

# DSA 4. Sonderfertigkeiten und Kampfsituationen, Referenz

## Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung</b> .....	2	Hammerschlag .....	8
Sonderfertigkeiten/Manöver .....	2	Finte .....	8
Ansagen .....	2	Niederwerfen.....	8
<b>Sonderfertigkeiten – Allgemein</b> ... 2		<b>Nahkampf Kampfsituationen</b> .....	9
Waffenspezialisierung .....	2	Stehen - Liegen - Überrumpelt.....	9
<b>Kampfsituationen</b> .....	3	Distanzklassen (DK) .....	9
Sinkende Lebensenergie .....	3	Kampf mit der „falschen“ Hand ...	10
Schwere Treffer .....	3	Beidhändiger Kampf .....	10
Wunden .....	3	Waffenloser Kampf.....	11
Überzahl.....	3	Passierschlag .....	12
Freie Aktionen .....	4	Sicht und Licht .....	12
<i>Aktivierung am Körper getragener</i>		<b>Fernkampf</b> .....	13
<i>oder in der Hand gehaltener</i>		Fernkampfmodifikatoren .....	13
<i>magischer Artefakte</i> .....	4	<b>Fernkampf Kampfsituationen</b> ....	13
<i>Drehung</i> .....	4	Bewegung des Ziels .....	13
<i>Ausweichen</i> .....	4	Steilschüsse .....	13
<i>Rufen</i> .....	4	Sicht .....	14
<i>Waffe/Gegenstand fallen lassen</i> .	4	Schüsse ins Kampfgetümmel .....	14
<i>Zu Boden fallen lassen</i> .....	4	Schnellschüsse .....	14
<i>Schritt</i> .....	4	Zielen .....	14
<i>Passierschlag</i> .....	4	Bogen schussbereit machen .....	15
Langfristige Aktionen.....	5	Bogen gespannt halten .....	15
<i>Sprinten</i> .....	5	Armbrust schussbereit machen ...	15
<i>Kombi Angriff/Bewegung</i> .....	5	Fernkampf vom Pferderücken .....	16
<i>Orientieren</i> .....	5	Fernkampf ausweichen .....	16
<i>Gegenstand benutzen</i> .....	5	Projektile wiederfinden .....	16
<i>Nachladen</i> .....	5	Wiederverwendung Projektil .....	17
<i>Laden Tabelle</i> .....	5	<b>Patzer/-tabellen</b> .....	17
<i>Waffe ziehen</i> .....	5	Glückliche und verpatzte	
<i>Talenteinsatz</i> .....	5	Kampfmanöver .....	17
<i>Zaubern</i> .....	5	PATZERTABELLE Nahkampf .....	18
Aktionen /Reaktionen .....	6	PATZERTABELLE Fernkampf.....	18
Umwandeln Aktion/Reaktion.....	6	<b>Anhang</b> .....	18
Kampf mit „fremder“ Waffe,		Verwendung der Farben .....	19
Waffentalente ableiten.....	7		
<b>Nahkampf Manöver</b> .....	8		
Wuchtschlag .....	8		

# Einleitung

---

## Sonderfertigkeiten/Manöver

Viele besondere Kampftechniken sind bei DSA 4 über Sonderfertigkeiten geregelt. Das heißt, das ein Held ein bestimmtes Manöver nur dann ausführen darf, wenn er eine genaue Kenntnis bestimmter Schlag- und Schrittfolgen hat, er eine für das Manöver geeignete Waffe führt und die Umstände stimmen.

Manöver können nur durchgeführt werden wenn der Kämpfer sich in einer für seine Waffe optimalen DK befindet.

Gegen Tiere, viele Dämonen und andere Wesen sind viele Manöver nicht, oder nur erschwert einzusetzen: Meisterentscheid.

Spontane Manöver: z.B. Wegziehen des Teppichs, Werfen mit Sand in die Augen: Meisterentscheid, Abhandlung über Talentproben (körperliche Talente, oder Eigenschaften).

## Ansagen

Viele Manöver erlauben es die eigene Attacke oder Parade um einen selbst gewählten Betrag zu erschweren. Dieser Betrag heißt Ansage. Die gesamte Ansage (freiwillige + geforderte bei Manövern) darf nie höher sein als der Talentwert der benutzten Waffe und auch nicht höher als der jeweils eingesetzte AT oder PA Wert.

Misslingt ein angesagtes Manöver so hat dies immer negative Auswirkungen: Alle Proben bis einschließlich ihrer nächsten Aktion/Reaktion sind um die gesamte Ansage erschwert. Proben Erschwernisse enden beim Einsatz der Aktion *Orientieren*.

