



ANHANG I MANÖVER ÜBERSICHT.

2008

EINLEITUNG

Dies ist ein Regelentwurf für die Manöver die nach den EIS.- Regeln durchführbar sind. Da es nach den AVF- Hausregeln keine Kampf- Sonderfertigkeiten gibt werden diese Handlungen als Kampf- Manöver betrachtet. Sie stehen damit jedem Kämpfer zur Verfügung der die, bei den einzelnen Manövern angegebenen, Voraussetzungen erfüllt.

Es sind einige neue Manöver dazugekommen, die Speziell für die EIS.- Regeln konzipiert sind. Diese erkennst du an dem Kürzel (EIS) hinter dem Manöver- Namen. Die Manöver sind in: Allgemeine, Wuchtwaffen, Stichwaffen, Spezielle, Ausweich, Fernkampf und Waffenlose Manöver unterteilt. Im Abschnitt Manöverordnung findest du die Waffengattungen die für den jeweiligen Bereich zulässig sind.

Es gibt verschiedene Schwierigkeitsgrade unter den Manövern und man muss seine Waffe dementsprechend gut beherrschen um das entsprechende Manöver durchzuführen.

Tipp: Schreib dir die Manöver, für die dein Held die Voraussetzungen erfüllt, auf deinen Kampfbogen.

Einfaches Manöver:

Probe +4 ab einem Waffen TaW. von 6+

Fortgeschrittenes Manöver:

Probe +6 ab einem Waffen TaW. von 8+

Komplexes Manöver:

Probe +8 ab einem Waffen TaW. von 10+

Außergewöhnliches Manöver:

Probe +10 ab einem Waffen TaW. von 12+

Der bei den Manöver- Voraussetzungen aufgeführte Waffen TaW. gibt an, wie gut ein Kämpfer seine Waffe beherrschen muss um das entsprechende Manöver durchzuführen. Ab einem Waffen TaW. von 18 beherrscht ein Kämpfer diese Waffengattung meisterlich.

Variable Schwierigkeit: (+Ansage)

Auch bei den Ansagen gelten die Ansagen können ab einem AT- Basiswert von mindestens 8 gemacht werden.

Die Ansage darf maximal dem Waffen TaW. -2 betragen.

Beispiel:

Alrik (TaW. Schwerter 8) darf maximal einen Wuchtschlag +6 Ansagen.

MANÖVERORDNUNG

Allgemeine Manöver:

Im ersten Abschnitt sind allgemeine Manöver beschrieben die nicht abhängig von der verwendeten Waffe sind.

Wuchtwaffen Manöver:

Hieb Waffen, Zweihand- Hieb Waffen, Schwerter, Säbel, Zweihand- Schwerter, Infanteriewaffen, Anderthalbhänder, Zweihandflegel, Kettenstäbe

Hier findet man die Manöver die mit einer Waffe durchgeführt werden können die ihre Trefferpunkte durch die Wucht des Schlages erzielt.

Stichwaffen Manöver:

Dolche, Fechtwaffen, Infanteriewaffen, Schwerter, Speere.

Alle Manöver die man mit einer Waffe durchführen kann die ihren Schaden dadurch verursacht dass sie den Körper des Gegners Durchsticht. Bei dieser Waffengattung kommt es eher auf die Genauigkeit des Treffers an, als auf die pure Wucht der Attacke.

Spezielle Manöver:

Sind alle Manöver für die man eine spezielle Waffe benötigt. Manche Waffen sind für spezielle Wirkungen vorgesehen.

Schilder, Parierwaffen, Peitschen.

Ausweich Manöver:

Hier sind die verschiedenen Arten des Ausweichens beschrieben.

Fernkampf Manöver:

Oft ist es wichtig dem Gegner aus der Entfernung anzugreifen. Auch bei dieser Variante des Kampfes gibt es Manöver die den Fernkampf modifizieren. Alle Schuss- und Wurfwaffen Manöver sind unter dieser Rubrik zusammengefasst.

