

Tyll Zybura

MaKS 4

Manöverkarten-System für DSA4

Stand: 14-12-05

Einleitung

Das Manöverkarten-System ist kein eigenständiges Spielsystem, sondern soll beim Ausspielen von Kämpfen (und nichts anderem!) nach dem DSA4-System helfen. Die Erfahrung in unserer Gruppe zeigt, dass man gerade bei Kämpfen mit vielen Beteiligten kaum einmal darum herum kommt, in **MBK** nachzublättern, im **AvAr** oder diversen **Errata** eine Spezialregel nachzuschauen, oder ständig mitzuntieren, welche Aufschläge z.B. durch misslungene Manöver in die nächste Kampfrunde mitgeschleppt werden, etc.

Die vorliegenden Karten sollen das Nachschlagen und die Übersicht erleichtern, indem sie alle nötigen Informationen schnell verfügbar und präsent halten (selbstverständlich *ersetzen* die Karten nicht die jeweiligen Regelhefte, sie beschränken sich auf das Allernötigste!). Für diesen Zweck wurden alle solcher Tätigkeiten (Kampfaktionen, Zauber, Liturgien und andere Aktionen) mit Manöverkarten versehen, die sich anwenden lassen, *während die Spielzeit in Kampfunden gezählt wird*. Längerfristige Handlungen wurden nicht ins Kartenset aufgenommen.

Auch wenn bereits viele Handlungen bedacht und mit Manöverkarten versehen wurden, ist diese Sammlung sicher alles andere als vollständig. Das ist zum Teil Absicht: Grundsätzlich wurde vermieden, eine exzessive Kartenmenge zu erzeugen. Völlig selbstverständliche Aktionen wie eine einfache Attacke oder Parade sowie viele Freie Aktionen, deren Einsatz den Spielfluss nicht verzögert oder Sonderregeln erfordert, wurden ausgelassen – sie lassen sich viel schneller und flüssiger mündlich ansagen und ausführen. Andererseits wurden auch viele Handlungen, deren 'Kartierung' lohnend wäre, zurückgestellt, weil sie kompliziert umzusetzen sind (z.B. Reiterkampf), wieder andere wurden wahrscheinlich einfach vergessen ...

Weitere Anregungen und Verbesserungsvorschläge sind also jederzeit willkommen!

Vielen Dank an Mark Wachholz und Andreas John für die Idee, wie an Felix Oberdick für seine Beiträge!

Gebrauchsanweisung

Zusätzlich zu einem allgemeinen Kartenpool mit Aktionen, die alle Charaktere jederzeit ausführen können (Freie Aktionen und sogenannte Meta-Aktionen, siehe dazu unten), kann jede Spielerin und jeder Spieler am Tisch die für ihren oder seinen Charakter jeweils verfügbaren Manöver, Zauber oder Liturgien vor sich auf den Tisch legen und die jeweilige 'Karte spielen', wenn sie oder er die Tätigkeit ausführen will.

Auf den Karten sind in der Regel alle nötigen Informationen enthalten, die dazu notwendig sind, und zusätzlich wurde – wo

nötig oder angebracht – Platz zum Beschreiben mit eigenen Notizen gelassen (z.B. für Erschwernisse und Ansagen, die Anzahl von Wunden, oder übrigbehaltene ZfP* und die daraus abgeleitete Wirkungsdauer von Zaubersprüchen).

Die Manöverkarten wurden in folgende Klassen aufgeteilt:

Aktionsmanöver

Hierunter sind alle ‘echten’ Angriffsmanöver gefasst, die in **MBK 39–47** beschrieben sind, aber auch einige zusätzliche, die anderswo im Fließtext behandelt werden und Sonderregeln umfassen, wie z.B. *Distanzklasse Erhöhen* oder *Distanzklasse Vermindern*.

Reaktionsmanöver

Diese Karten beinhalten ebenfalls zum großen Teil die vertrauten PA-Manöver. Aus einigen Manövern wurden jedoch zwei Karten gemacht, weil der Regeltext das nahe legte: Für *Binden gegen Binden* oder *Ausweichen mit Ansage* zum Beispiel gelten zusätzliche Regeln, die einfacher im Blick zu halten sind, wenn sie auf einer separaten Karte niedergelegt sind.

Fernkampfmanöver

Fernkampf vom Pferderücken, *Fernkampf-Angriff+* und *Länger Zielen* sind bislang die einzigen Manöverkarten dieser Klasse.

Freie Aktionen

Es wurden längst nicht alle Freien Aktionen auf Manöverkarten gezogen, da das in der Regeln nicht nötig ist. Aber häufigere Ereignisse, wie ein *Passierschlag*, oder regellastigere wie ein *Sich zu Boden fallen Lassen* wurden mit den geltenden Regeln aufgenommen.

Meta-Aktionen

Diese Karten umfassen all jene Aktionen (nicht Freie Aktionen), die im Kampf häufig mit anderen Aktionen oder Manövern verknüpft werden und/oder regeltechnische Sondersituationen erzeugen: Die Aktion *Taktik*, das *Umwandeln* von (Re-)Aktionen, ein *Patz* oder eine *Wunde*. Alle wichtigen Informationen für solche Situationen sind auf den jeweiligen Karten zusammengefasst.

Der Gebrauchswert dieser Karten hängt wahrscheinlich sehr vom Spielstil der jeweiligen Gruppe ab.