## Sonderfertigkeiten – Allgemein

---

Waffenspezialisierung	
Es ist möglich sich auf bestimmte Nahkampf- oder Fernkampfwaffen zu spezialisieren (MFF S. 17f). Dies ist eine Sonderfertigkeit. Ein Held kann mehrere Spezialisierungen erwerben, sich aber nicht innerhalb eines Talenten auf improvisierte Waffen spezialisieren. 1. Spezialisierung an TAW 7, Zweite Spezialisierung im gleichen Talent ab TAW 14. <b>Beispiel:</b> Schwerter, Spezialisierung. Kurzschwerter	
<b>Spezialisierung Nahkampfwaffe</b>	<b>AT +1</b> <b>PA +1</b> Bei der Benutzung einer spezialisierten Waffe
<b>Fernkampfwaffe</b>	<b>AT +2</b> Bei der Benutzung einer spezialisierten Waffe
<b>Waffen die mit reinen AT Techniken geführt werden</b>	<b>AT +1</b> Bei der Benutzung einer spezialisierten Waffe

## Kampfsituationen

---

Sinkende Lebensenergie	
< 1/2	Alle Proben auf W20 +1 Alle 3er Proben +3
< 1/3	Alle W20 Proben +2 Alle 3er Proben +6
< 1/4	Alle W20 Proben +3 Alle 3er Proben +9
< 5	Bewusstlos, kampfunfähig
<= 0	Bewusstlos, Stirbt ohne Gegenmaßnahmen

Schwere Treffer		
SP > KO	Wunde	
SP > 2xKO	2 Wunden	
	Selbstbeherrschungsprobe, erschwert um SP über KO	
	<table border="1"> <tr> <td><b>gelingen:</b> -</td> <td><b>mislungen:</b> W6 + 3 KR kampfunfähig</td> </tr> </table>	<b>gelingen:</b> -
<b>gelingen:</b> -	<b>mislungen:</b> W6 + 3 KR kampfunfähig	

Wunden	
Pro Wunde	AT, PA, FK und INI sowie Geschwindigkeit -1

Überzahl	
Gegner in Überzahl	Alle Proben +1 / zus. Gegner
Freunde in Überzahl	AT-1 /Zusätzlicher Kampfgefährte

Freie Aktionen															
<i>Freie Aktion</i> <b>Anzahl pro KR:</b> Soviele wie Aktionen und Reaktionen, i.a.R. also 2. Vor einer freien Aktion muss man in einer KR schon einmal mit einer Aktion drangewesen sein															
<b>Aktivierung am Körper getragener oder in der Hand gehaltener magischer Artefakte</b>	Ausser Aktivierung braucht länger oder andere Ausnahmen														
<b>Drehung</b>	Max 45°, verbessert nicht Position, kann aber dafür sorgen das man keine Gegner mehr im Rücken hat														
<b>Ausweichen</b>	Auch vor eigener INI Phase,														
	Ausweichen Probe (PA-Basis + Mod)														
	<table border="1"> <tr><td><b>Handgemenge</b></td><td>+4</td></tr> <tr><td><b>Nahkampf</b></td><td>+2</td></tr> <tr><td><b>Stangenwaffe</b></td><td>+1</td></tr> <tr><td><b>Pike</b></td><td>+0</td></tr> <tr><td><b>Pro zus. Gegner</b></td><td>+2</td></tr> <tr><td><b>4 + Gegner</b></td><td>unmöglich</td></tr> <tr><td><b>Ausweichen I /II /III</b></td><td>-3/-6/-9</td></tr> </table>	<b>Handgemenge</b>	+4	<b>Nahkampf</b>	+2	<b>Stangenwaffe</b>	+1	<b>Pike</b>	+0	<b>Pro zus. Gegner</b>	+2	<b>4 + Gegner</b>	unmöglich	<b>Ausweichen I /II /III</b>	-3/-6/-9
	<b>Handgemenge</b>	+4													
<b>Nahkampf</b>	+2														
<b>Stangenwaffe</b>	+1														
<b>Pike</b>	+0														
<b>Pro zus. Gegner</b>	+2														
<b>4 + Gegner</b>	unmöglich														
<b>Ausweichen I /II /III</b>	-3/-6/-9														
<table border="1"> <tr> <td> <b>Gelungen:</b>            INI – 4, aus Kampfgeschehen entfernt (2 DK)            Kein Angriff bis Aktion <i>Position</i> ausgeführt         </td> <td> <b>Misslungen:</b>            Wird getroffen und verbleibt in Reichweite des Gegners         </td> </tr> </table>	<b>Gelungen:</b> INI – 4, aus Kampfgeschehen entfernt (2 DK) Kein Angriff bis Aktion <i>Position</i> ausgeführt	<b>Misslungen:</b> Wird getroffen und verbleibt in Reichweite des Gegners													
<b>Gelungen:</b> INI – 4, aus Kampfgeschehen entfernt (2 DK) Kein Angriff bis Aktion <i>Position</i> ausgeführt	<b>Misslungen:</b> Wird getroffen und verbleibt in Reichweite des Gegners														
<b>Rufen</b>	Nicht länger als 3 (kurze) Worte														
<b>Waffe/Gegenstand fallen lassen</b>	Nicht hinlegen, sondern einfach fallen lassen														
<b>Zu Boden fallen lassen</b>	GE-Probe Aufstehen erfordert Aktion:Position														
	<table border="1"> <tr> <td> <b>Gelungen:</b>            Liegt am Boden -&gt; <i>Am Boden liegend</i> </td> <td> <b>Misslungen:</b>            verliert 1 W6 AuP            INI –4 -&gt; <i>Am Boden liegend</i> </td> </tr> </table>	<b>Gelungen:</b> Liegt am Boden -> <i>Am Boden liegend</i>	<b>Misslungen:</b> verliert 1 W6 AuP INI –4 -> <i>Am Boden liegend</i>												
<b>Gelungen:</b> Liegt am Boden -> <i>Am Boden liegend</i>	<b>Misslungen:</b> verliert 1 W6 AuP INI –4 -> <i>Am Boden liegend</i>														
<b>Schritt</b>	1 Schritt in eine Richtung. Verbessert nicht Position, verändert Distanzklasse nicht														
<b>Passierschlag</b>	Nach Person schlagen die sich durch den eigenen Kontrollbereich bewegt.														
	AT +4														

