

## Kampfmanöver

Im Kampf kannst du eine Anzahl von Manövern einsetzen, mit denen du deinen Feind behindern oder sogar verkrüppeln kannst; dazu gehören die unten genannten Manöver. Diese Manöver haben zwar vollkommen unterschiedliche Ergebnisse, nutzen aber alle eine ähnliche Mechanik um den Erfolg der Aktion zu messen.

### Kampfmanöverbonus:

Der KMB einer Kreatur errechnet sich anhand folgender Formel:

$KMB = \text{Grund-Angriffsbonus} + \text{Stärkemonifikator} + \text{spezieller Größenmodifikator}$

Kreaturen, die sehr klein (oder kleiner) sind, benutzen anstelle ihres Stärkemonifikators ihren

Geschicklichkeitsmodifikator, um ihren KMB zu bestimmen. Der spezielle Größenmodifikator für den KMB einer Kreatur beträgt: Mini – 8, Winzig – 4, Sehr Klein – 2, Klein – 1, Mittelgroß 0, Groß +1, Riesig +2, Gigantisch +4, Kolossal +8. Einige Talente und Fähigkeiten gewähren außerdem einen Bonus auf deinen KMB, wenn du spezielle Manöver ausführst.

**Ein Kampfmanöver** ausführen: Um ein Kampfmanöver auszuführen, musst du eine Aktion ausführen, die zu dem Manöver passt, das du auszuführen versuchst. **Die meisten Kampfmanöver** können als **Teil einer Angriffsaktion**, eines **Vollen Angriffs** oder eines **Gelegenheitsangriffs** (anstelle eines Nahkampfangriffs) ausgeführt werden, **andere benötigen allerdings spezielle Aktionen**. Solange nicht anders angegeben, **provoziert** ein Kampfmanöver **einen Gelegenheitsangriff** vonseiten des Ziels dieses Manövers. Wenn du von deinem Ziel getroffen wirst, erleidest du den normalen Schaden und musst **die Schadensmenge als Malus auf deinen Angriffswurf für das Manöver anrechnen**. Ist dein Ziel unbeweglich, bewusstlos oder anderweitig kampfunfähig gemacht, gelingt dein Manöver automatisch (so als ob du mit dem Angriffswurf eine natürliche 20 gewürfelt hättest). Ist dein Ziel betäubt, erhältst du +4 auf den Angriffswurf, mit dem du das Kampfmanöver ausführst.

Um ein Kampfmanöver auszuführen, machst du einen Angriffswurf, auf den du anstelle deiner normalen Angriffsboni deinen KMB addierst. **Addiere dazu alle Boni, die du im Moment aufgrund von Zaubern, Talenten oder anderen Effekten auf deine Angriffswürfe besitzt.** Diese Boni müssen aber auf die Waffe oder den Angriff, mit dem du das Kampfmanöver durchführst, anwendbar sein. Der Schwierigkeitsgrad für dieses Manöver ist die Kampfmanöververteidigung deines Ziels. Kampfmanöver sind Angriffswürfe, daher musst du auf Tarnung würfeln und auch alle anderen Mali in Kauf nehmen, die normalerweise auf einen Angriffswurf addiert würden.

**Kampfmanöververteidigung:** Jeder Charakter und jede Kreatur haben einen Wert für ihre Kampfmanöververteidigung (KMV), die ihre Fähigkeit ausdrückt, Kampfmanövern zu widerstehen. Die KMV eines Wesens wird mit der folgenden Formel berechnet:  
 $KMV = 10 + \text{Grund-Angriffsbonus} + \text{Stärkemonifikator} + \text{Geschicklichkeitsmodifikator} + \text{spezieller Größenmodifikator}$   
 Der spezielle Größenmodifikator für die KMV einer Kreatur beträgt: Mini – 8, Winzig – 4, Sehr Klein – 2, Klein – 1, Mittelgroß 0, Groß +1, Riesig +2, Gigantisch +4, Kolossal +8.  
 Einige Talente und Fähigkeiten gewähren außerdem einen Bonus auf deine KMV, wenn du speziellen Manövern zu widerstehen versuchst. Eine Kreatur darf auch **alle Ablenkungs-, Ausweich-, Glücks-, Heilige, Moral-, Situations-, Unheilige und Verständnis-Boni auf ihre RK auf ihre KMV anrechnen**. Kreaturen, die **auf dem falschen Fuß** erwischt werden, dürfen ihren **Geschicklichkeitsbonus nicht auf ihre KMV** addieren.