Waffenlose Kampfmanöver:

In dieser Rubrik findet man die Manöver die beim Waffenlosen Kampfstielen möglich sind.

Dieser Bereich entsteht in Kürze!!!

Spezielle Kampf- Situationen:

Oftmals wird der Kampf zusätzlich durch Spezielle Kampf- Situationen beeinflusst. Hier findest du eine Liste der möglichen Beeinflussungen.

ALLGEMEINE MANÖVER

Manöver: Konzentrieren (EIS)

Probe: Selbstbeherrschungs- Probe +4

Dauer: ½ Aktion

Voraussetzung: TaW. Selbstbeherrschung 6+

Auswirkungen: Gelingt die Probe, ist die Nächste Aktion um 2 Punkte erleichtert.

Manöver: Fehler Ausgleichen (EIS)

Probe: auf Waffentalentwert + Mali (Ansa) aus misslungenen Manöver.

Dauer: ½ Aktion

Voraussetzung: AT-Basiswert mindestens 8.

Auswirkungen: Gelingt die Probe kann der Kämpfer Den Mali der seine nächste Aktion erschweren würde Ausgleichen.

Misslingt die Probe bleibt der Mali erhalten.

Manöver: Blitz Parade (EIS)

Probe: PA+ 6

Dauer: ½ Aktion

Voraussetzung: IN 14+; TaW. der benutzten Waffe 8+ ; Keine Fernkampfaffen verwendbar.

Auswirkungen: Die Abwehr eines schnellen Stoßes bei der keine weiteren Manöver angesagt werden dürfen. Keine Riposte Möglich.

Manöver: Meisterparade

Probe: Parade +Ansa

Dauer: 1 Aktion

Voraussetzung: PA-Basiswert mindestens 8; Keine Fernkampfaffen verwendbar.

Auswirkungen: Die nächste Aktion ist um die Ansa aus der Meisterparade erleichtert.

Manöver: Entwaffnen

Probe: AT oder PA +8 gegen Einhandwaffen, AT oder PA + 10 Gegen Zweihandwaffen.

Dauer: 1 Aktion

Voraussetzung: TaW. der benutzten Waffe 10+, bzw. +12, Nur wenn der Gegner mit seiner Waffe Pariert; Keine Fernkampfaffen verwendbar.

Auswirkungen: Die AT wird gegen die Waffe des Gegners geführt. Er erleidet also auch keinen Schaden durch den Angriff. Misslingt die Parade des Gegners, muss er eine KK- Probe ablegen die um die angerichteten TP erschwert ist, um seine Waffe nicht aus den Händen zu verlieren

Manöver: Meisterliches Entwaffnen

Ist schon unter Manöver Entwaffnen geregelt.

Manöver: Passierschlag

Probe: AT +4

Dauer: ½ Aktion

Voraussetzung: Keine weitere Ansa möglich. Nur gegen Gegner die sich ungezielt durch den Kontrollbereich des Helden bewegen. Z.B. nach einem missglückten Sturmangriff; TaW. der benutzten Waffe 6+; Keine Fernkampfaffen verwendbar.

Auswirkungen: Man kann dem Gegner einen schnellen Hieb oder Sich verpassen wenn dieser sich im Kontrollbereich aufhält oder ihn durchquert.

Manöver : Finte

Probe: AT + Ansa

Dauer: 1 Aktion

Voraussetzung: GE 12+; AT-Basiswert mindestens 8; Keine Fernkampfaffen verwendbar.

Auswirkung: Selbst wählbare Erschwernis, die des Gegners Parade um den gleichen Wert erschwert. Ist mit Anderen Manövern kombinierbar.

Manöver: Finte Angetäuschte Attacke (EIS)

Probe: AT+ Ansa

Dauer: ½ Aktion.

Voraussetzung: BE max.3, AT-Basiswert min.8;

Keine Fernkampfaffen verwendbar.