<b>Langfristige Aktionen</b>		
z.B. Laden, Zaubern Es stehen dann 2 Aktionen/KR zu Verfügung. <b>2te Aktion aber 8 Ini Phasen Später!</b> z.B. Zauber braucht 2 Akt. Held hat INI 13. So wirkt der Zauber in INI 5 .		
<b>Sprinten</b>	2 Akt. 3x so viele Schritt wie Geschwindigkeit angibt. At und PA nicht mögl. Beeinhalten drehen (45° kosten 1 Schritt mögl. Bewegung)	
<b>Kombi Angriff/Bewegung</b>	Zum Gegner bewegen und Angreifen, Freie Aktion + umgewandelte Reaktion <b>AT +4</b> (angreifen und dann weglaufen <u>nicht</u> möglich)	
<b>Orientieren</b>	2 Akt. + IN-Probe	
	<b>Gelungen:</b> INI = INI-Basis + 6 - Wunden + Mod	<b>Mislungen:</b> -
	<b>Aufmerksamkeit:</b> nur 1 Akt. Keine INI Probe	
<b>Gegenstand benutzen</b>	Gegenstände aus Gepäck kramen oder wegpacken 10 Akt – Gürteltasche 20 Akt – Rucksack <b>gelungene FF-Probe halbiert die Zeit</b>	
<b>Nachladen</b>	<b>Laden Tabelle</b>	
<b>Waffe ziehen</b>	1 Akt. – Gürteltasche 2 Akt. – Rückenscheide 5 Akt. – Schild vom Rücken an den Arm	
	<b>Schnellziehen:</b> 1 freie Akt. – Gürteltasche 1 Akt. – Rückenscheide 3 Akt. – Schild vom Rücken an den Arm	
<b>Talenteinsatz</b>	MBK – S. 19	
<b>Zaubern</b>	Nur Schritt und Drehung bei den freien Aktionen, sonst keine weiteren Aktionen mögl. Ohne Aktionsverlust für den Zauber	

Aktionen /Reaktionen	
z.B. Laden, Zaubern Es stehen dann 2 Aktionen/KR zu Verfügung. <b>2te Aktion aber 8 Ini Phasen Später!</b> z.B. Zauber braucht 2 Akt. Held hat INI 13. So wirkt der Zauber in INI 5 .	
<b>Aktion</b>	Attake und verändern der Distanzklasse
<b>Reaktion</b>	Parade und meisterliches Ausweichen
<b>Bewegen</b>	<i>Aktion</i> , Soviele Schritt wie GS angibt (Drehen kostet pro 90° einen mögl. Schritt. Bewegung auf Gegner zu endet spätestens bei dessen Distanzklasse
<b>Position</b>	<i>Aktion</i> , Vom Boden aufstehen, nach Ausweichen neu ausrichten o.ä. Allg. Sich in eine günstigere Position begeben ohne den Ort zu verlassen
<b>Atem holen</b>	<i>AuP zurückgewinnen, Optionale Regel</i>
<b>Taktik</b>	Kurze Befehle an die Gruppe, Kriegskunde Probe, Erhöht INI der Gruppe MBK – S. 21

Umwandeln Aktion/Reaktion	
Zu Beginn der KR ansagen! Nicht rückgängig zu machen! <b>Umgewandelte Aktion/Reaktion alles erschwert um +4            8 INI Phasen später!</b>	
<b>Aufmerksamkeit</b>	Ansage erst vor erster Aktion/Reaktion
<b>Kampfgespür</b>	Ansage kann zu jeder Zeit erfolgen
<b>Umwandeln nicht möglich bei:</b> Kettenwaffen, Peitschen, Zweihandflegel, Zweihandhieb Waffen, Zweihandscherter, Infanteriewaffen, improvisierten Waffen.	