Zaubersprüche

Es gibt eine Anzahl Zauber, die sich für den direkten Einsatz im Kampf eignen (d.h. solange, wie Kampfrunden gezählt werden), diese sind in diesem Teilset mit allen kampfrelevanten Daten aufgeführt.

Nicht aufgenommen wurden echte Schadenszauber, denn sie haben eine einmalige Wirkung auf das Opfer und greifen nicht längerfristig in das Kampfgeschehen ein.

Liturgien & Mirakel

Aufgenommen wurden jene Liturgien mit Ritualdauer *Stoßgebet* aus **AG**, die im Kampf einsetzbar sind. Eine Art ‘Merkkarte’ führt die häufigsten Modifikatoren der Mirakelprobe auf.

Zusätzlich wurden ausgewählte Mirakelkarten für solche Geweihten-Professionen erstellt, die über im Gefecht nutzbare Leittalente verfügen.

Ausdrucken

Es bietet sich an, mehrere Sets der Karten auszudrucken, damit alle Spielerinnen und Spieler einer Gruppe ‘ihre’ Karten selbst verwalten können. Von einigen Karten (insbesondere Freie Aktionen oder Meta-Aktionen) könnten sogar noch weitere Exemplare nützlich sein.

Zur besten Unterscheidbarkeit kann man die einzelnen Kartenklassen auf verschiedenfarbigen Karton drucken. Ebenfalls möglich ist der Druck auf spezielles Abziehpapier mit rückseitiger Klebefolie, dass man dann auf wirklich festen (nicht bedruckbaren) Karton kleben kann.

Die Karten messen 6 x 9 cm, was der Größe von (einigen) Spielkarten entspricht. Möglicherweise lassen sie sich sogar auf solche kleben, das habe ich allerdings noch nicht ausprobiert (die Eckenrundung könnte nicht stimmen).

Selbermachen

Bei den Downloads im Wolkenurm ist auch eine veränderbare RTF-Datei verfügbar, die Vorlagen für die Kartenklassen enthält. Damit könnt ihr eure eigenen Karten erstellen. Wenn sich der Gebrauch eurer selbsterstellten Manöverkarten in eurer Gruppe bewährt hat und ihr meint, sie könnten auch für das allgemeine Set interessant sein, schickt sie mir einfach an meine Email-Adresse und ich schaue sie mir gern an:

windfeder@wolkenurm.de

Für Probleme mit Formatierungen oder Textverarbeitungen bin ich allerdings weder verantwortlich noch zuständig: Die Karten können gelegentlich ein bisschen Frickelei erfordern, wer Erfahrung mit MS Word oder anderer Textverarbeitungs-Software hat, ist klar im Vorteil. :)

AKTIONSMANÖVER

MAKS 4

Manöverkarten-System für DSA4

© 2005 Tyll Zybura

wolkenurm.de

HAMMERSCHLAG

AT + 8

Voraussetzungen: SF Hammerschlag. Höhere INI. Gegner führt keinen Schild. Reaktion wird aufgegeben.

Ausführbar mit: Hieb Waffen, Kettenwaffen, ZH-Flegel, ZH-Hieb Waffen, ZH-Schwerter/-säbel.

Kombinierbar mit: Finte, Wuchtschlag.

Wirkung: TP inklusive weiterer Aufschläge werden verdreifacht.

Misslungen: Verteidigerin kann Karte Passierschlag spielen (Freie Aktion). Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 40

Aktionsmanöver

BETÄUBUNGSSCHLAG

modifizierte AT

Voraussetzungen: SF *Betäubungsschlag*. TaW 10+.

Ausführbar mit: Raufen (Waffen mit DK H oder Knauf beliebiger Waffen), Anderthalbhänder, Hieb Waffen, Säbel, Schwerter, Stäbe.

Kombinierbar mit: Finte, Wuchtschlag. Punkte aus Finte, Meisterparade oder Binden nutzbar.

Wirkung: Modifikationen der AT und des Schadens je nach Waffe:

- Stäbe AT + 2, TP(A) normal
- Hieb Waffen, Kettenstäbe AT + 4, TP(A) normal
- alle anderen Waffen AT + 8, TP(A) -2

• Übersteigen die SP(A) die KO der Verteidigerin, muss sie eine einfache KO-Probe bestehen, um nicht für 1W6 SR bewusstlos zu werden.

• Erzeugt der Angriff mehr als KOx2 SP(A), so wird die Verteidigerin sofort bewusstlos.

• Übersteigen die realen SP die KO des Opfers, erzeugt der Schlag eine reguläre Wunde (Meta-Aktion).

Misslungen: Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 41

Aktionsmanöver

WUCHTSCHLAG

AT + X

Voraussetzungen: SF *Wuchtschlag*. Es ist möglich, den Wuchtschlag auch ohne die Kenntnis dieser SF auszuführen, jedoch wird in diesem Fall nur die halbe Ansage X angerechnet.

Ausführbar mit: Anderthalbhänder, Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Kettenwaffen, Säbel, Schwerter, Stäbe, ZH-Flegel, ZH-Hieb Waffen, ZH-Schwerter/-säbel.

Kombinierbar mit: Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Finte, Hammerschlag, Niederwerfen, Schildangriff, Schildspalter, Sturmangriff.

Wirkung: Ansage X wird zu den TP hinzugerechnet.