**Erfolg:** Wenn dein Angriffswurf die KMV des Ziels erreicht oder übertrifft, gelingt dein Manöver und hat die angegebene Wirkung. Manche Manöver wie z.B. Ansturm haben verschiedene Auswirkungen, je nachdem, wie weit dein Wurf die KMV übertrifft. **Eine natürliche 20** gilt für Kampfmanöver immer **als automatischer Erfolg** (außer beim Versuch, sich aus einer Fesselung zu befreien), **eine natürliche 1** wird dagegen **immer als automatischer Misserfolg** gewertet.

**Ansturm**

Du kannst einen Ansturm als **Standard-Aktion** oder als **Teil eines Sturmangriffs** **anstelle des Nahkampfangriffs** ausführen. Du kannst einen Ansturm nur auf Gegner ausführen, die **maximal eine Größenkategorie größer** als du sind. Ein Ansturm hat das Ziel, einen Gegner in gerader Linie rückwärts zu schieben, ohne ihn dabei zu verletzen.

**Entwaffnen**

Du kannst **anstelle eines Nahkampfangriffs** versuchen, deinen Gegner zu entwaffnen.

Wenn du einen Gegner zu entwaffnen versuchst, während du **selbst unbewaffnet** bist, erhältst du einen Malus von – 4 auf deinen Angriffswurf.

**Gegenstand Zerschmettern**

**Anstelle eines Nahkampfangriffs** kannst du versuchen, mit deiner Angriffsaktion einen Gegenstand zu beschädigen, der von deinem Gegner gehalten oder getragen wird.

**Ringkampf**

Du kannst einen Gegner mit einer **Standard-Aktion** zu umklammern versuchen, um so seine Kampfoptionen einzuschränken. ... **ohne dazu beide Hände freizuhaben**, erhalten einen **Malus von – 4** auf ihren Wurf für das Kampfmanöver.

**Überrennen**

Du kannst als **Standard-Aktion während deiner Bewegung** oder **als Teil deines Sturmangriffs** versuchen, jemanden zu überrennen, indem du dich durch das von ihm besetzte Feld bewegst. Du kannst nur Gegner überrennen, die **maximal eine Größenkategorie größer** als du sind.

Wenn dein Versuch, deinen Gegner zu überrennen, misslingt, bleibst du in dem Feld direkt vor ihm oder, falls dieses Feld von anderen Kreaturen besetzt ist, in dem nächsten freien Feld vor der Kreatur stehen.

**Zu Fall bringen**

**Anstelle eines Nahkampfangriffs** kannst du auch versuchen, deinen Gegner zu Fall zu bringen. Du kannst aber nur Gegner zu Fall bringen, die **maximal eine Größenkategorie größer** sind als du.

**Entreißen**

Mit einer **Standard-Aktion** versuchen, einem Gegner einen Gegenstand zu entreißen, den er **nicht in der Hand** hält und auch **nicht in einer Tasche oder einem Rucksack verstaut hat**. Du musst mindestens **eine Hand frei haben**, in der du nichts hältst, um dieses Manöver versuchen zu können. Du musst den Gegenstand, den du an dich nehmen willst, auswählen, bevor du den Angriffswurf ausführst. Gegenstände, die in einem Gürtel stecken oder lose angebracht sind (beispielsweise Broschen oder Halsketten), sind am einfachsten zu entwenden.

Gegenstände, welche gewissermaßen am Gegner befestigt sind (beispielsweise Umhänge, weggesteckte Waffen oder Beutel), sind weitaus schwerer zu erbeuten und gewähren dem Gegner einen Bonus von mindestens +5 auf seine KMV. Gegenstände, die dicht am Körper getragen werden (beispielsweise Rüstung, Rucksäcke, Stiefel, Kleidung oder Ringe), können mit diesem Manöver nicht entrissen werden, dies gilt auch für Gegenstände, die der Gegner in der Hand hält (beispielsweise Waffen oder Zauberstäbe) – hier musst du stattdessen auf das Kampfmanöver Entwaffnen zurückgreifen. Das Manöver kann nur angewendet werden, wenn sich der Gegner in deiner Reichweite befindet. Du kannst allerdings eine Peitsche benutzen, um deinem Gegner etwas zu entwenden, der Wurf hat dabei jedoch einen Malus von –4. Sollte dein Angriff erfolgreich sein, entwendest du deinem Gegner einen Gegenstand

