

Die Kampfoptionen

... Abwehr / Deckung / Diverses ...

Parade

Nahkampfwaffe-Wurf >= Angriff mit Nahkampfwaffe oder waffenlos -> abgewehrt.
Fernkampf- und Wurfaffen können nur mit Schilden ab mittlerer Größe pariert werden.
Der Char kann nur parieren, wenn er noch eine Aktion hat und der Angriff nach seiner Ini stattfindet (Ausnahme: Kampfoption Nur Abwehren).

Ausweichen

Ausweichen-Wurf >= Angriff mit Nahkampfwaffe oder waffenlos -> ausgewichen.

Abblocken

Waffenlos-Wurf >= Angriff mit Nahkampfwaffe oder waffenlos -> abgeblockt.
Der Körperteil, mit dem abgeblockt wurde, erhält allerdings den Schaden des Angriffs.

Defensiv

VW +2.
Alles andere -4.

Nur Abwehren

muß spätestens vor dem Angriffswurf und vor eventuellen anderen Aktionen des Verteidigers angesagt werden.
Es können dann Angriffe abgewehrt werden, die vor der Ini des Verteidigenden stattfinden, dabei ist die Differenz in der Ini der Malus auf die Abwehr.

Deckung

-1 bei Viertel-Deckung.
-2 bei halber Deckung.
-3 bei Drei-Viertel-Deckung.
-3 bei am Boden liegend.
-6 Schießscharte.
-- bei voller Deckung.

Beidhändig

-2 für die falsche Hand.
Ausnahme: Vorteil Beidhändigkeit.
Für jede Waffe wird einzeln gewürfelt, das gilt als Mehrfachaktion.
-2 auf beide Würfe, wenn die Waffe in der falschen Hand nicht min eine Größenklasse kleiner als der Char ist.

Blindwütiger Angriff

Ang +2 und Sch +2 für den Angreifer.
Keine Mehrfachaktionen. Nur im Nahkampf.
Gleich nach dem Iniwürfeln ansagen.
Ang +4 für die Gegner.

Gezielte Treffer und Teilrüstungen

s. Tabelle Gezielte Treffer (neues Regelbuch s.190).

Markenzeichen einritzen

Ang -4.
Kumulativ zu Mali für das Treffen von bestimmten Körperteilen.
Auf ungerüstete Stellen -> ein Punkt Schaden.
Kein Schaden auf Rüstung.
Bei einem Gesichts-Treffer verliert der Gegner einen Punkt Charisma, wenn nicht gleich Heilmagie eingesetzt wird.

Meucheln

Ang -4.
Wenn der Gegner durch den Angriff stirbt, geschah es lautlos.

Rundumschlag

Regeltechnisch wie eine Mehrfachaktion.
Die Angriffe werden pro Gegner einzeln abgewickelt.

Rüstung umgehen

Ang -10.
Ang -12 bei schweren Waffen mit Spitze.
Nur bei nicht-natürlicher Rüstung.
Nur mit Fechtwaffen, Dolchen, Speeren und ähnlichen Stichwaffen.

Überraschend angreifen

Ang +2.
Opfer verliert Ge- und Wa-Bonus des VW.

Unbewaffnet

Der Unbewaffnete kann nicht (parieren)abblocken, ohne den Schaden zu erleiden, den er ohnehin bekommen hätte.
Wenn der Unbewaffnete waffenlos angreift und der Bewaffnete mit der Waffe pariert, erleidet der Unbewaffnete Schaden wie durch einen Schlag mit der Waffe (Erfolge bei der Parade werden zum Schaden addiert).

Die Kampfoptionen

... Positions Vor-/Nachteile / Fernkampf / Sicht ...

Beengt kämpfen

Ang -2 oder Ang -4.

Faustregel: ein Meter nach links und ein Meter nach rechts, um unbeengt zu sein.

am Boden liegender Gegner

Ang +3.

Altes Regelbuch: Ang +3. Zusätzlich:
alle Handlungen des am Boden Liegenden -3.

Flankenangriff

Ang +2.

Fliehender Gegner

Ang +4.

Flucht aus dem Nahkampf

Alle Gegner, die noch eine Aktion haben, können den Fliehenden in den Rücken schlagen.

von hinten angreifen nach Umrunden

Ang +4.

Höhenunterschiede

Ang +1 von der günstigeren Position aus,
Ang -1 von der ungünstigeren aus.

Pferd, Kampf zu

Wenn man auf einem Reittier sitzt und Schaden (vor Rüstung-Abzug) > SR erhält, fällt man runter, falls kein Reitenwurf gelingt, der >= dem Schaden.

Lanzenangriff aus min 10m Anlauf -> doppelter Schaden.

Abw +2 und Ang +2 im Nahkampf gegen nicht berittene Gegner.

Beim Kampf vom Pferd ist der Waffenwert höchstens so hoch wie der Reitenwert.

Das Reittier kann angreifen, wenn es sich nicht mehr als seine B im Kampf bewegt hat.

Ausgebildete Reittiere können im Sprint z.B. Niederreiten, was nicht als Aktion gilt, es wird dabei ein Reitenwurf gegen VW ausgeführt, für den Reiter ist dies eine Aktion.

Umzingeln und Ausbrechen

normalerweise können vier Angreifer ein gleichgroßes Wesen zur selben Zeit angreifen -> zwei Flankenangriffe und ein Angriff von hinten.

