht der Gegner zu Boden. Lag der TP Wurf gar über der doppelten KK, so geht der Gegner direkt zu Boden.

Sollte dieser Schlag pariert worden sein, und hätte mindestens 15 TP verursacht, so muß eine BF-Probe gemacht werden.

Mißlingt die Niederwerfen-AT, so gilt natürlich in der nachfolgenden PA eine Erschwernis um +4.

Hammerschlag

Voraussetzung: AT-Basis 9+ // TaW der Waffe 12+ // KK 17+

Zusätzliche Erschwernis: AT+8 // weitere AT+ für TP

Durchführbar mit: Äxten und Beilen, Zweihand-Scharfe Hieb Waffen, Stumpfen Hieb Waffen, Kettenwaffen, Zweihändern

Der Angreifer muß auf eine nachfolgende PA oder AU verzichten. Mißlingt die PA des Gegners, so **verdreifachen** sich die angerichteten SP.

Sollte dieser Schlag noch pariert worden sein, so muß eine BF-Probe gemacht werden und die AT des Gegners sinkt für die nächste KR um 2 Punkte (Ausnahme: *Abtropfen*). Gelingt dem Gegner jedoch ein **gutes** Ausweichen,

so ist er in der nächsten KR im Vorteil und hat seine AT um 7 Punkte besser (übertumpeln). Ein ausweichendes „Monster“ bekommt nur 5 Punkte auf seine AT gut. Der Hammerschlag ist nicht gegen Gegner mit Schild möglich. Ein *meisterlicher* Hammerschlag macht keinen Zusatzschaden!

Befreiungsschlag

Voraussetzung: GE 15+ // KK 15+ // TaW der Waffe 12+ // Körperbeherrschung 7+

Zusätzliche Erschwernis: AT+4 für den ersten Gegner, (2. Gegner +6, 3. Gegner +8,..) // weitere AT+ für TP

Durchführbar mit: Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, Schwertern, Zweihänder, Stäben, Äxten u. Beile

Der Kämpfer kann in einer KR gleich mehrere Gegner auf einmal angreifen, um sie mit diesem Rundumschlag etwas zurückzudrängen. Der WV eines zurückgedrängten Gegners ist für die nächste KR -2/0 Pro Gegner wird eine entsprechende AT fällig (s.o.). Weitere *zusätzlich* angesagten Punkte erhöhen die TP oder erschweren die PA des Gegners. Können die Gegner aus irgendwelchen Gründen nicht zurückweichen, erleiden sie W6 Punkte zusätzlichen Schaden. Der Befreiungsschlag endet spätestens wenn eine AT mißlingt. Der Zuschlag der mißlungenen AT ist zugleich die eigenen PA-Erschwernis.

Klingenturm

Voraussetzung: GE 15+ // BE 4- // TaW der Waffe 10+ // AT-Basis 9+ oder TaW der Waffe 14+

Probe: AT mit halbiertem, jedoch um 2 Punkte verbessertem AT-Wert

Durchführbar mit: Messern und Dolchen, Stichwaffen, Infanteriewaffen, Schwertern, Speeren, Stäben, Scharfen Hieb Waffen (einhändig), Bastardschwert

Mit diesem Angriff, der keinerlei weitere verfeinerten Kampftechniken erlaubt können 2 Gegner auf einmal angegriffen werden. Ein effektiver Schlag gegen Gegner die schlecht parieren können! Egal wie erfolgreich die ATs verlaufen, eine nachfolgende PA ist um 4 erschwert.

Gezielter Stich

Voraussetzung: AT-Basis 8+ // TaW der Waffe 10+ // IN 13+ // BE 3-

Zusätzliche Erschwernis: AT+4+RS/2 (des Gegners) // weitere AT+ für TP und/oder PA und AU-Erschwernis

Durchführbar mit: Stichwaffen, Messern und Dolchen, Speeren

Mit diesem Angriff kann der Angreifer einen besonders gezielten Stich durchführen, der die gegnerische Rüstung durchdringt und echte **SP** verursacht (*normaler* Waffenschaden +evtl. Ansa!). Gelingt der Angriff, so muß dem Gegner zudem eine Selbstbeherrschungsprobe würfeln, um nicht kurzfristig bewußtlos zu werden. Seine AT und PA verschlechtern sich auf jeden Fall um 1 Punkt. Mißlingt dieser Angriff, so ist die nächste PA oder um 4 (+Ansa) erschwert.

Entwaffnen als AT

Voraussetzung: AT-Basis 8+ // TaW der Waffe 7+

Zusätzliche Erschwernis: AT +10 (gegen einhändige Waffen) // AT +12 (gegen zweihändige Waffen)

Durchführbar mit: Stichwaffen, Bastardschwert, Schwertern, Peitsche, Infanteriewaffen, Kettenstab, Einhändige Scharfe Hieb Waf-

fen, Speeren, Stäben, Kämpfer darf kein Schild führen

Mißlingt die *nicht weiter* erschwerte PA des Gegners, so kann nur noch eine KK+6 verhindern, daß er seine Waffe verliert. Der Kampfstab und die Zweihänder erleichtern das Entwaffnen um 2 Punkte, der Kettenstab sogar um 3 Punkte! Diese Boni gelten nicht im Falle einer Doppelattacke. Will der Angreifer die Waffe schneller als der Entwaffnete aufheben oder gar wegwerfen/wegtreten, so muß er eine IN+2 schaffen, und *mehr* Punkte als der Entwaffnete bei einer normalen IN-Probe übrig behalten.