Auswirkungen: Eine Angetäuschte Attacke. Der Gegner muss eine Reflexe Probe + (Ansa) gelingen. Misslingt die Probe führt er seine Aktion durch und verliert entsprechend viele Aktionen in dieser KR.

WUCHTWAFFEN MANÖVER

Manöver: Wuchtschlag

Probe: AT + Ansa

Dauer: 1 Aktion

Voraussetzung: Nur mit Wuchtwaffen möglich.

Ab KK 12.

Auswirkungen: Eigene Erschwernis der Attacke. Die Erschwernis wird in TP umgewandelt. Ist mit Anderen Manövern kombinierbar.

Manöver: Sturmangriff

Dauer: 1½ Aktionen (½ Aktion Laufen /1Aktion AT)

Probe: AT +4

Voraussetzung: Nur mit Wuchtwaffen und nur möglich bei mindestens 4 Schritt Anlauf; TaW. der benutzten Waffe 6+

Auswirkungen: Die Geschwindigkeit (GS) wird auf die TP addiert.

Misslingt der Angriff steht dem Gegner ein Passierschlag zu.

Manöver: Hammerschlag

Probe: AT + 8

Dauer: 1 Aktion (Alle weiteren Aktionen in dieser KR werden aufgebraucht.)

Voraussetzung: MU 15; Nur mit Zweihand-Wuchtwaffen möglich; TaW. der benutzten Waffe 10+

Auswirkungen: Verdreifacht die TP der AT. Die Erschwernis der Probe wird nicht mit verrechnet.

Manöver: Befreiungsschlag

Probe: AT +4 (+2 Pro zusätzlichen Gegner)

Dauer: 1 ½ Aktionen

Voraussetzung: KK 15; MU 12; nur mit Wuchtwaffen durchführbar; TaW. der benutzten Waffe 6 (+2 Pro zusätzlichen Gegner.)

Auswirkungen: Ein Rundumschlag, mit dem bis zu drei Gegner gleichzeitig getroffen werden. Misslingt die Abwehr Aktion des Gegners erleidet er die TP und wird zurückgedrängt (Gegner verliert ½ Aktion)

Manöver: Betäubungsschlag

Probe: Raufen AT+ 4 (TP(AU))

Dauer: 1 Aktion

Voraussetzung: Stumpfe Seite oder Knauf einer geeigneten Waffe (*Meisterentscheid*)

TaW. Raufen 6+

Auswirkungen: Die stumpfe Seite einer Waffe erzeugt 1W6+2 TP (AU) (TP/KK 10/3).

Erzeugt der Treffer mehr SP(AU) als die ½ KO des Gegners muss dieser eine KO Probe+ SP(AU) über ½ eigener KO würfeln. Übersteigen die SP (AU) die volle KO des Getroffenen steht diesem keine KO- Probe mehr zu und er ist für 1W6 Spielrunden bewusstlos.

Die Ansage wird nicht auf die TP addiert.

Manöver: Stumpfer Schlag

Probe: AT+ Ansage

Dauer: 1 Aktion

Voraussetzung: Nur mit Wuchtwaffen möglich.

Auswirkungen: Held erschwert seine Attacke nach eigenem Möglichkeiten und richtet TP Ausdauer an. Wenn die SP(A) höher als die KO des Gegners sind, wird der Gegner für W20 Kampfrunden bewusstlos.

Manöver: Niederwerfen

Probe: AT +4 (+ Ansage)

Dauer: 1 Aktion

Voraussetzung: nur mit Wuchtwaffen durchführbar; TaW. der benutzten Waffe 6+

Auswirkungen: Übersteigen die TP die KK des Gegners muss dieser eine KK Probe ablegen die um so viele Punkte erschwert ist wie sein KK- Wert überschritten wurde.

Misslingt die Probe liegt er am Boden.

