Kampf- und Rundenbeginn

Initiative

S. 52f., 56, 80

	INI
Normal	1W6 + INI-Basis + WMod - BE
SF *Kampfreflexe*	1W6 + INI-Basis + WMod - BE + 4
SF *Kampfgespür*	1W6 + INI-Basis + WMod - BE + 6
SF *Klingentänzer*	2W6 + INI-Basis + WMod - BE
Freunde in Überzahl	+1 pro Freund in Überzahl, max. +4
Wunden	s. Wunden
SF *Rüstungsgew.*	(I/II): BE - 1 (III): (BE - 2)/2

Aktionen umwandeln

S. 59, 81

	Umwandeln		
	AngrA → AbwA	AbwA → AngrA	Wann
normal	+4	+4	8 Ini-Phasen später
SF Defensiver Kampfstil	+0	+4	
Waffe: Stab, TaW 10+	+0	+0	
Ausfall Angreifer	-	+4 (Einleitung), sonst +0	
Ausfall Verteidiger	+4	-	

Aktionen ansagen

S. 53, 73

		Ansage				
			In umgekehrter Initiativenreihenfolge		In umgekehrter Initiativenreihenfolge	Direkt vor ertser eigener Aktion	Ohne Ansage
normal	Aktion	X	Umwandlung	X		
SF Aufmerksamkeit	Aktion	X	Umwandlung		X	
SF Kampfgespür	Aktion	X	Umwandlung			X

Patzer

Patzer im Nahkampf

S. 84f.

	INI	Weitere Auswirkungen			INI	Weitere Auswirkungen		
2 Waffe zerstört	-4	Falls BF<=0	*BF+2 → 9-10*	**9-10 Waffe verloren**	-2	Alternative	Aktion *Position* +Probe *GE* für Aufheben	
							Waffe wechseln	
		Faustkampf	*→ 12*				Fliehen Oder	Gezieltes Ausweichen (S. 66)
								Gegner: *Passierschlag* (S. 83)
3-5 Sturz	-2	Aktion Position Probe GE + BE SF *Standfest, Balance* Sonderregeln		**11 Selbst verletzt**	-3	TP ohne TP/KK oder Ansagen, Wunde möglich		
6-8 Stolpern	-2	-		**12 Schwer verletzt**	-4	2x (TP ohne TP/KK oder Ansagen, Wunde möglich)		

Patzer im Fernkampf

S. 99

	INI	Weitere Auswirkungen			INI	Weitere Auswirkungen
2 Waffe zerstört	-4	Keine Aktion in dieser Runde mehr möglich		**4-10 Fehlschuss**	-2	• Projektil/Wurfwaffe verloren • 2 Aktionen aussetzen
3 Waffe beschädigt	-3	Wurfwaffe	*→ 2*	**11-12 Kamerad getroffen**	-3	• Nächster Kamerad am Ziel getroffen, sonst selbst getroffen • TP ohne Ansagen
		Bogen, Armbrust	Waffe 30 Aktionen unbrauchbar			

Distanzklassen

Distanzklassen

S. 79

Beginn	Kampf				Veränderung					
Maximale DK der Waffen INI-Führender: Je 4 INI-Differenz DK – 1 möglich	Waffe	DK		AT	PA	DK			AT	PA	TP
							vergrößern	+1	+4	Nicht möglich	Keine Trefferpunkt durch Veränderung
								+2	+8		
		Zu kurz	2+	n. m.	+/- 0			+3			
		Zu kurz	1	+6	+/- 0		verringern	-1	+/- 0	+/- 0	
		Zu lang	1	+6	+6			-2	+8	+/- 0	
		Zu lang	2+	n. m.				-3	n. m.		