Entwaffnen als PA

Voraussetzung: PA-Basis 9+ // TaW der Waffe 14+

Zusätzliche Erschwernis: PA +10 (gegen einhändige Waffen) // PA +12 (gegen zweihändige Waffen)

Durchführbar mit: Stichwaffen, Bastardschwert, Schwertern, Peitsche, Infanteriewaffen, Kettenstab, Einhändige Scharfe Hieb Waffen, Speeren, Stäben, Kämpfer darf kein Schild führen. Sollte diese PA gelingen, so steht dem Angreifer nur noch eine KK+6 zu um nicht seine Waffe zu verlieren Parierwaffen erleichtert das Entwaffnen um 2 Punkte! Weitere Regeln siehe *Entwaffnen als AT*.

Todesstoß

Voraussetzung: AT-Basis 8+ // TaW der Waffe 12+ // IN 14+ // GE 14+ // BE 3-

Zusätzliche Erschwernis: AT+8+RS/2 (d. Gegners) // weitere AT+ für TP und/oder PA und AU-Erschwernis

Durchführbar mit: Stichwaffen, Messern u. Dolchen, Speeren

Mit diesem gefürchteten Angriff kann der Gegner in den meisten Fällen mit einer einzigen AT kampfunfähig gemacht werden. Mißlingt die PA des Gegners, so werden echte **SP** verursacht (*normaler* Waffenschaden +evtl. Ansa! x2!). Gelingt der Angriff, so muß der Gegner zudem eine Selbstbeherrschungsprobe um die erlittenen SP würfeln, um nicht direkt für W6+3 KR zu Boden zu gehen. Auf Grund des schweren Treffers verschlechtern sich natürlich auch die Kampf Werte, AT und PA um 2 Punkte und der AU-Wert um 1. Mißlingt dieser Angriff, so ist die nächste PA oder um 8 (+Ansa) erschwert.

Sturmangriff

Voraussetzung: GE 14+ // MU 13+ // BE 4- // mindestens 4 Schritt Anlauf

Zusätzliche Erschwernis: AT+4+BE // weitere AT+ für TP

Durchführbar mit: Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, Schwertern, Zweihänder, Speeren, Stäben, Äxten u. Beile

Gelingt dieser Sturmangriff, und der Verteidiger kann nicht parieren, so erleidet der Gegner zusätzlichen Schaden von GE-BE-6 TP. Die Parade des Gegners ist um +4 erschwert. Mißlingt der Sturmangriff, so sinkt der Ausweich-Wert in der nächsten KR um 4 Punkte.

Der Ausfall (AT-Serie)

Voraussetzung: GE 14+ // BE 3- // TaW der Waffe 10+ // AT-Basis 8+ // ausreichende Bewegungsfreiheit

Zusätzliche Erschwernis: die erste AT um +4
Durchführbar mit: Messern und Dolchen, Stichwaffen, Infanteriewaffen, Schwertern,

Speeren, Stäben, Scharfen Hieb Waffen (einhändig), Bastardschwert

Der Ausfall ist eine Serie von Attacken, die der Gegner zunächst nur pariert - so lange, bis der Angreifer seine AT-Serie beendet hat. Der Kämpfer, der das Gefecht eröffnet, würfelt eine AT nach der anderen; Folgende Manöver sind dabei gestattet: *Finte* und *AT+*. *Niederwerfen*, *Hammerschlag*, *Gezielter Stich*, *Todesstoß* sind allesamt Manöver, die die Serie beenden. Angreifer mit Schild haben eine zusätzliche AT-Erschwernis von 2 und können keine Finten durchführen

Die Attackeserie endet:

- 1) Wenn der Angreifer seinen AT-Wurf verpfuscht
- 2) Wenn dem Verteidiger ein erschwertes AU-Manöver +4+BE gelingt. Der vormalige Verteidiger erhält hierdurch die Möglichkeit, einen Schlag „außer der Reihe“ anzubringen, der jedoch keine AT+ sein darf.
- 3) Wenn der Angreifer den Ausfall freiwillig abbricht.
- 4) Wenn der Angreifer die Höchstzahl möglicher Attacken (Anzahl = KK/2) aufgebraucht ist.
- 5) Wenn dem Verteidiger eine meisterliche PA gelingt
- 6) Wenn der Verteidiger nicht weiter zurückgedrängt werden kann. Die letzte PA des Verteidigers ist um +4 erschwert.
- 7) Wenn der Verteidiger einfach stehen bleibt. Dies gelingt jedoch nur bei einer MU+4 erschwert um die Anzahl der bereits erlittenen Treffer. Die PA ist jedoch egal ob Erfolg oder Mißerfolg um +4 erschwert.