Misslungen: Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 39

Aktionsmanöver

BEFREIUNGSSCHLAG

AT + 4 pro Gegner (max. 3)

Voraussetzungen: SF *Befreiungsschlag*. TaW 10+. Reaktion wird aufgegeben.

Ausführbar mit: Anderthalbhänder, Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Kettenwaffen, Säbel, Schwerter, Stäbe, ZH-Flegel, ZH-Hieb Waffen, ZH-Schwerter/-säbel.

Kombinierbar mit: Finte, Wuchtschlag.

Wirkung: Jede Verteidigerin, die nicht parieren kann, erleidet TP nach Angriffswaffe, verliert 1W6 Punkte INI und wird um eine DK von der Angreiferin weg getrieben.

Kann eine Verteidigerin nicht zurückweichen, erleidet sie 1W6 zusätzliche TP.

Misslungen: Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 40f.

Aktionsmanöver

FINTE

AT + X

Voraussetzungen: SF *Finte*. BE 3-.

Ausführbar mit: Alle bewaffneten Nahkampftalente außer Kettenwaffen, Peitsche und ZH-Flegel. Schilde behindern um 2 Punkte zusätzlich.

Kombinierbar mit: Wuchtschlag. Punkte aus Meisterparade oder Binden können genutzt werden.

Wirkung: Ansage X wird auf die gegnerische Reaktion (PA oder Ausweichen oder Manöver Gegenhalten) aufgeschlagen.

Misslungen: Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 42

Aktionsmanöver

NIEDERWERFEN

AT + 4

Voraussetzungen: SF *Niederwerfen*. TaW 10+.

Ausführbar mit: Anderthalbhänder, Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Kettenwaffen, Säbel, Schwerter, Stäbe, ZH-Flegel, ZH-Hieb Waffen, ZH-Schwerter/-säbel.

Kombinierbar mit: Wuchtschlag.

Wirkung: Übersteigen die TP die KK der Verteidigerin, muss sie eine einfache KK-Probe bestehen, um auf den Beinen zu bleiben. Ein eventueller Aufschlag durch Wuchtschlag erschwert die KK-Probe, statt die TP zu erhöhen.

- KK-Probe misslungen: INI -2W6 und *am Boden*.
- KK-Probe gelungen: INI -1.
- Erzeugt der Angriff mit einem Schlag mehr als KKx2 TP, so wird die Verteidigerin automatisch niedergeworfen.

Experte: Bei Gelingen der PA werden trotzdem TP ermittelt. Bei mindestens 15 TP muss ein Bruchtest abgelegt werden.

Misslungen: Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 40

Aktionsmanöver

STURMANGRIF

AT + 4

Voraussetzungen: SF *Sturmangriff*. 4 Schritt Anlauf. GS 4+. Reaktion wird aufgegeben.

Ausführbar mit: Anderthalbhänder, Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Kettenwaffen, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe, ZH-Flegel, ZH-Hieb Waffen, ZH-Schwerter/-säbel.

Kombinierbar mit: Wuchtschlag.

Wirkung: TP steigen um 4 + GS + evtl. weitere Ansage-Punkte.

Der Sturmangriff endet in der optimalen DK der Angreiferin.

Misslungen: Angreiferin bleibt in der von der Verteidigerin gewünschten DK stecken. Verteidigerin kann Karte Passierschlag spielen (Freie Aktion). Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

Anmerkung: Sturmangriff kann mit Gegenhalten gekontert werden, wenn die Waffe der Verteidigerin eine höhere DK hat, als die der Angreiferin.

MBK 41

Aktionsmanöver

FINTE ZUR VERWIRRUNG

AT + X

Voraussetzungen: SF *Finte*. BE 3-.

Ausführbar mit: Alle bewaffneten Nahkampftalente außer Kettenwaffen, Peitsche und ZH-Flegel. Schild behindert +2.

Kombinierbar mit: Wuchtschlag. Punkte aus Meisterparade oder Binden können genutzt werden.

Wirkung: Ansage X wird auf die gegnerische Reaktion (PA oder Ausweichen) aufgeschlagen. Misslingt die Abwehr, verliert die Verteidigerin X/2 Punkte INI. Die Finte zur Verwirrung richtet keine TP an.

Misslungen: Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 42

Aktionsmanöver

GEZIELTER STICH

AT + 4 + halber RS des Gegners

Voraussetzungen: SF *Gezielter Stich*. TaW 10+.**Ausführbar mit:** Dolche, Fechtwaffen, Speere.**Kombinierbar mit:** Finte.**Wirkung:** Gegnerischer RS wird umgangen, so dass Trefferpunkte als Schadenspunkte gelten.

Der Gezielte Stich erzeugt unabhängig von den SP mindestens eine Wunde (Meta-Aktion), bei hohen SP eventuell aber auch mehrere (eine Wunde pro KO/2 SP).

Misslungen: Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 42

Aktionsmanöver

AUSFALL

AT + 4

Voraussetzungen: SF *Ausfall*. TaW 10+. BE 3-. Höhere INI. Bewegungsfreiheit. Schild behindert +2.**Ausführbar mit:** Aderthalbhänder, Dolche, Fechtwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe.**Kombinierbar mit:** Finte (ohne Schild), Wuchtschlag.**Wirkung:** Gegner kann nicht mehr attackieren, sondern muss eine AT-Serie parieren. Ausfall endet unfreiwillig durch:

- misslungene AT oder glückliche PA.
- Ausweichen mit Ansage + Modifikatoren + 2.
- nach maximal KO/2 Attacken.