Angreifer gegen Gegner am Boden (AT -3 / PA -3)

Gegner am Boden gegen Angreifer (AT+3 / PA+5)

Um aufzustehen muss eine GE- Probe+ BE gelingen

Manöver: Zerstören (EIS.)

Probe: AT + Ansage

Dauer: 1 Aktion

Voraussetzung: nur mit Wuchtwaffen möglich.

Auswirkungen: Jeder Gegenstand hat eine bestimmte Größe und Stabilität. Wenn man den Gegenstand Zerstören will, entscheidet der Meister wie schwer es wird den Gegenstand zu zerstören.

Größe: Probe AT + oder AT-

Stabilität: RS des Gegenstandes.

Haltbarkeit: LE des Gegenstandes.

Ist das Ziel unbewegt kommt noch der AT Bonus von AT- 10 für unbewegtes Ziel dazu.

Manöver: Schildspalter

Probe: AT+ 8 – WM des Angegriffenen Schildes.

Dauer: 1 Aktion

Voraussetzung: nur mit Wuchtwaffen möglich; TaW. der benutzten Waffe 10+

Auswirkungen: Bei gelungener PA: kein Effekt.

Bei misslungener PA: Bruchfaktortest mit üblichen Folgen. Fällt beim BF- Test eine 20 auch der Angreifer einen BF- Test machen.

STICHWAFEN MANÖVER

Manöver: Blitz Attacke (EIS)

Probe: AT+ 6

Dauer: ½ Aktion

Voraussetzung: Nur mit Stichwaffen möglich; IN 14+; TaW. der benutzten Waffe +8

Auswirkungen: Ein schneller Stoß bei dem keine weiteren Manöver angesagt werden dürfen. Diese AT Kann vom Gegner nur mit einer Blitz Parade pariert werden oder durch Gezieltes Ausweichen verhindert werden. Misslingt das Manöver, steigt die Dauer auf 1 Aktion.

Manöver: Klingenschurm

Wird durch EIS. Manöver Blitz Attacke ersetzt.

Manöver: Klingenschwand

Probe: PA +4 (+2 Pro zusätzlichen Gegner)

Dauer: 1 Aktion

Voraussetzung: TaW. der benutzten Waffe 6 (+2 Pro zusätzlichen Gegner.)

Auswirkungen: Gelingt dieses Manöver kann der Verteidiger zwei gleichzeitige Angriffe (Auch von verschiedenen Gegnern) Abwehren.

Falls dabei eine, oder sogar zwei, Riposten gelingen. Erhält er trotzdem nur eine halbe Aktion dazu.

Manöver: Gezielter Stich

Probe: AT +4 + Rüstungsschutz Gegner.

Dauer: 1 Aktion

Voraussetzung: Stichwaffe; TaW. der benutzten Waffe 6+

Auswirkungen: Kann normal pariert werden. Bei misslungener PA: SP und Wunde auch bei einem SP.

Manöver: Todesstoß

Probe: +8 + RS Gegner

Dauer: 1 Aktion

Voraussetzung: Stichwaffen. TaW. der benutzten Waffe 10+

Auswirkungen: Kann normal pariert werden. Bei misslungener PA: SP x2, erzeugt immer 2 Wunden, bei misslungener AT: unparierbarer Passierschlag.

SPEZIELLE MANÖVER

Manöver: Angriff mit dem Schild (EIS.)

Probe: Raufen AT+4 (+Ansaage)

Dauer: 1 Aktion

Voraussetzung: Nur mit Schild möglich; Raufen TaW. 6+

Auswirkungen: Der Angriff mit einem Schild, ist automatisch ein Angriff zum Niederwerfen. Übersteigen die TP die KK des Gegners muss dieser eine KK Probe ablegen die um so viele Punkte erschwert ist wie sein KK- Wert überschritten wurde. Die TP des Schildes sind abhängig von dessen Größe. Siehe hierzu EIS.- Regeln unter Punkt 6.10. Ist mit Anderen Manövern kombinierbar. Z.B. Wuchtschlag.