Gegenhalten

Probe: evtl. MU +4* (wenn MU < 14)

Zusätzliche Erschwernis: AT +4 +VV(PA)-Erschwernis

Durchführbar mit: allen Waffen außer Kettenwaffen, Zweihandflegel oder Peitschen

Beim Gegenhalten verzichtet der Verteidiger auf eine PA oder ein AU und greift statt dessen den Angreifer selbst an, sofern ihm die entsprechende MU-Probe +4 gelingt*. Wenn die MU-Probe +4 mißlingt, so hat der Gegenhaltende gezögert und hat 2 Punkte Malus auf PA und AU. Ab einem MU-Wert von 14 entfällt die nötige MU-Probe +4. Das Gegenhalten muß angesagt werden, **bevor** eine AT gewürfelt wurde. Für dieses Manöver würfelt er eine AT+4 und bezieht seinen PA-WV mit ein.

Fall 1:

Angreifer-AT gelingt, Gegenhalten mißlingt: Angreifer würfelt üblichen Schaden aus.

Fall 2:

Angreifer-AT mißlingt, Gegenhalten gelingt: Gegenhaltende Person würfelt Schaden aus.

Fall 3:

Angreifer-AT-geligt, Gegenhalten gelingt: Übriggebliebene Punkte unter dem **unmodifizierten!** AT-Wert werden verglichen (d.h. eine Erschwernis einer AT+ oder eines Gezielten Stiches werden bei diesem Vergleich **nicht** mit einbezogen). Derjenige mit dem Gegenhalten hat bei diesem Vergleich 4 Punkte Malus.

Fall 3.1.:

Angreifer hat mehr Punkte gut: Manöver des Angreifers gelingt, und Gegenhalten macht TP/2.

Fall 3.2.:

Angreifer hat weniger Punkte gut: Gegenhaltender macht volle TP, Angreifer nur TP/2.

Fall 3.3.:

Angreifer und Gegenhaltender haben gleich viel Punkte gut: Gegenhalten macht volle TP, Manöver des Angreifers gelingt.

Sonderfälle:

S1: Macht der Angreifer eine AT+ auf Parade oder eine Finte mit Ansage, so ist das Gegenhalten um die jeweilige Ansage des Angreifers mit erschwert (die zusätzliche Erschwernis geht aber nicht mit in einen evtl. Punktevergleich), und zwar bei einer *Finte* **immer** um die Ansage, bei einer AT+ auf PA jedoch nur bei AT-Erfolg des Angreifers.

S2: Das Gegenhalten gegen eine *Entwaffnungs-AT* ist um 4 weitere Punkte erschwert.

S3: Soll einem *Sturmangriff* gegengehalten werden, und der Gegenhaltende führt einen Speer, eine Infanteriewaffe o.ä., so ist die AT des Angreifers um weitere +4 erschwert (die +4 werden mit im Punktevergleich einbezogen!)

S4: Todesstoß- und Hammerschlagschaden werden halbiert, wenn der Gegenhaltende beim Vergleich besser ist. Ein Entwaffnungsschlag gilt in diesem Fall als mißlungen, hat jedoch keine PA-Abzüge auf die nächste PA des Angreifers.

S5: Ein Kämpfer mit 2 Waffen und 2 Paraden kann in seiner PA-Phase nur mit einer Waffe Gegenhalten.

Meisterlicher Defens. Kampfstil

Voraussetzung: GE 14+ // PA-Basis 9+ // TaW der Waffe 12+

Durchführbar mit: allen Waffen außer Kettenwaffen, Zweihandflegel oder Peitschen

Dieses Manöver muß natürlich zu **Beginn** der KR angesagt werden. Der Verteidiger hat auf seine AT verzichtet und kann dafür zweimal mit seiner Waffe parieren (nicht zu verwechseln mit Kampf mit zwei Waffen!), zweimal Ausweichen, oder einmal parieren und einmal Ausweichen. Natürlich kann er einen einzelnen Schlag nur mit **einer** Aktion abwehren. Die zweite Aktion ist für einen etwaigen **zweiten** Angriff in derselben KR.

Betäubungsschlag

Voraussetzung: IN 13+ // TaW der Waffe 10+ // AT-Basis 8+ oder TaW der Waffe 14+ // KK 13+ (nur für *Betäubungsschlag* im Kampf)

Zusätzliche Erschwernis: AT+4+RS/2 (+2 bei Klingengewaffen*) // weitere AT+ für schwierigere Selbstbeherrschungssprobe des Gegners // Erleichterung von 5 Punkten beim *Überrumpeln* (Meisterentscheid)

Durchführbar mit: Äxten, Stumpfen Hieb Waffen, Stäben, Schlagring, Kettenstab, Schwert*, Scharfen Hieb Waffen*, Zweihänder*

Mit diesem Schlag kann man seinem Gegner ‚auf die Mütze‘ hauen, um ihn bewußtlos zu schlagen (für 2V6+3 KR im Kampf oder 2V6+3 SR beim *Überrumpeln* von hinten). Der *Betäubungsschlag* macht TP wie jeder andere normale Angriff. Wird der Gegner getroffen, so muß ihm eine Selbstbeherrschungssprobe um die Hälfte der erzielten TP gelingen, um nicht bewußtlos zu werden. Hat der Angreifer seine AT zusätzlich erschwert, so wird die Selbstbeherrschungssprobe um den vollen Wert der angesagten Erschwernis zusätzlich zu den bereits halbierten TP erschwert. Für den *Betäubungsschlag* kann man sich mit *Finten* keinen Vorteil erkaufen.