Die Angreiferin muss in jedem dieser drei ersten Fälle -1W6 INI hinnehmen und die Verteidigerin darf einen Passierschlag ausführen (Freie Aktion).

- Stehenbleiben des Gegners. Erfordert MU-Probe + 4 + im Ausfall erlittene Treffer sowie PA + 4.

Misslungen: Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 43

Aktionsmanöver

ANGRIFF MIT DEM SCHILD

modifizierte Raufen-AT

Voraussetzungen: SF *Schildkampf II*.**Ausführbar mit:** Alle Schilde.**Kombinierbar mit:** Wuchtschlag.**Wirkung:** Die Raufen-AT ist um folgende Faktoren modifiziert:

- Benutzung der falschen Hand +9
- SF *Linkhand, Beidhändiger Kampf I* und *Beidhändiger Kampf II* je -3
- AT-WM des Schildes +AT-WM
- Raufen-Manöver Knaufschlag oder Schmutzige Tricks -2 (nicht kumulativ)

Eine Schild-AT richtet 1W+1 TP(A) an. TP(A) werden voll von der AU abgezogen. Zusätzlich werden (TP(A) - RS)/2 echte SP angerichtet.

Wird sie pariert, erleidet der Angreifer trotzdem keinen Schaden, wie bei normalen Raufen-Attacken.

Mit Dolchen, Fechtwaffen, Kettenwaffen kann die AT nicht pariert werden (außer Buckler und Bock).

Misslungen: Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 45

Aktionsmanöver

UMREIßEN

AT + 8

Voraussetzungen: SF *Umreißen*. TaW 10+. Angreifer führt weder Schild noch Parierwaffe.**Ausführbar mit:** Infanteriewaffen, Peitsche, Speere, Stäbe.**Kombinierbar mit:** Finte.**Wirkung:** Gegner muss erschwert reagieren:

- Meisterliches Ausweichen (erschwert nach DK).
- PA+8 (ein Peitschen-Angriff kann nicht pariert werden).
- Raufen- oder Ringen-PA mit dem Manöver Beinarbeit.

Misslingt diese Verteidigung, steht dem Gegner noch eine Probe auf GE + TP zu (-4 bei Vorteil *Balance*, -8 bei Vorteil *Herausragende Balance*).Misslingt auch die GE-Probe gilt der Gegner als *Am Boden*.**Misslungen:** Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 42

Aktionsmanöver

KLINGENSTURM

AT mit aufgespaltenem AT-Wert (s.u.)

Voraussetzungen: SF *Klingensturm*. Angreifer führt keinen Schild. Ideale DK für Angreifer.**Ausführbar mit:** Aderthalbhänder, Dolche, Fechtwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe.**Kombinierbar mit:** Nicht kombinierbar.**Wirkung:** Angreifer führt zwei Attacken gegen zwei Gegner.

- Beide AT werden normalerweise mit halbiertem und um 2 verbesserten AT-Wert geführt.

• Mit der SF *Kampfgespür* kann der AT-Wert beliebig aufgespalten werden, muss jedoch (nach Addition der zwei Punkte) mindestens 6 Punkte pro AT betragen.

- Eine zur AT umgewandelte Reaktion kann kein Klingenturm sein, ebensowenig wie eine Zusatz-AT mit der linken Hand.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

MBK 43f.

Aktionsmanöver

DOPPELANGRIFF

zweimal AT + 2

Voraussetzungen: SF *Doppelangriff*. Zwei Waffen in derselben DK.**Ausführbar mit:** Alle einhändig geführten Waffen außer Kettenwaffen und Speere.**Kombinierbar mit:** Nicht kombinierbar, insbesondere nicht mit Tod von Links und Beidhändiger Kampf II. Möglich als Abschluss eines Ausfalls. Punkte aus Meisterparade können genutzt werden.**Wirkung:** Angreiferin schlägt je eine AT + 2 mit beiden Waffen. Der Doppelangriff findet in *einer* INI-Phase gegen *eine* Gegnerin statt.

Die AT mit der linken Hand ist möglicherweise erschwert:

- Benutzung der falschen Hand +9
- SF *Linkhand, Beidhändiger Kampf I* und *Beidhändiger Kampf II* je -3
- Sind die Waffen nicht identisch, ist die AT mit links um zusätzliche 4 Punkte erschwert.

Misslungen: Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 45

Aktionsmanöver

TODESSTOß

AT + 8 + halber RS des Gegners

Voraussetzungen: SF *Todesstoß*. Höhere INI. TaW 10+. Gegner führt keinen Schild.**Ausführbar mit:** Dolche Fechtwaffen, Speere.**Kombinierbar mit:** Finte.**Wirkung:** Gegnerischer RS wird umgangen, so dass Trefferpunkte als Schadenspunkte gelten. Zusätzlich werden die TP verdoppelt.

Der Todesstoß erzeugt unabhängig von den SP mindestens zwei Wunden (Meta-Aktion), bei hohen SP eventuell aber auch weitere (eine Wunde pro KO/2 SP).

