

KAMPFREGELN — KURZ SKIZZIERT

1 WUNDEN

1.1 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 übrigbehaltene 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.

1.2 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.

2 QVAT

Nach QVAT gelingt jede Attacke, es sei denn man würfelt einen Patzer. Jede Attacke hat eine Qualität. Die Qualität berechnet sich aus der Differenz von AT-Wurf und AT-Wert geteilt durch zwei. Liegt der AT-Wurf über dem AT-Wert, liegt eine negative Qualität vor, ansonsten eine positive. Eine negative Qualität zählt als Parade-Erleichterung für den Verteidiger und wird vom Schaden abgezogen (Ausnahme: ein Kämpfer mit der SF **Klingentänzer** muss eine negative Qualität nicht vom Schaden abziehen), falls die Parade trotzdem misslingt. Eine positive Qualität zählt als Parade-Erschwernis für den Verteidiger, modifiziert aber den Schaden **nicht**.

Eine Parade gelingt, wenn nicht höher als der durch die Qualität des Angreifers modifizierte PA-Wert gewürfelt wird.

3 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 Kampfreflexe, +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

4 SONDERFERTIGKEITEN UND 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).

4.1 AT-MANÖVER

4.1.1 Angriff mit dem Schild (*Autotreffer / Aktion*)

Voraussetzung: SF **Schildkampf I**

Probe: Raufen-AT, erschwert um 3 Punkte (nicht erschwert bei Kenntnis von Schildkampf II, Knaufschlag oder Schmutzige Tricks) 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.

4.1.2 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 **Angriff zum Niederwerfen**, ein **Hammerschlag**, ein **Gezielter Stich** oder ein **Todesstoss** möglich.

4.1.3 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.

4.1.4 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 halbe KO 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-Erschwernis eingesetzt werden.

4.1.5 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 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).

4.1.6 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 Zweihändern 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-Erschwernis oder KK-Erschwernis eingesetzt werden.

4.1.7 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.

4.1.8 Finte (*Autotreffer / Aktion*)

Voraussetzung: BE \leq 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.

4.1.9 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.

4.1.10 Hammerschlag (*Autotreffer / Aktion+Reaktion*)

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.

4.1.11 Klingensturm (*Autotreffer / Aktion*)

Voraussetzung: SF **Klingensturm**, Kämpfer führt keinen Schild, $BE \leq 4$

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.

4.1.12 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.

4.1.13 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.

4.1.14 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.

4.1.15 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.

4.1.16 Tod von Links (*Autotreffer / Aktion*)

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

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

4.1.17 Todesstoss (*Autotreffer / Aktion+Reaktion*)

Voraussetzung: SF **Todesstoss**

Probe: AT+8 + halber gegnerischer RS (+F) (+WS)

Wirkung: eine riskante Version des gezielten Stichs, 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.

4.1.18 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.

4.1.19 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.

4.2 PA-MANÖVER

4.2.1 Binden

Mit Hauptwaffe + Meisterparade: +4 +Ansage, erleichtert nächste Aktion um Ansage und erhöht Qualität der nächsten Aktion um Ansage

Mit Parierwaffe: +4, erleichtert nächste Aktion um 4 und erhöht Qualität der nächsten Aktion um 4

Mit Hauptwaffe und Parierwaffe: +4 +Ansage, erleichtert nächste Aktion um 4+Ansage und erhöht Qualität der nächsten Aktion um 4+Ansage

4.2.2 Defensiver Kampfstil

Voraussetzung: SF **Defensiver Kampfstil**

Probe: normale PA

Wirkung: Zwei PA anstelle einer PA und einer AT.

4.2.3 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-Erschwernis eingesetzt werden.

4.2.4 Formation

Voraussetzung: SF **Formation**

Probe: normale PA

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

4.2.5 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 (gegebenenfalls zuerst halbieren).

4.2.6 Klingenswand

Voraussetzung: SF **Klingenswand**, Kämpfer führt keinen Schild, $BE \leq 4$

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.

4.2.7 Meisterparade

Voraussetzung: SF **Meisterparade**, $BE \leq 4$, 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.

4.2.8 Waffe zerbrechen

Voraussetzung: SF **Waffe zerbrechen**, nur gegen Klingenswaffen

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.

4.2.9 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.

4.3 ZUSÄTZLICHE AKTION/REAKTION

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

4.3.1 Ausweichen

Gezieltes Ausweichen wie Parade, zusätzlich zu Parade bei Ausweichen I BE0, Ausweichen II BE1, Ausweichen III BE2.

4.3.2 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 $BE \leq 4$.

4.3.3 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.

4.3.4 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.

4.4 FERNKAMPF

Der Fernkampf wird entsprechend DSA4.1 geregelt (Kein Quervergleich, keine Qualität)

4.5 PASSIERSCHLAG

Ein Passierschlag ist grundsätzlich um 4 Punkte erschwert.

Besitzt das Opfer die SF **Aufmerksamkeit** ist der Passierschlag um 8 Punkte erschwert.

Besitzt das Opfer die SF **Kampfgespühr** ist der Passierschlag um 10 Punkte erschwert.