## Kampf mit „fremder“ Waffe, Waffentalente ableiten

Im Bereich Kampf sind einige Talente recht ähnlich, so das sie abgeleitet werden können z.B. Säbel mit dem Talent Schwerter führen (Mit flinken Fingern S. 18)

Man kann auch das Abgeleitete Talent benutzen selbst wenn man das original Talent Besitzt (außer bei Manövern)

<b>Abzüge bei Ableitung</b>	<b>AT -2</b> <b>PA -3</b>	
<b>Abzüge ohne Ableitung</b>	Wird eine Waffe benutzt deren führen nicht abgeleitet werden kann gilt: <b>AT-Basis -2</b> <b>PA-Basis -3</b>	
<b>Sonderfertigkeiten</b>	Manöver und Sonderfertigkeiten können mit fremder Waffe nur durchgeführt werden wenn sie bei beiden Kampffertigkeiten vorkommen (also z.B. mit Schwertern UND Säbeln möglich sind)	
<b>Beispiele</b>	<b>Originaltalent</b>	<b>Abgeleitetes Talent</b>
	Anderthalbhänder	Schwerter, Zweihandschwerter/Säbel
	Armbrust	Bogen
	Bogen	-
	Dolche	Fechtwaffen, Raufen
	Fechtwaffen	Dolche, Schwerter
	Hieb Waffen	Säbel, Zweihandhieb Waffen
	Schwerter	Anderthalbhänder, Fechtwaffen, Säbel
	Wurfmesser	Wurfbeile, Wurfspeere
	Speere	Infanteriewaffen, Stäbe
	Stäbe	Speere

# Nahkampf Manöver

Wuchtschlag	
<i>Aktion</i> , Erhöht Trefferpunkte um Ansage. <b>Typ:</b> AT + Angesagte Erschwerung, Erschwerung max. AT-Wert	
<b>Gelungen:</b> Normaler Schaden + Ansage Bsp. Schaden 1W+4, Ansage +8 Ergibt einen Schaden von: 1W+12	<b>Misslungen:</b> Bis einschliesslich nächste Aktion oder Reaktion alle Proben um Ansage erschwert.

Hammerschlag	
<i>Aktion die auch Reaktion verbraucht</i> , Verdreifacht TP. <b>Typ:</b> AT + 8 ( + mögl. Weitere Angesagte Erschwerung oder Finte)	
<b>Vorraussetzung:</b> INI > INI-Gegner, Gegner führt keinen Schild	
Verteidiger muss unmodifizierte Parade schaffen <b>Gelungen:</b> Alle Trefferpunkte plus Modifikatoren plus weitere Ansagen werden verdreifacht.	<b>Misslungen:</b> Verteidiger steht Passierschlag zu. Angreifer verliert in jedem Fall seine Reaktion

Finte	
<i>Aktion</i> , Erschwert Gegner die Parade um Ansage. <b>Typ:</b> AT + Angesagte Erschwerung, max TAW Waffe/AT-Wert	
<b>Gelungen:</b> Ansage = Erschwernis auf PA oder Ausweichen des Gegners	<b>Misslungen:</b> Bis einschliesslich nächste Aktion oder Reaktion alle Proben um Ansage erschwert.

Niederwerfen	
<i>Aktion</i> , Heftiger Schlag der Gegner aus dem Gleichgewicht bringt. <b>Typ:</b> AT + 4 ( + mögl. weitere Ansage)	
<b>Vorraussetzung:</b> TAW der benutzten Waffe mind. 10	
<b>Gelungen:</b> Wenn <b>TP &gt; 2xKK-Verteidiger</b> dann: automatisch niedergeworfen  Wenn <b>TP &gt; KK-Verteidiger</b> dann: Normaler Schaden + KK-Probe. <b>Ansagen erhöhen Erschwernis auf KK –Probe.</b>	<b>Misslungen:</b> -



<b>KK-Probe Gelungen</b> INI-Verteidiger -1	<b>KK-Probe nicht gelungen</b> 2W6 Ini Verlust, Sturz ( <i>am boden liegend</i> )	
--	--	--

## Nahkampf Kampfsituationen

---

Stehen - Liegen - Überrumpelt	
<b>Angreifer liegt am Boden</b>	<b>AT+3/PA+3</b>
<b>Verteidiger liegt am Boden</b>	<b>AT-3/PA-3</b>
<b>Angreifer kniet</b>	<b>AT+1/PA+3</b>
<b>Verteidiger kniet</b>	<b>AT-1/PA-1</b>
<b>Verteidiger überrumpelt</b>	<b>AT-5</b> z.B. anschleichender Meuchler, Angriff von Hinten, Keine Parade möglich
<b>Verteidiger schlafend/bewusstlos/gefesselt</b>	<b>AT-8</b>
<b>Ziel vollkommen unbeweglich</b>	<b>AT-10</b> unbeweglich sind eigentlich nur Objekte

Distanzklassen (DK)	
<p>Kampf beginnt immer in der größten DK die die Gegner haben. Manöver können nur durchgeführt werden wenn der Kämpfer sich in einer für seine Waffe optimalen DK befindet.</p>	
<p><b>DK zum Gegner überwinden:</b> 1 Klasse: AT + 1 freie Akt. 2 Klassen: AT + 8 + 1 freie Akt. (erzeugt keine Treffer und kann unmod. Pariert werden) Kann durch Finte oder Meister Parade unterstützt werden</p> <p><b>Sich Entfernen:</b> 1 Klasse: ebenfalls AT in eigener INI Phase, kann nicht pariert werden 2 Klassen: AT + 4 + 1 freie Akt.</p>	
<b>Handgemenge</b>	<b>Entf.:</b> Ausgestreckter Arm
<b>Nahkampf</b>	<b>Entf.:</b> 1 Schritt
<b>Stangenwaffe</b>	<b>Entf.:</b> 2 Schritt
<b>Pike</b>	<b>Entf.:</b> > 2 ½ Schritt