Klingengewand

Voraussetzung: GE 15+ // BE 4- // TaW der Waffe 10+ // PA-Basis 9+ oder TaW der Waffe 14+

Probe: PA mit halbiertem, jedoch um 2 Punkte verbessertem PA-Wert

Durchführbar mit: Messern und Dolchen, Stichwaffen, Infanteriewaffen, Schwertern, Speeren, Stäben, Scharfen Hieb Waffen (einhändig), Bastardschwert

Mit dieser Parade können 2 Gegner auf einmal pariert werden. D.h. der Verteidiger reißt im letzten Moment seine Waffe zum anderen Gegner um. Egal wie erfolgreich die PAs verlaufen, eine nachfolgende AT ist um 2 erschwert (nicht zu verwechseln mit Kampf mit zwei Waffen!).

Kreuzblock

Voraussetzungen:

a) mit klassischer Parierwaffe: IN 13+ // GE 13+ // TaW Messer und Dolche 5+ // PA-Basis 8+

b) mit anderen Waffen: IN 14+ // GE 13+ // TaW der Waffen 12+ // PA-Basis 8+ // Linkshändig 9+

Probe: PA mit jedoch um 2 Punkte verbessertem PA-Wert

Durchführbar mit: Klingen- und Stichwaffen (aber kein Barbarenschwert) bis zu einer Länge von 120 cm, Messern und Dolchen

Dieses Manöver ist eigentlich für die klassischen Parierwaffen konzipiert (Linkhand und Hakendolch), ist aber im Prinzip, wenn auch etwas schwieriger, mit anderen Waffen möglich. Der Verteidiger kann mit zwei gekreuzten Waffen eine einzelne Attacke parieren und erhält dafür einen PA-Bonus von zwei Punkten. Die anschließende eigene AT ist jedoch um zwei Punkte (bei Hakendolch und Linkhand) oder um gar vier Punkte mit anderen Waffen erschwert. Außerdem ist zu beachten, daß bei Parierwaffen noch der WV einbezogen werden muß.

Windmühle

Voraussetzung: KK 15+ // GE 15+ // TaW der Waffe 14+ // PA-Basis 9+

Zusätzliche Erschwernis: PA +6 (jedoch mindestens so hoch wie die gegnerische AT+) // weitere PA+ für mehr TP

Durchführbar mit: Schwertern, Zweihändern, Scharfen Hieb Waffen, Stumpfen Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Stäben, Kettenwaffen, Äxten und Beilen

Dieser kühne Schlag ist PA und AT zugleich, kann jedoch nur als Opfer einer AT+, einem *Sturmangriff*, einem *Hammerschlag* oder einem *Befreiungsschlag* angewendet werden. Gelingt die erschwerte Parade, so hat der Verteidiger seine PA in eine Konter-AT +komplette Ansage umgewandelt, und der überraschte Angreifer muß trotz gelungenen Angriffes eine um seine eigene Ansage erschwerte PA machen. Eine evtl. BF-Probe aufgrund eines Hammerschlages entfällt.

Abtropfen

Voraussetzung: IN 14+ // GE 14+ // TaW der Waffe 12+ // PA-Basis 9+

Zusätzliche Erschwernis: PA +1 + halber Zuschlag des Hammerschlages

Durchführbar mit: Schwerter, Zweihänder und Scharfe Hieb Waffen (alle erst ab 1W+4 TP)

Diese PA wirkt nur gegen einen *Hammerschlag*. Bei einer gelungenen PA hat sich der Parierende in eine derart körpernahe gute Lage verfrachtet, daß er bei seiner nächsten AT so viele Bonuspunkte hat, wie der Hammerschlag insgesamt erschwert war. Die BF-Probe gegen den Hammerschlag entfällt, da er die Waffe des Gegners quasi „mitnimmt“.

Leider ist dieses Manöver nur gegen Angreifer mit Aderthalbhändern, Zweihand-Schwertern oder Zweihand-Säbel möglich.

Vorführen

Voraussetzung: IN 13+ // GE 13+ // TaW der Waffe 10+ // PA-Basis 8+

Zusätzliche Erschwernis: PA + 3 + 1/2 RS des Gegners

Durchführbar mit: Klingen- und Stichwaffen (aber kein Barbarenschwert) mit der Länge 80 bis 120 cm

Dieses Manöver versucht die Klinge unverhofft in die Nähe einer lebensbedrohlich ungedeckten Körperstelle zu führen. Gelingt dieses Parademanöver, so muß der vorher angreifende Gegner eine MU-Probe bestehen, bei deren Mißlingen er dermaßen eingeschüchtert ist, daß er 2 Punkte Abzug auf AT, PA und AU für so viele KR bekommt, wie ihm zur gelungenen MU-Probe fehlten (falls er nicht sowieso die Waffen streckt).

Umreißen

Voraussetzung: GE 13+ // KK 13+ // TaW der Waffe 10+

Zusätzliche Erschwernis: AT+8 // weitere AT+ für PA und AU-Erschwernis

Durchführbar mit: Infanteriewaffen, Peitschen, Stäben, Speeren

Mit diesem Angriff soll der Gegner aus dem Gleichgewicht gebracht werden (Kampf am Boden). Dieser Angriff erzeugt jedoch nur 1W6 TP Schaden. Gelingt die AT, so steht dem Gegner noch ein gutes Ausweichen oder eine +8 erschwerte PA zu (bei Peitsche ist keine PA möglich). Mißlingt das Ausweichen oder die PA, so wird eine GE-Probe fällig erschwert um die virtuellen TP (ohne die 8 Punkte Ansage), die dieser Angriff gemacht hätte.