Ein eingekesselter Gegner kann nur weg, wenn

- er genug Platz zum Auffliegen hat, oder
- er einen Angreifer zurückdrängen kann, oder
- er ausbrechen kann, was eine Aktion ist: entgegengesetzte Probe auf Waffenfertigkeit des Angreifers und Ausweichenprobe des Ausbrechers (ggf. läuft der Ausbrecher in die Waffe, was aber nicht passieren kann, wenn der Angreifer zunächst aus dem Gleichgewicht gebracht wurde). +2 für den Ausbrecher, wenn er min eine Größenklasse kleiner ist.

Wasser, Kampf im

Ang -4.

Ang -2 bei Stichwaffen oder waffenlos.

Und natürlich die Probleme, die sich durch das Wasser ergeben (Luft anhalten: Ko mal 3 Runden, danach jede Runde ein Punkt B Schaden, ab Koma: Bewußtlosigkeit, -1 LP: tot).

Wehrloser Gegner

Ohnmächtige, Gefesselte, Schlafende haben keine aktive Verteidigung, sie sind zu treffen bei einer 5.

Entfernungs-Modifikationen

-4 auf mittlere Entfernung schießen

-8 auf weite Entfernung schießen

Zielen

Ang +1 (max 3) pro Runde Zielen

Zwei Pfeile gleichzeitig abschießen

Nur ein Würfelwurf, eine Aktion.

Ang -6.

Ang -9 bei verschiedenen Zielen (nicht mehr als 6m auseinander).

Sichtbehinderungen

-1 halbdunkel/Nebel.

-3 dunkel/dichter Nebel.

-6 Kampf gegen unsichtbare Gegner / Blind kämpfen / Völlige Finsternis.

Die Kampfoptionen

... den Gegner schonen ...

Betäubenden Schaden mit tödlicher Waffe verursachen

Ang -4.

Nur mit Nahkampfwaffen. Es wird nur B Schaden verursacht.

Bewußtlos schlagen

Ang -6.

Schaden \geq Konstitution x2 des Gegners -> Gegner fällt in Ohnmacht.

Soviele Minuten Ohnmacht, wie der Schaden über der doppelten Ko lag.

Der Angreifer wählt, ob T Schaden zu B wird.

Entwaffnen

Ang -4, kein Schaden.

Wenn der Ang erfolgreich ist: beide würfeln auf ihre Waffenfertigkeit (falls Gegner eine beidhändige Waffe hat: Angreifer mit -4) ->

- wenn der Angreifer gewinnt, ist der Gegner entwaffnet;
- wenn der Angreifer unter VW des Gegners würfelt, verliert der Angreifer seine Waffe;
- wenn der Angreifer krit Patzer hat, kann der Gegner die Waffe auffangen.

Wenn der Angreifer die Waffe des Gegners auffangen oder in eine bestimmte Richtung fliegen lassen will, erhält er auf den vergleichenden Wurf -4.

Festhalten oder Umschlingen

Ang -4.

Der Gegner verliert alle VW-Boni durch Gs und Wa. Er kann versuchen, sich durch Zerstören der Waffe loszureißen oder sich zu entfesseln. Das ist eine Aktion. MW ist der Angriffswurf.

Den Befreiungsversuch zu verhindern ist eine Aktion, sonst erfolgt die Befreiung automatisch.

Gegenstände zerschlagen

Gegenstände haben eine Härte, die wie Rüstungsschutz vom Schaden abgezogen wird. Der über die Härte hinausgehende Schaden wird von den Strukturpunkten abgezogen.

Gleichgewicht verlieren lassen

Ang -4.

Vorher muß der Angriff des Gegners fehlschlagen.

Der Angreifer kann wählen, ob er Schaden macht, er wählt die Richtung, in die der Gegner zwei Meter taumelt. Der Gegner braucht eine Aktion, um das Gleichgewicht wiederzufinden.

Niederschlagen

Normaler Angriff, der keinen Schaden verursacht.

Potentieller, rüstungsignorierender, Schaden \geq SR -> Gegner stürzt, benötigt eine Aktion zum Aufstehen.

Ringkampf

Ang -4.

Der Verteidiger kann nur versuchen, sich zu befreien (mit entgegengesetztem Wurf Waffenlos/Entfesseln/Kraftakt) sonst erhält er jede Runde Schaden. Festhalten und Befreiungsversuch ist für beide jede Runde eine Aktion.

Umrennen

blindwütiger Angriff (s.o.)

Der Angreifer kann wählen, ob er Schaden macht.

Verliert der Gegner den entgegengesetzten Stärkewurf, braucht er eine Aktion zum Aufstehen.

Verliert der Angreifer, fällt er selbst.

Waffenloser Kampf

immer B Schaden (wenn nicht Panzerhandschuhe oder ähnliches verwendet werden).

Waffen treffen/zerbrechen

Ang -4.

Wenn der Ang erfolgreich ist, kommen die Regeln für das Zerschlagen von Gegenständen zum tragen (altes Regelbuch s.321, neues s.355).

Waffen verhaken und niederdrücken

Wodurch beide Waffen nicht mehr eingesetzt werden können, aber anderweitig gehandelt werden kann.

Ang -4, kein Schaden. Der Gegner kann Ausweichen oder Parieren.

Wenn der Ang erfolgreich ist: beide würfeln auf ihren Kraftakt.

Der Gegner kann jede Runde versuchen, seine Waffe zu befreien, was gelingt, sobald er den Kraftaktwert des Angreifers überbietet.

Waffe festhalten ist eine Aktion. Versuch, die Waffe zu befreien, ist eine Aktion. Weitere Handlungen sind also Mehrfachaktionen.

Der Gegner kann die Waffe loslassen, das ist keine Aktion.

Zurückdrängen

Ang -2.

Ein Meter zurückdrängen für jeden Erfolg des Angreifers.

Kein Schaden, es sei denn, der Gegner kann nicht mehr zurückweichen.