Misslungen: Verteidigerin kann Karte Passierschlag spielen (Freie Aktion). Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 43

Aktionsmanöver

ENTWAFNEN ALS AT

AT + 8

Voraussetzungen: SF *Entwaffnen* und *Finte*. TaW 10+. Angreifer führt keinen Schild.**Ausführbar mit:** Aderthalbhänder, Fechtwaffen (nur gegen Fechtwaffen oder Dolche), Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Peitsche, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe.**Kombinierbar mit:** Finte. Punkte aus Binden können genutzt werden.**Wirkung:** Verteidiger kann nur mit einer KK-Probe +8 verhindern, dass ihm die Waffe aus der Hand gerissen wird.

- Mit Kampfstab ist das Entwaffnen als AT um 2, mit Kettenstab und Zweihänden um 3 erleichtert.
- Gegner mit Zweihandwaffen können nur mit der zusätzlichen SF *Meisterliches Entwaffnen* entwaffnet werden.

Misslungen: Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 44

Aktionsmanöver

TOD VON LINKS

modifizierte AT

Voraussetzungen: SF *Tod von Links*. BE 4-. Parierwaffe in der linken Hand.**Ausführbar mit:** Parierwaffen.**Kombinierbar mit:** Finte. Punkte aus Meisterparade können genutzt werden.**Wirkung:** Das Manöver stellt eine zusätzliche AT pro KR mit der Parierwaffe bereit, die 8 INI-Phasen nach dem Angriff mit der Hauptwaffe stattfindet.

Die AT ist möglicherweise erschwert:

- Benutzung der falschen Hand +9
- SF *Linkhand, Beidhändiger Kampf I* und *Beidhändiger Kampf II* je -3
- AT-WM der Parierwaffe +AT-WM

Es wird der AT-Wert der jeweiligen Parierwaffe verwendet. Allerdings fallen keine Zuschläge durch etwaige ungünstige DK an: Die DK der Hauptwaffe gilt als optimal für die Tod von Links-Attacke.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen, außer bei Kombination mit Finte. Dann: Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 45

Aktionsmanöver

STÜMPFER SCHLAG

modifizierte AT

Voraussetzungen: Keine.**Ausführbar mit:** Raufen (Waffe mit DK H oder Knauf einer beliebigen Waffe), Aderthalbhänder, Hieb-
waffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwerter, Stäbe.**Kombinierbar mit:** Nicht kombinierbar.**Wirkung:** Schlag, der nur TP(A) anrichtet. Modifikati-
onen der AT und des Schadens je nach Waffe:

- Stäbe AT + 2, TP(A) normal
- Hieb-
waffen, Kettenstäbe AT + 4, TP(A) normal
- alle anderen Waffen AT + 8, TP(A) –2

TP(A) werden voll von der AU abgezogen. Zusätzlich
werden (TP(A) – RS)/2 echte SP anrichtet.**Misslungen:** Keine zusätzlichen Auswirkungen.

MBK 39

Aktionsmanöver

FLUCHT AUS DEM KAMPFGETÜMMEL

entspricht einer Aktion **Bewegen**,
keine Probe erforderlich**Voraussetzungen:** Genug Bewegungsfreiraum.**Ausführbar mit:** Aktion ist unabhängig von Kampf-
talenten.**Kombinierbar mit:** Nicht kombinierbar.**Wirkung:** Die Kämpferin dreht sich von ihrem Gegner
weg und läuft davon.Sie kann sich GS Schritt weit weg bewegen, wobei 1
Schritt für je 90° Grad Drehung abgezogen wird, die
sie vollführen muss (je nach Bewegungsmöglichkeit
ist entweder eine 90°- oder eine 180°-Drehung nötig).Dabei riskiert sie jedoch einen Passierschlag des
Gegners.**Misslungen:** Nicht möglich.

MBK 23

Aktionsmanöver

FESTNAGELN GEGEN BERÜTTENEN

AT + 8, mod. GE- und KK-Vergleich (s.u.)

Voraussetzungen: SF *Festnageln*. Reaktion wird auf-
gegeben.**Ausführbar mit:** siehe Karte Festnageln.**Kombinierbar mit:** Nicht kombinierbar.**Wirkung:** Zunächst normale TP.Angreifer gewinnt GE- und KK-Vergleich: Opfer wird
zu Boden geschleudert und dort festgehalten, es gilt
als *am Boden*.In jeder weiteren KR werden TP ermittelt und verglei-
chende KK-Proben +2 (Verteidiger) bzw. +4 (Angrei-
fer) gewürfelt. Alle Reaktionen entfallen.**Misslungen:** Karte Misslungenes Manöver (Meta-
Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

- Opfer gewinnt GE-Vergleich: Kampf wird normal
fortgesetzt.
- Opfer gewinnt KK-Vergleich: Angreifer verliert Waf-
fe, Opfer steht Passierschlag zu.

AvAr 147

Aktionsmanöver

DISTANZKLASSE ERHÖHEN

AT + 4 (bzw. +8)

Voraussetzungen: Keine.**Ausführbar mit:** Alle Nahkampftalente.**Kombinierbar mit:** Nicht kombinierbar.**Wirkung:** Attacke gegen die Waffe des Gegners, um
sich in höhere DK zu bringen.

- Die AT richtet keinen Schaden an.
- Sie kann auch nicht pariert werden, d.h. der Gegner
kann die Kämpferin nicht von sich aus daran hindern,
die DK zu vergrößern.
- Soll die DK mit einer Aktion um zwei Stufen erhöht
werden, so ist die AT um 8 erschwert.
- Eine Erhöhung der DK um drei Stufen ist nicht in
einer Aktion möglich.