Todesparade

Voraussetzung: IN 15+ // GE 15+ // TaW der Waffe 14+ // PA-Basis 9+

Zusätzliche Erschwernis: PA + 6 + 1/2 RS des Gegners

Durchführbar mit: Klingen- und Stichwaffen (aber kein Barbarenschwert) mit der Länge 80 bis 120 cm

Dieses Manöver versucht die Klinge in eine ungedeckte Körperstelle zu stoßen. Gelingt dieses Manöver, so bleibt dem vorher angreifenden Gegner nur noch ein klassisches Ausweichen inkl. einer MU-Probe. Mißlingt das Ausweichen, so verursacht die Waffe doppelte SP plus die evtl. zusätzliche Erschwernis. Mißlingt die MU-Probe, so ist der Gegner dermaßen eingeschüchtert, daß er 2 Punkte Abzug auf AT, PA und AU für so viele KR bekommt, wie ihm zur gelungenen MU-Probe fehlten.

Formationsparade

Voraussetzung: mindestens drei Kämpfer mit gleichartigen Waffen, die dieses zusammen geprobt haben

Probe: PA

Durchführbar mit: Infanteriewaffen, Speeren, zweihändig geführten Scharfe Hieb Waffen, Zweihänder

Eine eingespielte Gruppe von Kämpfern und quasi Schulter an Schulter stehend ist in der Lage, als eine Einheit zu agieren um so einem anrückenden Gegner eine formidable Abwehr entgegenzusetzen.

Dieses Manöver erlaubt einem Mitglied der Formation auch für benachbarte Kämpfer zu parieren. Was bedeutet, daß ein Schlag evtl.

sogar bis zu drei! PA durchdringen muß. Auf jeden Fall muß jeder Kämpfer vor der gegnerischen AT sagen, ob er parieren will (damit verzichtet er auf einen Angriff) oder eine eigene AT starten will.

Doppelschuß

Voraussetzung: GE 13+, FF 12+, KK 12+, TaW Bogen 17+

Probe: AT+5 +weitere Modifik. (Größe, Entfernung)

Durchführbar mit: sämtlichen Bögen

Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein vollendeter Bogenschütze zwei Pfeile auf ein und dasselbe Ziel schießen. Er muß zusätzlich zu seiner zielbedingten Erschwernis eine +5 Erschwernis in Kauf nehmen. Jeder Pfeil macht zudem 2 TP weniger als sonst.

Brandpfeile

Zu Brandpfeilen gilt folgendes zu sagen: Die Reichweite halbiert sich, und die Fernkampf-Probe erschwert sich um +4 Punkte. Ein Brandpfeil macht gegen lebende Ziele zusätzlich 1W6 SP Feuerschaden, sofern mit den normalen TPs die gegnerische Rüstung durchschlagen wurde. Gelingt dem Opfer eine GE-Probe, so klopft er das Feuer aus. Mißlingt sie jedoch, so gibt es 1W6-1 weitere SP. Bei weiteren mißglückten Lösversuchen gibt es 1W6-2 SP, 1W6-3 SP... usw... bis das Feuer automatisch ausgeht. Das Feuer brennt nur dann deutlich länger, wenn es auf sehr entzündliche Materialien trifft (Stroh, Öl, Alkohol, etc.). Da sich diese Regel jedoch auf Lebewesen bezieht, kann letzterer Sonderfall außer Acht gelassen werden.

PA/AU v. Fernkampf-Angriffen

Nur wenn das Opfer rechtzeitig! sieht, daß es beschossen wird (IN-Probe + evtl. Zuschlag), hat es noch die Möglichkeit auszuweichen.

Die Proben haben folgende Modifikationen:

	<5m	<10	<25	<40	<60	mehr
AU Schuß	+8	+7	+6	+6	+5	+4
PA Schuß	+6	+5	+4	+3	+3	+2
AU Wurf	+6	+5	+4	+4	+3	+2
PA Wurf	+4	+3	+2	+1	+1	0

Bei einer Schildparade wird der PA-Basiswert genommen, mit der obigen Erschwernis modifiziert und der entsprechende Schildbonus dazugaddiert:

Holzschild, einfach: PA+2; Holzschild, verstärkt: PA+1; Lederschild: PA+2; Lederschild, groß: PA+4; Thorwalerschild: PA+3; Großschild: PA+6; Turmschild: PA+8; Buckler: PA+2; Vollmetal-Buckler: PA+1; Panzerarm: PA+1; Bock: PA+1

Richtschütze

Wer größere Geschütze bedienen will (z.B. Rotze, Aale, Katapulte, Hornisse, Onager) sollte die Berufsfertigkeit Richtschütze oder Belagerungswaffen besitzen. Zuerst wird der Basiswert ausgerechnet: (KL+KL+GE)/4. Dazu wird nun der Wert in Richtschütze oder Belagerungswaffen addiert. Anderenfalls wird der geviertelte Schußwaffen-TaW genommen. Laut dem Compendium Salamandris (S. 102) kann man übrigens keinen Scharfes Aug auf einen Richtschützen zaubern.