Manöver: Schützendes Schild

Probe: PA +6

Dauer: 1 Aktionen

Voraussetzung: nur mit Schild möglich; Man befindet sich in der Kampfdistanz des Angreifers. Waffen TaW. 8+

Auswirkungen: Beim Einsatz dieses Manövers, hat man die Möglichkeit den Schlag eines Gegners auf eine anderes Ziel (Z.B. Freund oder Gegenstand) zu parieren.

Manöver: Wegdrängen mit Schild

Probe: Raufen AT + 4 (+ Ansaage)

Dauer: 1 Aktion

Voraussetzung: nur mit Schild möglich; Waffen TaW. 6+

Auswirkungen: Vergleichende KK Probe. Bonus für Schildgröße (Siehe EIS.- Regeln unter Punkt 6.11) Der Unterlegende wird so viele Schritte zurückgedrängt wie die Differenz aus der KK Proben ausfällt. Maximal aber seine GS des Angreifers in Schritten pro KR.

Manöver: Doppelangriff

Probe: AT +6 (+Ansaage)

Dauer: 1 Aktion

Voraussetzung: Beidhändiger Kampfsiel; TaW. der benutzten zweiten Waffe 8+

Auswirkung: Der Angreifer schlägt mit beiden Waffen gleichzeitig zu. Der Gegen kann +6 (+Ansaage) parieren (Manöver Klingenswand wie gegen 2 Gegner) oder ohne Aufschläge Ausweichen. Die TP beider Waffen, werden bei einem Treffer einzeln ausgewürfelt.

Manöver: Umreißen

Probe: AT+ 8

Dauer: 1 Aktion

Voraussetzung: Stäben, Speeren, Peitschen und Infanteriewaffen durchführbar. TaW. der benutzten Waffe 10+

Auswirkungen: Der Treffer erzeugt keinen Schaden, sondern soll den Gegner zu Boden zwingen. Der Gegner kann gezielt Ausweichen oder eine Parade +8 durchführen um nicht getroffen zu werden. Misslingt die Verteidigung steht dem Angegriffenen noch eine GE- Probe +8 zu um auf den Beinen zu bleiben. Misslingt die Probe liegt er am Boden Angreifer gegen Gegner am Boden (AT -3 / PA -3) Gegner am Boden gegen Angreifer (AT+3 / PA+5) Um aufzustehen muss eine GE- Probe+ BE gelingen.

Manöver: Waffe Zerbrechen

Probe: PA +8

Dauer: 1 Aktion

Voraussetzung: Kampftalent Waffe Haken oder Parierdolch mit entsprechender Vorrichtung; TaW. der benutzten Waffe 10+; Nur gegen Klingenswaffen.

Auswirkungen: Bei gelungener PA +8 muss eine KK-Probe gewürfelt werden.

Gegen Stichwaffen +4

Gegen einhändige Klingenswaffen +6

Gegen zweihändige Klingenswaffen +10

Diese ist um den Bruchfaktor der attackierten Waffe erleichtert.

Gelingt die KK- Probe zerbricht die Waffe.

Der Gegner kann die Waffe vor der KK- Probe fallen lassen (Dauer ½ Aktion) damit sie nicht zerbricht.

AUSWEICHMANÖVER

Manöver: Ausweichen

Probe: Reflexe

Dauer: 1 Aktion

Voraussetzung: Genug Platz zum ausweichen.

Auswirkungen: Man springt aus der Kampfdistanz des Gegners. Kann dadurch aber in dieser KR keine weitere Aktion mehr durchführen.

(Siehe hierzu EIS.-Regeln unter Punkt 6.5)

Manöver: Gezielt Ausweichen

Probe: Reflexe 1 Gegner+4 / 2Gegner +6 / 3 Gegner +8 / 4 Gegner unmöglich (umzingelt)

Dauer: ½ Aktion

Voraussetzung: Genug Platz zum ausweichen. Entsprechender Ausweichen Wert.