<b>Kampf mit der „falschen“ Hand</b>	
<b>AT/PA +9</b> <b>Mannöver:</b> Nur wenn AT/PA trotz der Abzüge > 10 ist!!	
<b>Linkhand</b>	<b>AT/PA +6</b>
<b>Beidhändiger Kampf I</b>	<b>AT/PA +3</b> (kann KK-Bonus nutzen)
<b>Beidhändiger Kampf II</b>	<b>AT/PA +0</b> (kann KK-Bonus nutzen)

<b>Beidhändiger Kampf</b>	
<b>AT/PA +3/+0</b> Erst ab Beidhändiger Kampf I!	
<b>Beidhändiger Kampf I</b>	<b>AT/PA +3</b> (für „falsche Hand“) Kann ohne Abzug Aktion in Reaktion umwandeln, kann KK Bonus für „falsche Hand“ nutzen
<b>Beidhändiger Kampf II</b>	<b>AT/PA +0</b> kann KK-Bonus nutzen  <b>Zusätzliche Aktion oder Reaktion</b> <b>NUR</b> für Angriff oder verteidigung, <b>KEINE</b> Bewegung, Zauber, Ausweichen etc.!! Zusätzliche Aktion findet 4 INI Phasen nach der ersten Aktion statt. Zusätzliche Reaktion bei Bedarf. Keine Zusätzliche freie Aktion.
<b>Tod von Links</b>	<b>Parierwaffe in zweiter Hand.</b> Kann damit zusätzl. Aktion/Reaktion pro KR durchführen. Im Prinzip wie BK II. MBK 33
<b>Doppelangriff</b>	<b>Kämpfer kann gleichzeitig mit Links und Rechts zuschlagen.</b> Gilt als eine Aktion. Kann nicht in einer Runde mit BK II oder Tod von links ausgeführt werden. Beide Attaken werden einzeln ausgewürfelt. Bei zweiter Hand übliche Abzüge e. Keine Mannöver mögl. Patzer der einen Hand ruiniert auch Aktion der zweiten. Patzer ausgleichen: +4. Patzen beide Aktionen = Ausgleichswurf. Dann 2x Patzertabelle würfeln und schlechteres Ergebnis wählen.

Waffenloser Kampf													
<b>Die beiden Waffenlosen Kampftechniken sind Raufen und Ringen.</b>													
<b>Raufen</b>	Einsatz von Händen, Füßen und Zähnen um Schaden anzurichten												
<b>Ringen</b>	Angriffe zum ergreifen, festhalten, umklammern, niederringen, oder zu Boden schleudern, sowie die Verteidigung gegen solche Angriffe.												
<b>Schaden</b>	<b>1W6+KK Mod. TP(A) = Ausdauerschaden</b> <b>Ausdauerschaden-RS /2 = SP</b>												
<b>INI Modifikator</b>	<b>+/-0</b> Ausnahme: Kämpfer ist eigentlich bewaffnet und führt nur ausnahmsweise einen raufen angriff durch												
<b>Distanzklasse</b>	<b>Handgemenge</b>												
<b>Waffenlos gegen bewaffnet</b>	AT-1 PA-2  Bei eine unbewaffneten Parade erleidet der Parierende den <b>halben Schaden</b> den die Waffe anrichten würde (abgerundet, ohne TP/KK und ohne Punkte aus irgendwelchen Ansagen).  <b>Ausnahme beim Schaden:</b> Der Bewaffnete führt auch nur eine Waffe der DK Handgemenge, oder wenn der unbewaffnete den Gegner unterlaufen und die DK auf Handgemenge verkürzt hat. In diesem fall wird davon ausgegangen das die Paradebewegung sich gegen den Waffenarm des Gegners, nicht aber gegen die Waffe richtet.												
<b>Distanzklasse verändern</b>	Unparierte AT+4, wird die Attacke pariert erleidet der unbewaffnete Angreifer den halben Schaden s.o.												
<b>Waffenlose Kampfstile</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #cccccc;">Stil</th> <th style="background-color: #cccccc;">Modifikation</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #ffccff;"><b>Bornländisch</b></td> <td>Ringen: AT+1/PA+1</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffccff;"><b>Gladiatorenstil</b></td> <td>Ringen: AT+1/PA+1 <b>ODER</b> Raufen: AT+1/PA+1 (Muss festgelegt werden)</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffccff;"><b>Hammerfaust</b></td> <td>Raufen: AT+1/PA+1</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffccff;"><b>Mercenario</b></td> <td>Raufen: AT+1/PA+1</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffccff;"><b>Unauer Schule</b></td> <td>Ringen: AT+1/PA+1</td> </tr> </tbody> </table>	Stil	Modifikation	<b>Bornländisch</b>	Ringen: AT+1/PA+1	<b>Gladiatorenstil</b>	Ringen: AT+1/PA+1 <b>ODER</b> Raufen: AT+1/PA+1 (Muss festgelegt werden)	<b>Hammerfaust</b>	Raufen: AT+1/PA+1	<b>Mercenario</b>	Raufen: AT+1/PA+1	<b>Unauer Schule</b>	Ringen: AT+1/PA+1
Stil	Modifikation												
<b>Bornländisch</b>	Ringen: AT+1/PA+1												
<b>Gladiatorenstil</b>	Ringen: AT+1/PA+1 <b>ODER</b> Raufen: AT+1/PA+1 (Muss festgelegt werden)												
<b>Hammerfaust</b>	Raufen: AT+1/PA+1												
<b>Mercenario</b>	Raufen: AT+1/PA+1												
<b>Unauer Schule</b>	Ringen: AT+1/PA+1												