Schwertmeister (Langschwert)

Voraussetzung: GE 16 / KK 16 / TaW Schwert 17+

Es sind nun auch Todesstoß und Gezielter Stich möglich, sofern die dortigen Voraussetzungen

erfüllt werden. Gegen einen solchen Schwertmeister sind Entwaffnungs-Manöver um 2 zusätzliche Punkte erschwert. Außerdem erzielt er im Reiterkampf gegen Fußkämpfer 2 zusätzliche TP.

Regeneration von LE, AE u. KE

Sofern es die Witterung zuläßt (keine Kälte oder Hitze) und +5 Std. Schlaf möglich sind gelten für eine gesunde! Person folgende Regenerationswürfe pro Tag:

LE: +1W6

AE: +1W6*

KE: +1 KP + 1 weiterer b. gelungener Mirakelprobe**

*) Ein Magiedilettant erhält 1 ASP pro Tag zurück

**) In dämonischem Gebiet ist keine Karma-regeneration möglich Im Tempel der entsprechenden Gottheit gewinnt ein Geweihter pro Tag 1W6 KP (mindestens 2) zurück. Es bleibt anzumerken, daß man nicht über sein eigenes Maximum regenerieren kann.

Infos zum Steigern

Da es scheinbar immer wieder andere Hausregeln gibt, hier noch mal die offiziellen Steigerungsregeln:

Bei guten Eigenschaften hat man 3 Versuche höher oder gleich der Eigenschaft zu würfeln, um den Wert um einen Punkt zu steigern. Bei schlechten Eigenschaften hat man 3 Versuche niedriger oder gleich der Eigenschaft zu würfeln, um den Wert um einen Punkt zu senken. Die Talent/Zauberwerte können je nach Sparte zwischen 1-3 Punkte pro Stufe gesteigert werden. Für jede Punkterhöhung gibt es drei Steigerungsversuche. Sollte der TaW noch unter 10 liegen, so muß man mit 2W6 höher als der vorherige Wert würfeln. Beträgt der TaW 10+, so darf man 3W6 verwenden.

Held auf ST 1 steigern

- 8 mal die Guten Eigenschaften würfeln (W6+7), der niedrigste Wurf verfällt
- 7 mal die Schlechten Eigenschaften würfeln (W6+1)
- LE, KE, AE (Ausnahme: Große Meditation) erhöhen sich auf die erste Stufe noch nicht
- Steigerung der Talentwerte (Anzahl s. Heldentypus)
- Basiswerte, MR, Kampfwerte, Ausdauer berechnen

Held auf ST 2+ steigern

- Steigerung der Talentwerte (Anzahl s. Heldentypus)
- Versuchen eine Gute Eigenschaft zu steigern und eine Schlechte Eigenschaft zu senken
- LE, KE, AE erhöhen (je nach Heldentypus)
- Basiswerte, MR, Ausdauer, Kampfwerte neu berechnen

Zaubern im Kampf

Ein Zauberer, der angegriffen wird, während er sich gerade auf ein Zauber konzentriert, kann nur ausweichen oder parieren, wenn er den Zauber aufgibt. Tut er das nicht und erleidet einen Treffer, so muß ihm eine Selbstbeherrschungsprobe +SP gelingen, um nicht aus der Konzentration gerissen zu werden. In beiden Fällen gilt der Zauber als mißlungen und kostet die Hälfte der ASP-Kosten.

Die Magieresistenz

MR = (KL + MU + ST) : 3 [abrunden!] - 2 x AG

(hübsch, nicht wahr?)

Evtl. Modifikationen: Thorwaler -2; Nivese -1; Novadi -1; Moha -3; Zwerg +2; Auelf +3; Waldelf +3; Firnelv +4; Halbelf +1; Magier +2; Hexe +2; Schamane +3; Scharlatan +1; Magiedilettant +1; Druide +2; Geode +3; Schelm +3; Praiosgeweihter +3; Hesindgeweihter +2; andere Geweihte +1; Streuner +2; Gaukler +2; Seefahrer -1; Söldner +1; Seelenheiler +1 (für jeden Talentpunkt *Heilkunde Seele* über 10)

Spont. Zaubermodifikationen

Voraussetzung:

Magier, Druide, Herren d. Erde, Scharlatan: KL 13 (+1 für jede weitere Modifikation)
Elfen, Hexen, Schelme, Diener Sumus
IN 13 (+1 für jede weitere Modifikation)

Veränderte Zauberdauer

+5 für jedes Halbieren der Zauberdauer (min 0,5 KR)

-3 für das Verdoppeln der Zauberdauer (nur 1x)
Ein Zauberer kann versuchen einen Zauberspruch *jetzt und sofort* zu wirken wenn er obige Erschwernis in Kauf nimmt. Um einen Spruch sicherer wirken zu können, kann er sich jedoch auch mehr Zeit nehmen und erhält somit eine Erleichterung auf die Zaubersprobe.

Veränderte Technik

+7 pro Komponente

Zauberdauer erhöht sich um 3 Sekunden
Ein Zauberer kann auf eine der bei der Zaubertechnik geforderten Komponenten verzichten (Geste, Formel, Blickkontakt, Randbedingungen)

Zauberwirkung erzwingen

2^{n-1} ASP erleichtern die Zaubersprobe um n Punkte

Zauberdauer erhöht sich um 1 Sekunde
Ein Zauberer kann zusätzliche ASP vor dem Zaubern ausgeben um besser die gegnerische MR zu überwinden.