Misslungen: DK wird nicht erhöht. Keine zusätzlichen
Auswirkungen.

MBK 22f.

Aktionsmanöver

SCHILDSPALTER

AT + 8 – PA-Bonus des
gegnerischen Schildes**Voraussetzungen:** SF *Schildspalter*.**Ausführbar mit:** Hieb-
waffen, Kettenwaffen, ZH-
Flegel, ZH-Hieb-
waffen, ZH-Schwerter/-
säbel.**Kombinierbar mit:** Finte, Wuchtschlag.**Wirkung:** Für den Schild wird ein Bruchtest + 4 + evtl.
Ansahe des Angreifers aus Wuchtschlag fällig (Meta-
Aktion):

- Misslingt der Bruchtest, ist der Schild zerschlagen.
- Gelingt der Bruchtest, steigt der BF des Schildes um
1.
- Fällt beim Bruchtest eine 12, muss ein zweiter Test
für die Angriffswaffe abgelegt werden.

Die Verteidigerin erleidet in keinem der Fälle Scha-
den.**Misslungen:** Karte Misslungenes Manöver (Meta-
Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 40

Aktionsmanöver

FESTNAGELN MIT MEHREREN ANGREIFERIN

AT + 4, mod. GE- und KK-Vergleich (s.u.)

Voraussetzungen: SF *Festnageln*. Reaktion wird auf-
gegeben.**Ausführbar mit:** siehe Karte Festnageln.**Kombinierbar mit:** Nicht kombinierbar.**Wirkung:** Zunächst normale TP. Für die Angreifer
sind alle vergleichenden Proben um 2 Punkte pro
Angreifer erleichtert.Angreifer gewinnen GE- und KK-Vergleich: Opfer
wird zu Boden geschleudert und dort festgehalten, es
gilt als *am Boden*.In jeder weiteren KR werden TP ermittelt und verglei-
chende KK-Proben gewürfelt (+2 für Verteidiger). Alle
Reaktionen entfallen.**Misslungen:** Karte Misslungenes Manöver (Meta-
Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

- Opfer gewinnt GE-Vergleich: Kampf wird normal
fortgesetzt.
- Opfer gewinnt KK-Vergleich: Angreifer verliert Waf-
fe, Opfer steht Passierschlag zu.

AvAr 147

Aktionsmanöver

DISTANZKLASSE VERMINDERN

(modifizierte) AT

Voraussetzungen: Zusätzlicher Einsatz einer Freien
Aktion Schritt.**Ausführbar mit:** Alle Nahkampftalente.**Kombinierbar mit:** Nicht kombinierbar.**Wirkung:** Einfache, nicht durch die DK erschwerte AT
gegen die Waffe des Gegners, um sich in nähere DK
zu bringen.

- Die AT richtet keinen Schaden an.
- Soll die DK mit einer Aktion um zwei Stufen vermin-
dert werden, so ist die AT um 8 erschwert.
- Eine Verminderung der DK um drei Stufen ist nicht
in einer Aktion möglich.

Misslungen: DK wird nicht vermindert. Keine zusätz-
lichen Auswirkungen.

MBK 22

Aktionsmanöver

FESTNAGELN

AT + 4, mod. GE- und KK-Vergleich (s.u.)

Voraussetzungen: SF *Festnageln*. Reaktion wird auf-
gegeben.**Ausführbar mit:** Dreizack, Efferdbart, Elfischer Jagd-
spieß, Jagdspieß, Korpis, Menschenfänger, Partisa-
ne, Stoßspeer, Warunker Hammer (nur Waffenmeis-
ter), Wurmspieß.**Kombinierbar mit:** Nicht kombinierbar.**Wirkung:** Zunächst normale TP.Angreifer gewinnt GE- und KK-Vergleich: Opfer wird
zu Boden geschleudert und dort festgehalten, es gilt
als *am Boden*.In jeder weiteren KR werden TP ermittelt und verglei-
chende KK-Proben +2 gewürfelt. Alle Reaktionen
entfallen.**Misslungen:** Karte Misslungenes Manöver (Meta-
Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

- Opfer gewinnt GE-Vergleich: Kampf wird normal
fortgesetzt.
- Opfer gewinnt KK-Vergleich: Angreifer verliert Waf-
fe, Opfer steht Passierschlag zu.

AvAr 147

Aktionsmanöver

FESTNAGELN GEGEN AM BODEN LIEGENDEN

AT + 4, KK-Vergleich

Voraussetzungen: SF *Festnageln*. Reaktion wird auf-
gegeben.**Ausführbar mit:** siehe Karte Festnageln.**Kombinierbar mit:** Nicht kombinierbar.**Wirkung:** Zunächst normale TP.Angreifer gewinnt KK-Vergleich: Opfer wird festgehal-
ten, es gilt weiterhin als *am Boden*.In jeder weiteren KR werden TP ermittelt und verglei-
chende KK-Proben +2 gewürfelt. Alle Reaktionen
entfallen.Sonderfall: Wird der Verteidiger bereits von einer
anderen Kämpferin *festgenagelt*, entfällt der KK-
Vergleich und die Attacke ist nicht erschwert.**Misslungen:** Karte Misslungenes Manöver (Meta-
Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

- Opfer gewinnt KK-Vergleich: Angreifer verliert Waf-
fe, Opfer steht Passierschlag zu.