<b>Passierschlag</b>	
<p><i>Freie Aktion</i>, Gegner passiert Kontrollbereich.  <b>AT + 4</b>            (INI- Mod der Waffe kann abgezogen werden! Also INI +2 Waffe nur um +2 erschwert)  <b>Keine Ansagen möglich</b>, nur mit Hauptwaffe möglich.            Eigenen Kontrollbereich verlagern ermöglicht keinen Passierschlag gegen einen Gegner!            Bewegung muss vom Opfer kommen.</p> <p><b>Kontrollbereich</b> = Sichtfeld in Waffenreichweite (Halbkreis vor dem Kämpfer)</p>	
<p>Kämpfer ist nicht mit längerfristiger Aktion beschäftigt, und kämpft nicht gegen Überzahl von Gegnern. Führt bewegliche Waffe (INI nicht kleiner als 0).</p> <p><i>Verzögerte Aktionen können als Attacke genommen werden. Entfallen sowieso falls Kämpfer sich für Passierschlag entscheidet</i></p>	
<p><b>Gelungen</b>            Normale TP, INI des getroffenen sinkt um 1 W6</p>	<p><b>Misslungen</b>            -</p>

<b>Sicht und Licht</b>	
Beispielwerte.	
<b>Mondlicht:</b>	<b>AT+3/PA+3</b>
<b>Sternenlicht:</b>	<b>AT+5/PA+5</b>
<b>Vollständige Dunkelheit</b>	<b>AT+8/PA+8</b>
<b>Kampf gegen Unsichtbare</b>	<b>At+6/PA+6</b>
<b>Blindkampf</b>	<p>Abzüge bei schlechter Sicht <b>maximal At-2/PA-2</b></p> <p>Distanzklasse Pike, Lanzenreiten und Peitsche sind nicht erleichtert!</p>

## Fernkampf

Fernkampfmodifikatoren										
Die Tabelle erleichtert das ablesen der Zuschläge bei bestimmten Kampfsituationen (Veränderung Zielgröße/Entfernung)										
	Entfernung	Sehr nah	Nah	Mittel	Weit	Extrem Weit	EW +1	EW +2	EW +3	EW +4
		-2	0	4	8	12	18	24	30	36
<b>Zielgröße</b>										
Sehr mini	20	18	20	24	28	32	38	44	50	56
Mini	17	15	17	21	25	29	35	41	47	53
Extrem winzig	14	12	14	18	22	26	32	38	44	50
Sehr winzig	11	9	11	15	19	23	29	35	41	47
Winzig	8	6	8	12	16	20	26	32	38	44
Sehr klein	6	4	6	10	14	18	24	30	36	42
Klein	4	2	4	8	12	16	22	28	34	40
Mittel	2	0	2	6	10	14	20	26	32	38
Groß	0	-2	0	4	8	12	18	24	30	36
Sehr groß	-2	-4	-2	2	6	10	16	22	28	34

  

Berechnet	Aus dem Regelwerk
-----------	-------------------

## Fernkampf Kampfsituationen

Bewegung des Ziels	
Ziel bewegt sich	Zielgröße -1
Ziel macht Ausweichbewegungen	Zielgröße -2
Leichteste Bewegung (grasendes Tier, dösende Wache)	Zielgröße +1
Vollkommen unbeweglich (Zielscheibe)	Zielgröße +2

  

Steilschüsse	
Schusswaffe	Entfernung +1
Wurfwaffe	Entfernung +2

Sicht	
Dämmerung	Zielgröße -1
Mondlicht	Zielgröße -2
Sternenlicht	Zielgröße -3
Dunst / Nebel	Zielgröße -1 bis -2
Unsichtbar/völlige Dunkelheit	Zielgröße -4, Ziel muss erahnt werden können (Geräusche etc.)

Schüsse ins Kampfgetümmel	
Ziel im Nahkampf	+2/Beteiligtem (also mind. +4)
Ziel im Handgemenge	+3/Beteiligtem
... mit Wurfwaffe	Zusätzlich <b>noch mal +1</b>
Misserfolg	50% Wahrscheinlichkeit den Kampfpartner zu treffen (1-3 auf W6) mehr Beteiligte siehe MBK S. 64

Schnellschüsse	
Ohne Sonderfertigkeit	+2
Scharfschütze	+1
Meisterschütze	Kein Zuschlag

Zielen	
Ansage + Zuschläge Dauer: 4 Aktionen Ansage max. TaW	
Zielen um TP zu erhöhen	Bei Erfolg: ½ Ansage zu TP addiert
Zielen um Entfernungsklasse zu senken	Entfernung -1 (weiteres senken nicht möglich)
Bei nicht Gelingen immer voll daneben!	