Diese Modifikationen läßt sich nicht mit *Astralenergie einsparen* verknüpfen.

Astralenergie einsparen

+3 pro 1/10 Ersparnis

Zauberdauer erhöht sich um 1 Sekunde pro 1/10

Ein Zauberer kann ASP einsparen wenn er die Erschwernisse in Kauf nimmt. Bei Sprüchen, deren Wirkungsdauer bzw. Reichweite von den investierten ASP abhängt, verringert sich entsprechend die Wirkung. Diese Modifikation läßt sich nicht mit *Zauberwirkung erzwingen* verknüpfen und nicht auf Borbaradianische-, Dämonische- oder Schelmenzauber anwenden

Unfreiwillige Person bei ‚freiwillig‘

+5 +MR

Ein Zauber, der explizit auf eine freiwillige Zielperson gesprochen wird (z.B. *Axxeleratus*, *KK steigern...*) kann auch auf unwillige Opfer gesprochen werden. Ist die Zielperson bereit, sich freiwillig zaubern zu lassen, so muß lediglich eine +2 Probe geschafft werden. Die MR muß hierfür nicht überwunden werden.

Verzaubern mehrerer Gefährten

+3 +Anzahl der Personen

Die ASP-Kosten multiplizieren sich mit der Anzahl der Personen.

Ein Zauberer kann einen Zauber, der auf eine freiwillige Einzelperson gerichtet ist, auf eine größere Gruppe ausdehnen. Erfordert ein Zauber *Berührung (B)*, so können maximal

zwei Gefährten gleichzeitig verändert werden, es sei denn, die Reichweite mit mitverändert.

Verzaubern mehrerer Gegner

+höchste MR +Anzahl der Gegner

Die ASP-Kosten multiplizieren sich mit der Anzahl der Personen (Ausnahmen siehe CC).

Ein Zauberer kann einen Zauber, der auf eine unfreiwillige Einzelperson gerichtet ist, auf eine größere Gruppe ausdehnen.

Modifikationen der Reichweite

+5 pro erhöhte Kategorie

+3 pro gesenkte Kategorie

Zauberdauer erhöht sich um 1 Sekunde pro Kategorie

Mit ein wenig Willenskraft ist es möglich, die Reichweite oder den Wirkungsradius eines Zaubers zu vergrößern bzw. zu verkleinern. Es gibt folgende Kategorien:

Selbst – *Berührung* – 1 Schritt – 3 Schritt – 7 Schritt – 21 Schritt – 49 Schritt – 100 Schritt – 200 Schritt ...

Modifikationen der Wirkungsdauer

+7 für Wirkungsdauer verdoppeln

+3 für Wirkungsdauer halbieren

Zauberdauer erhöht sich um 1 Sekunde
Wird die Wirkungsdauer halbiert, so müssen nur 2/3 der ASP-Kosten bezahlt werden.

Probenumrechnungen

DSA 3

bis +5

+6

+7

+8

+9

+10

+11 bis +13

+14 bis +16

+17 bis +19

+20 bis +22

+23 bis +25

+26 bis +28

+29 bis +31

+32 bis +34

+35 bis +37

+38 bis +40

+41 bis +43

+44 bis +46

+47 bis +49

DSA 4

Unverändert

+5

+6

+6

+7

+7

+8

+9

+10

+11

+12

+13

+14

+15

+16

+17

+18

+19

+20

Die Talent- und Zaubersproben

Diese beiden Proben bestehen aus jeweils drei Eigenschaftsproben. Der jeweilige Talentwert (TaW) gibt die Punktesumme an, die zum etwaigen Ausgleichen mißlungener W20-Proben aufgebraucht werden kann. Eine Eigenschaftsprobe ist immer dann gelungen, wenn gleich oder niedriger als die Eigenschaft gewürfelt wurde. Sinkt durch eine Proben-Erschwernis der TaW auf einen negativen Wert, so müssen sämtliche Eigenschaftsproben um diesen Wert unterwürfelt werden. Ausnahme ist hierbei eine Doppel- oder Dreifach-Eins, die für den automatischen Erfolg steht. Eine Doppel- oder Dreifach-Zwanzig ist eine immer mißlungene Probe.

Beispiele:

Mara hat KL 14, IN 13 und einen TaW von 7. Sie muß eine einfache Sinnesschärfe-Probe (KL/IN/IN) schaffen und würfelt 13/16/8. Sie braucht 3 von 7 möglichen Punkten auf und schafft die Probe.

Sie muß eine Probe +9 Erschwernis schaffen und würfelt 12/13/1. Die Probe mißlingt, da sie nach dem Einbeziehen der Erschwernis

einen virtuellen TaW von -2 hat und mindestens eine 12/11/11 hätte würfeln müssen.

Bei Zaubern verhält es sich genauso, sofern es sich um eine Spontane Zaubermodifikation handelt.