AvAr 147

Aktionsmanöver

REAKTIONSMANÖVER

MAKS 4

Manöverkarten-System für DSA4

© 2005 Tyll Zybura

wolkenturm.de

WAFFE ZERBRECHEN

PA + 8, modifizierte KK-Probe

Voraussetzungen: SF *Waffe zerbrechen*. Angreiferin führt Klingenwaffe.

Ausführbar mit: Hakendolch oder Parierdolch mit entsprechender Vorrichtung.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Nach gelungener PA muss der Verteidigerin noch eine modifizierte KK-Probe gelingen, um die gegnerische Waffe zu zerbrechen:

- Stichwaffen (Degen, Florett, etc.) +4
- andere einhändige Klingenwaffen +6
- zweihändige Klingenwaffen +10
- Bruchfaktor -BF

Lässt die Angreiferin ihre Waffe *vor* der KK-Probe einfach fallen, gilt sie als entwaffnet, aber die Waffe zerbricht nicht.

Misslungen: Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion. Misslingt nur die KK-Probe so bleibt die Waffe heil, richtet aber keinen Schaden an.

MBK 45

Reaktionsmanöver

KLINGENWAND

PA mit aufgespaltenem PA-Wert (s.u.)

Voraussetzungen: SF *Klingenwand*.

Ausführbar mit: Aderthalbhänder, Dolche, Fechtwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Verteidigerin pariert zwei Attacken von zwei Gegnern.

- Beide PA werden normalerweise mit halbiertem und um zwei verbesserten PA-Wert geführt.
- Eine Schild-PA verwendet den PA-Wert des Schildes.
- Mit der SF *Kampfgespür* kann der PA-Wert beliebig aufgespalten werden, muss jedoch (nach Addition der zwei Punkte) mindestens 6 Punkte pro PA betragen.
- Klingenwand wirkt auch gegen einen Doppelangriff.
- Eine zur PA umgewandelte Aktion kann keine Klingenwand sein, ebensowenig wie eine Zusatz-PA mit der linken Hand.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

MBK 46

Reaktionsmanöver

ENTWAFFNEN ALS PA

PA + 8

Voraussetzungen: SF *Entwaffnen und Parierwaffen I* oder *Entwaffnen und Meisterparade*. TaW 10+. Verteidiger führt keinen Schild.

Ausführbar mit: Aderthalbhänder, Fechtwaffen (nur gegen Fechtwaffen oder Dolche), Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Peitsche, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe.

Kombinierbar mit: Meisterparade.

Wirkung: Angreifer kann nur mit einer KK-Probe +8 verhindern, dass ihm die Waffe aus der Hand gerissen wird.

- Eine zusätzliche Erschwernis der PA mittels Meisterparade erschwert die KK-Probe um die Ansage.
- Mit Bock, Hakendolch, Linkhand und der SF *Parierwaffen I* ist das Entwaffnen als PA um 2 erleichtert.
- Gegner mit Zweihandwaffen können nur mit der zusätzlichen SF *Meisterliches Entwaffnen* entwaffnet werden.

Misslungen: Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 44

Reaktionsmanöver

DEFENSIVER KAMPFSTIL

PA

Voraussetzungen: SF *Defensiver Kampfstil*. Muss zu Beginn der KR angesagt werden.

Ausführbar mit: Alle bewaffneten Nahkampftalente außer Kettenwaffen, Peitsche und ZH-Flegel.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Verteidigerin verzichtet auf eigene Attacken und hat pro KR zwei reguläre Reaktionen (eine pro Angriff, ein Doppelangriff zählt als zwei Angriffe).

- Für eine Kämpferin im Defensiven Kampfstil sind Ausweichen-Manöver zum Lösen vom Gegner (Freie Aktion) um 2 Punkte erleichtert.
- Eine eventuelle zusätzliche PA (mit Waffe in der linken Hand) kann regulär genutzt werden.
- Eine eventuelle zusätzliche AT verfällt jedoch und kann auch nicht umgewandelt werden.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

MBK 46

Reaktionsmanöver

BINDEN

PA + X (X = 4, außer gegen AT mit Ansage Y > 4. Dann gilt: X = Y)

Voraussetzungen: SF *Binden* und entweder *Parierwaffen I* oder *Meisterparade*. TaW 10+. Angreifer führt nicht: (ZH-)Hiebwaffen, Kettenwaffen, Kettenstäbe, Peitsche, ZH-Flegel, ZH-Schwerter/-säbel.

Ausführbar mit: Aderthalbhänder, Dolche, Fechtwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Binden-Ansage wirkt als Erleichterung der eigenen AT und Erschwernis der gegnerischen PA.

- Binden mit Hauptwaffe: PA kann um Z Punkte zusätzlich zu X erschwert werden, als Binden-Ansage gilt nur Z.
- Binden mit Parierwaffe: X gilt als Binden-Ansage, weitere Erschwernisse sind nicht möglich.
- Binden im Kreuzblock: X gilt als Binden-Ansage, weitere freiwillige Erschwernisse Z werden zur Ansage hinzugerechnet.

Misslungen: Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 46f.

Reaktionsmanöver

GEGENHALTEN

AT + 4

Voraussetzungen: SF *Gegenhalten*.

Ausführbar mit: Alle bewaffneten Nahkampftalente außer Kettenwaffen und ZH-Flegel.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Angriff, der als Reaktion in der INI-Phase des Gegners ausgeführt wird.