<b>Bogen schussbereit machen</b>	
<b>Griffbereiten Pfeil auf Sehne legen</b>	<b>1 Akt.</b>
<b>Spannen</b>	<b>Zwischen 1-3 Aktionen</b>
<b>Direkt nach spannen schießen (gleiche Akt.)</b>	Siehe <b>Schnellschuss</b>
<b>Neu besehnen</b>	<b>30 Akt.</b>
<b>Entspannte Sehne einhaken</b>	<b>6 Akt.</b>

<b>Bogen gespannt halten</b>	
Dauer: KK in Aktionen, jede Aktion darüber = 1 AuP + KK- Probe sonst: Sehne entgleitet, Patzertabelle würfeln	
<b>Kurz-, Elfenbogen</b>	<b>KK-Probe +/-0</b>
<b>Lang, Komposit- und Orkischer reiterbogen</b>	<b>KK-Probe +2</b>
<b>Bogen entspannen</b>	<b>1 Akt.</b>

<b>Armbrust schussbereit machen</b>	
Man kann die Sehne ca. 1 Stunde gespannt lassen ohne das sie Schaden nimmt.	
<b>Ladezeit</b>	<b>Typabhängig (Siehe Tabelle)</b>
<b>Bolzen einlegen</b>	<b>1 Akt.</b>
<b>Armbrust anlegen</b>	<b>1 Akt.</b>
<b>Direkt nach anlegen schießen (gleiche Akt.)</b>	Siehe <b>Schnellschuss</b>
<b>Mit Schussbereiter Armbrust kritische Handlungen ausführen</b>	(z.B. klettern, rennen, springen) Schuss kann sich lösen, ggf. FF- Probe
<b>Neue Sehne</b>	Bedeutet Reparatur, mind. 6 SR.

### Fernkampf vom Pferderücken

Schütze muss beide Hände freihaben.  
Vor jedem Schuss reiten Probe +6 (+ mod. Erfahrungsgrad des Pferdes)

<b>Stehendes Tier</b>	+2
<b>Schritt/Tölt</b>	+4
<b>Trab</b>	Nicht mögl.
<b>Galopp</b>	+8
weiteres	
<b>Besehnen/Windenarmbrust spannen</b>	Nicht mögl.
<b>Blasrohr/Diskus/Arbalone</b>	Nicht mögl.
<b>Laden und Spannen</b>	1,5 mal solange wie normal
<b>Berittener Schütze</b>	Spannen wie auf festem Boden, alle oben genannten Abzüge werden nur zur Hälfte angerechnet

### Fernkampf ausweichen

Man muss die Aktion des Schiessens/Werfens beobachtet haben, sonst Zeit zu kurz.  
**Mögliche Reaktion:** Ausweichen, Parade mit Schild

<b>Wurfwaffe</b>	<b>Ausweichen: +5</b> <b>Schild: +4</b>
<b>Projektile/Schleudersteine</b>	<b>Ausweichen: +10</b> <b>Schild: +8</b>
<b>Entfernung <i>sehr nah</i></b>	<b>Jeweils noch mal +2</b>

### Projektile wiederfinden

Nach Kampf. Sinnesschärfe bis +20 erschwert



<b>Wiederverwendung Projektil</b>	
Wiederverwendbarkeit verschossener Projektile	
<b>Wurfwaffe</b>	1-5 auf W6 = intakt
<b>Armbrustbolzen</b>	1-4 auf W6 = intakt
<b>Pfeile</b>	1-3 auf W6 = intakt
Projektil aus Opfer gezogen	
<b>Wurfspeer/Wurfbeil</b>	1-5 auf W6 = intakt
<b>Wurfmesser/Diskus</b>	1-4 auf W6 = intakt
<b>Armbrust</b>	1-2 auf W6 = intakt
<b>Pfeil</b>	Nur bei 1 auf W6 = intakt

## Patzer/-tabellen

<b>Glückliche und verpatzte Kampfmanöver</b>	
Solche Würfe müssen bestätigt werden, d.h. es wird sofort eine zweite AT bzw. PA gewürfelt, gelingt diese (mit allen Modifikationen) ist der Wurf bestätigt.	
<b>Glückliche AT (1)</b>	Immer Gelungene AT
<b>Unbestätigte Glückliche AT</b>	Gegner muss PA-Wert halbieren
<b>Bestätigte Glückliche AT</b>	Kritischer Treffer, Gegner muss PA-Wert halbieren, TP werden ohne Zuschläge verdoppelt, Erzeugt eine zusätzliche Wunde
<b>Glückliche PA (1)</b>	Immer Gelungene PA
<b>Unbestätigte Glückliche PA</b>	Immer Gelungene PA
<b>Bestätigte Glückliche PA</b>	Gelungen, Verbraucht die Reaktion nicht
Patzer	
<b>AT- Patzer (20)</b>	Immer Mislungene AT
<b>Unbestätigter AT-Patzer</b>	Immer Mislungene AT
<b>Bestätigter AT Patzer</b>	Wurf auf der Patzertabelle
<b>PA- Patzer (20)</b>	Immer Mislungene PA
<b>Unbestätigter PA-Patzer</b>	Immer Mislungene AT
<b>Bestätigter PA Patzer</b>	Wurf auf der Patzertabelle