Ausnahmen:

Zaubererschwernisse, die andersweitig bedingt sind, wie z.B. das Überwinden der Magieresistenz, eine +40 für einen gehörnten Dämon mittels *Heptagon* oder eine +25 für einen komplexen *Blick in die Vergangenheit* werden wie die **Selbstbeherrschungsprobe** im Kampf nach dem klassischen DSA3-Proben-System behandelt.

Beispiel:

Mara beherrscht den *Heptagon* mit einem ZfW von 12. Sie hat MU 16 und CH 15. Sie möchte einen gehörnten Dämon mit einem Beschwörungszuschlag von +40 beschwören (MU/MU/CH) und würfelt 12/4/11. Nun rechnen wir: Nach Einbeziehen der Erschwernis hat sie einen ZfW von -28. Sie müßte mindestens 28 Punkte gut haben und darf gleichzeitig keine Eigenschaft überwürfelt haben. $4+12+4 = 20$. Sie scheitert und es erscheint ein anderer Dämon, der sie anschließend verspeist. Mit einer z.B. 7/6/6 hätte sie die Probe geschafft (28 Punkte gut).

Besondere Aktionen

Auf einen Gegner springen (AT):

a) Am Treppengeländer herabrutschen

Ausführung: Körperbeherrschung +2

Verteidigung: AU

Erfolg: gleich einer Raufen-AT

Mißerfolg*: W6/2 SP

b) Sprünge von der Galerie o.ä.

Ausführung: Körperbeherrschung +3

Verteidigung: AU +2

Erfolg: (Gewicht des Helden in Stein)/5 SP

Mißerfolg*: W6 SP, evtl. verstauchter Knöchel

c) Schwingen an einem Kronleuchter oder einem Tau

Ausführung: Körperbeherrschung +5

Verteidigung: AU

Erfolg: (Gewicht des Helden in Stein)/5 SP

Mißerfolg*: W6+3 SP

*) In all diesen Fällen gilt auch eine gelungene 'Verteidigung' des Gegners als 'Mißerfolg'

Attacken und Paraden

a) Kronleuchter herabfallen lassen (AT)

Ausführung: Entfesseln-Probe / Seil durchtrennen

Verteidigung: AU +3

Erfolg: Gegner kampfunfähig/ohnmächtig

Mißerfolg: nur der Kronleuchter kaputt

b) Wandvorhang niederreißen (PA)

Ausführung: KK-Probe

Verteidigung: AU +1

Erfolg: eigene PA gelungen

Mißerfolg: eigene PA mißlungen

c) Mit einem Mantel o.ä. verhüllen (als AT o. PA)

Ausführung: GE-Probe +2

Verteidigung: AU +2

Erfolg: Gegner geblendet (fuchelt wild umher), bis ihm eine GE-Probe gelingt

Mißerfolg: Gegner darf unparierbare AT schlagen, eigene PA mißlungen

d) Gemälde/Wandspiegel/Heiligenbildchen werfen (als AT o. PA)

Ausführung: GE + (Zuschlag je nach Entfernung)

Verteidigung: PA / AU +3

Erfolg: SP je nach Größe des Objekts

Mißerfolg: evtl. unparierbare AT des Gegners

e) Am Teppich ziehen (AT)

Ausführung: KK-Probe + (2 pro Kämpfer auf dem Teppich)

Verteidigung: Körperbeherrschung +7

Erfolg: Gegner gestürzt, bis zu zwei unparierbare AT des Helden

Mißerfolg: unparierbare AT des/der Gegner

f) Tische/Bänke umkippen (AT-Aktion)

Ausführung: KK-Probe + (1 pro Kämpfer auf dem Tisch etc.)

Verteidigung: rechtzeitiger 'Absprung' (GE-Probe +2)

Erfolg: Gegner gestürzt, bis zu zwei unparierbare AT des Helden

Mißerfolg: unparierbare AT des/der Gegner

g) Kerzenleuchter o.ä. als Paradewaffen benutzen (PA-Aktion)

Ausführung: GE-Probe + (Zuschlag je nach Tempo des Gefechts)

Verteidigung: -

Erfolg: WV 0/+1

Mißerfolg: eigene PA mißlungen

h) Etwas (Zerbrechliches) ins Gesicht des Gegners werfen (AT- oder PA-Aktion)

Ausführung: Wurfaffen-Probe je nach Größe des Objekts und Geschwindigkeit des Ziels

Verteidigung: AU +3

Erfolg: SP je nach Größe und Art des Objekts, ggf. Gegner zusätzlich für W6+1 KR geblendet (Rum, Pfeffer, heißes Wasser in zerbrechlichem Gefäß, Sand, etc.)

Mißerfolg: eigene AT/PA mißlungen

i) Allein auf einem Tisch/Faß kämpfen, von Gegnern umringt (als AT oder PA)

Ausführung: GE-Probe, um auf das Objekt zu springen

Erfolg: WV +2/-2

Mißerfolg: je nach Situation

j) Sprung aus dem Fenster (PA-Aktion)

Ausführung: Körperbeherrschung +5

Erfolg: eigene PA gelungen (evtl. wartet ein neuer Gegner vor dem Fenster); eventuell W6+2 SP, falls das Fenster nicht geöffnet war, evtl. weitere Körperbeherrschungsprobe +7, falls das Fenster im Obergeschoß gelegen, ansonsten SP je nach Höhe

Mißerfolg: eigene PA mißlungen