1 Gegner: Ausweichen 6+

2 Gegner: Ausweichen 8+

3 Gegner: Ausweichen 10+

Auswirkungen: Der Attacke des Gegners wird ausgewichen ohne sich dabei aus der Kampfdistanz zurückzuziehen. Weitere Aktionen in dieser KR. Möglich.

(Siehe hierzu EIS.-Regeln unter Punkt 6.6)

Manöver: Ausweichen zur Flucht

Probe: Reflexe

Dauer: ½ Aktion

Voraussetzung: Genug Platz zum ausweichen.

Auswirkungen: Man springt vom Gegner weg um zu flüchten. Dadurch wendet man dem Kontrahenten den Rücken zu.

(Siehe hierzu EIS. –Regeln unter Punkt 6.4)

FERNKAMPF MANÖVER

Manöver: Schnell laden / Schnell ziehen

Probe: FF + 4

Dauer: Ladezeit der Waffe

Voraussetzung: Nur mit Fernkampf- Waffen möglich; TaW. der benutzten Waffe 6+

Auswirkungen: ab einer Ladezeit von 3KR verkürzt dieses Manöver, bei einer erfolgreichen FF +4 Probe die Ladezeit um 1 Aktion. Misslingt die Probe dauert das Laden 1 Aktion zusätzlich zu der normalen Ladezeit (Abgerutscht).

Manöver: Blitz laden / Blitz ziehen

Probe: FF + 6

Dauer: Ladezeit der Waffe

Voraussetzung: Nur mit Fernkampf- Waffen möglich; TaW. der benutzten Waffe 8+

Auswirkungen: ab einer Ladezeit von 3KR verkürzt dieses Manöver, bei einer erfolgreichen FF +6 Probe die Ladezeit um die Hälfte der normalerweise benötigten Aktionen. Misslingt die Probe dauert das Laden 1 Aktion zusätzlich zu der normalen Ladezeit (Abgerutscht).

Manöver: Gezielter Schuss / Wurf

Probe: FK- Probe + Ansage

Dauer: 1 Aktion

Voraussetzung: Fernkampf- waffe.

Auswirkungen: Der Schütze kann seine FK- Probe um so viele Punkte erschweren wie es sein Waffen TaW. zulässt. Die Erschwernis wird in TP umgewandelt.

SPEZIELLE KAMPF- SITUATIONEN

Dies sind keine Manöver!

Zur Ergänzung hier noch eine Liste der speziellen Situationen in die ein Kämpfer während des Kampfes kommen kann.

Beeinflussung durch Umgebung:

Kampf im Mondlicht (o.ä. Licht): AT +3 / PA +3

Kampf im Sternenlicht (o.ä. Licht: AT +5 / PA +5

Kampf bei 'vollständiger' Dunkelheit: AT +8 / PA +8

Kampf in knietiefem Wasser: PA +2

Kampf in hüfttiefem Wasser: AT +2 / PA +4

Kampf in schulertiefem Wasser: AT +4 / PA +6

Kampf unter Wasser: AT +6 / PA +6

Beeinflussung durch Gegner:

Kampf gegen fliegende Wesen: AT +2 / PA +4

Kampf gegen Unsichtbare: AT +6 / PA +6

Kampf gegen am Boden Liegenden: AT –3 / PA –5

Kampf aus liegender Position heraus: AT +3 / PA +3

Kampf gegen Knienden: AT –1 / PA –3

Kampf aus kniender Position heraus: AT +1 / PA +1

Kampf mit der falschen Hand AT +9 / PA +9

Verteidiger überrumpelt: AT –5

Verteidiger schlafend / bewusstlos / gefesselt: AT –8

Ziel vollkommen unbeweglich: AT –10

WAFFENLOSE KAMPFMANÖVER

Die Manöver folgen in Kürze!!!