PATZERTABELLE Nahkampf	PATZERTABELLE Fernkampf
Prinzipielle Auswirkung: Der Patzende verliert alle weiteren Aktionen und Reaktionen der laufenden Runde.	
<b>2W6 Auswirkungen</b>	
<p><b>2 Waffe zerstört:</b> INI -4; Patzender muss in der Folgenden Runde Aktionen aufwenden, um eine Neue Waffe zu ziehen. Handelt es sich bei der Waffe um eine sehr stabile Waffe mit einem BF von 0 oder weniger, so wird dieses Ergebnis als 9-10 (Waffe verloren) gewertet und der BF der Waffe steigt um 2; eine unzerstörbare Waffe ist einfach nur verloren.</p> <p>Handelt es sich um eine natürliche Waffe (also Faust oder Fuß), so wird dieser Patzergewertet wie eine 12 (Schwerer Eigentreffer).</p> <p><b>3- 5 Sturz:</b> INI-2. Der Patzende liegt auf dem Boden; er gilt in den folgenden Runden so lange als <i>Am Boden</i>, bis er erfolgreich aufstehen kann (eine Aktion <i>Position</i> und eine um seine BE erschwerte GE-Probe).</p> <p>Ein Held mit <i>Balance</i> oder <i>Herausragender Balance</i> kann einen Sturz in ein Stolpern verwandeln, wenn ihm eine GE-Probe (bei Herausragender Balance: GE-4), erschwert um die BE, gelingt.</p> <p><b>6– 8 Stolpern:</b> INI-2.</p> <p><b>9- 10 Waffe verloren:</b> INI-2. Der Patzende kann in der Folgenden Runde eine Aktion nur darauf verwenden, um mittels einer GE-Probe an die Waffe zu gelangen; oder aber er wechselt die Waffe oder flieht.</p> <p>Handelt es sich bei der Waffe um eine natürliche (angewachsene), so wird das Ergebnis als 3– 5 (Sturz) gewertet.</p> <p><b>11 An eigener Waffe verletzt:</b> INI-3. Der Betroffene erleidet Waffenschaden durch eigene Waffe (TP auswürfeln, wobei zusätzliche TP durch hohe KK nicht gewertet werden).</p> <p><b>12 Schwerer Eigentreffer:</b> INI -4. Der Betroffene erleidet schweren Schaden durch eigene Waffe (TP auswürfeln, aber als SP direkt von der LE abziehen, höhere TP durch KK werden angerechnet) und eventuell auch eine Wunde (bei mehr als KO SP) mit den dort genannten Folgen.</p>	<p><b>2 Waffe zerstört:</b> INI-4; der Schuss geht ungezielt daneben, und von irgendwo hört man ein hässliches ‚Krack‘. Bogen, Armbrust oder Speer sind so schwer beschädigt, dass eine Reparatur nicht lohnt. Der Schütze verliert alle verbleibenden Aktionen und Reaktionen dieser Runde.</p> <p><b>3 Waffe beschädigt:</b> INI -3; der Schuss geht ungezielt daneben, das Projektil landet vor den Füßen des Schützen. Die Sehne des Bogens ist gerissen, die Mechanik der Armbrust ernsthaft verklemmt – es sind mindestens 30 Aktionen nötig, um die Waffe wieder schussfähig zu machen. Bei einer Wurfwanne bedeutet dieses Resultat dasselbe wie eine 2– Messer, Diskus oder Speer sind zerbrochen. Der Schütze verliert alle verbleibenden Aktionen und Reaktionen dieser Runde.</p> <p><b>4-10 Fehlschuss:</b> INI -2; der Schuss geht ungezielt daneben, das Projektil ist verloren; die Mechanik der Armbrust blockiert oder die Sehne droht vom Bogen zu rutschen – der Schütze benötigt zwei Aktionen, um die Waffe wieder schussfähig zu machen. Bei Wurfwanne gilt, dass das Projektil ebenfalls verloren ist und der Werfer zwei Aktionen benötigt, um sein verlorenes Gleichgewicht wieder zu finden.</p> <p><b>11-12 Kameraden getroffen:</b> INI -3; der Schuss löst sich unbeabsichtigt und trifft den am nächsten an der geplanten Flugbahn stehenden befreundeten Charakter. Würfeln Sie für diesen Trefferpunkte gemäß der Entfernung aus; Ansagen kommen jedoch nicht zum Tragen. Ist kein Kamerad in der Nähe, der getroffen werden könnte, hat der Schütze sich selbst verletzt.</p>

## Verwendung der Farben

Sonderfertigkeit
Bezeichnung
Gelungen
Misslungen
Vorraussetzung