**Schmutziger Trick**

Du kannst versuchen, mit **einer Standard-Aktion** einen Gegner im Nahkampf zu behindern. Dieses Manöver umfasst alle möglichen situationsbezogenen Angriffe, welche dem Gegner für kurze Zeit einen Malus aufzwingen, beispielsweise Sand ins Gesicht werfen, um ihn für 1 Runde zu blenden, ihm die Hosen hinunterziehen, um seine Bewegungsrate zu halbieren, oder ihn an einer empfindlichen Stelle zu treffen, so dass ihm für 1 Runde übel ist. Der SL bestimmt, was möglich ist und wie die Folgen aussehen.

Sollte der Angriff erfolgreich sein, erleidet das Ziel einen Malus, der auf einen der folgenden Zustände beschränkt ist: Blind, Erschüttert, Geblendet, Kränkelnd, Taub oder Verstrickt. Dieser Zustand hält 1 Runde an. Für jeweils 5 Punkte, um die der Angriffswurf die KMV des Zieles übertrifft, hält der Zustand 1 weitere Runde an. Der Malus kann meist überwunden werden, wenn das Ziel eine Bewegungsaktion aufwendet.

**Versetzen**

Du kannst versuchen, einen Gegner mit **einer Standard-Aktion** auf eine Position deiner Wahl zu versetzen, sofern er **nicht mehr als eine Größenkategorie größer ist als du**. Du kannst dieses Manöver nicht nutzen, um deinen Gegner auf ein Feld zu versetzen, das eine Gefahr birgt, wie beispielsweise eine Grube oder eine Feuerwand.

Wenn dein Angriff erfolgreich ist, bewegst du dein Ziel um 1,50 m in die gewünschte Richtung. Für jeweils 5 Punkte, um die dein Angriffswurf die KMV deines Zieles übertrifft, kannst du es weitere 1,50 m weit versetzen. Das Ziel muss sich dabei stets in deiner Reichweite während der Bewegung aufhalten mit Ausnahme der letzten 1,50 m, wo es sich auf einem Feld neben deiner Reichweite befinden kann.

**Zerren**

Du kannst versuchen, mit **einer Standard-Aktion** einen Gegner mitzuschleifen, sofern er nicht mehr als eine Größenkategorie größer ist als du. Das Ziel dieses Manövers besteht darin, den Gegner in gerader Linie hinter dir her zu zerren, ohne ihm dabei Schaden zuzufügen.

Wenn dein Angriff erfolgreich ist, bewegen du und dein Ziel sich um 1,50 m zurück – dein Ziel rutscht dabei auf deine Position und du auf ein Feld in gerader Linie hinter ihm. Für jeweils 5 Punkte, um die dein Angriffswurf die KMV deines Zieles übertrifft, kannst du ihn weitere 1,50 m weit zerren. Du musst imstande sein, dich mit dem Ziel zu bewegen, um dieses Manöver auszuführen. Falls deine vorhandene Bewegungsrate nicht ausreicht, endet das Zerren augenblicklich, nachdem du deine verfügbare Bewegungsrate zurückgelegt hast.

Ein gezerrter Feind provoziert keinen Gelegenheitsangriff aufgrund seiner Bewegung, sofern du nicht über das Talent Mächtiges Zerren verfügst. Du kannst das Ziel nicht auf ein Feld zerren, das von einem festen Objekt oder einem Hindernis belegt ist. Sollte deiner Bewegung eine andere Kreatur im Weg sein, endet das Zerren im benachbarten Feld der Kreatur. Standfestigkeit: Manche Charaktere und Arten von Kreaturen haben einen ziemlich guten Stand, was es schwerer macht, sie zu überwältigen und über das Schlachtfeld zu bewegen. Jedes Volksmerkmal, das einen Bonus auf die KMV gegen Ansturm verleiht, gewährt denselben Bonus gegen das Kampfmanöver Zerren.