- Misslingt eine AT wird normal Schaden ausgewürfelt.
- Gelingen beide Attacken, ist die 'bessere' die mit der höheren Differenz zwischen Würfelwurf und AT-Wert. Dabei darf der Kämpfer mit der höheren INI die INI-Differenz zum AT-Wert hinzu zählen.
- Die 'bessere' Attacke richtet vollen Schaden an, die schlechtere nur halben und bei ihr gelten keine KK-Boni oder TP durch Ansagen.

Misslungen: Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 44

Reaktionsmanöver

MEISTERPARADE

PA + X

Voraussetzungen: SF *Meisterparade*. BE 4-. Kämpfer führt keinen Schild.

Ausführbar mit: Alle bewaffneten Nahkampftalente außer Kettenwaffen und ZH-Flegel.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Erleichtert die nächste Aktion oder Reaktion (was zuerst kommt) um die Ansage X.

Die Ansage X muss kleiner oder gleich dem TaW und dem PA-Wert der verwendeten Waffe sein.

Misslungen: Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 45f.

Reaktionsmanöver

BINDEN GEGEN BINDEN

PA + 4 + Erschwernis aus Binden-Ansage des Gegners

Voraussetzungen: SF *Binden* und *Parierwaffen I*. TaW 10+. Angreifer führt nicht: (ZH-)Hiebwaffen, Kettenwaffen, Kettenstäbe, Peitsche, ZH-Flegel, ZH-Schwerter/-säbel.

Beide Kontrahenten führen Haupt- und Parierwaffe. Vorausgegangen ist ein Binden-Manöver des Gegners, das dieser für die wiederum zu bindende AT nutzt.

Ausführbar mit: Aderthalbhänder, Dolche, Fechtwaffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Säbel, Schwerter, Speere, Stäbe.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Verteidiger bindet mit Parierwaffe, ein klassischer Patt ist die Folge. Alle Ansagen verfallen.

- Kämpfer haben sich auf DK H angenähert und können keinen Waffen-Angriff mehr ausführen.
- Sie können mit Raufen oder Ringen fortfahren (Waffe fallen lassen oder Tritt-Manöver), oder sich in DK N zurückziehen (Freie Aktion Schritt).

Misslungen: Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 46f.

Reaktionsmanöver

WINDMÜHLE

PA + X (X ≥ 8)

Voraussetzungen: SF *Windmühle*. TaW 10+. Kämpfer führt keinen Schild. Kämpfer wird mit Wuchtschlag, Sturmangriff, Hammerschlag oder Befreiungsschlag angegriffen.

Ausführbar mit: Aderthalbhänder, Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Kettenwaffen, Säbel, Schwerter, Stäbe, ZH-Flegel, ZH-Hieb Waffen, ZH-Schwerter/-säbel.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Angriff, der als Reaktion in der INI-Phase des Gegners ausgeführt wird.

Verteidigerin kontert mit PA + gegnerische Ansage X (mindestens +8). Diese PA gilt als Wuchtschlag + X und gleichzeitige Erschwernis der gegnerischen PA um ebenso viele Punkte.

Eine zur PA umgewandelte Aktion oder eine zusätzliche PA pro KR kann keine Windmühle sein.

Misslungen: Voller Schaden und INI -1. Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 47

Reaktionsmanöver

MEISTERLICHES AUSWEICHEN

modifizierte Ausweichen-Probe

Voraussetzungen: SF *Ausweichen I*. BE 3-.

Ausführbar mit: Manöver ist unabhängig von der Waffe.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Kämpferin weicht einem Schlag aus, bleibt jedoch in der gegenwärtigen DK. Modifikatoren:

- Behinderung +BE
- DK H / N / S / P +8 / +4 / +2 / +1
- Pro zusätzlichem Gegner +2
- Umstellt (4+ Gegner) unmöglich
- SF *Ausweichen I / II / III* je -3
- TaW *Akrobatik 15+* -1

Unabhängig vom Gelingen verliert die Kämpferin 2 Punkte INI. Einem Fernkampf-Angriff darf nur ausgewichen werden, wenn man nicht im Nahkampf ist. Zusätzliche Modifikatoren für diesen Fall:

- Wurf Waffen / Schusswaffen, Schleuder +5 / +10
- FK-Distanz *sehr nah* +2

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

MBK 37

Reaktionsmanöver

AUSWEICHEN MIT ANSAGE

modifizierte Ausweichen-Probe + X

Voraussetzungen: SF *Ausweichen I*. BE 3-.

Ausführbar mit: Manöver ist unabhängig von der Waffe.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Kämpferin weicht um X erschwert aus, bleibt jedoch in der gegenwärtigen DK und erleichtert sich die folgende (Re-)Aktion um X. Modifikatoren:

- Ansage X +X
- Behinderung +BE
- DK H / N / S / P +8 / +4 / +2 / +1
- Pro zusätzlichem Gegner +2
- Umstellt (4+ Gegner) unmöglich
- SF *Ausweichen I / II / III* je -3
- TaW *Akrobatik 15+* -1

Unabhängig vom Gelingen verliert die Kämpferin 2 Punkte INI, außer sie sagt zusätzliche 2 Punkte Erschwernis an.

Misslungen: Karte Misslungenes Manöver (Meta-Aktion) gilt bis zur nächsten (Re-)Aktion.

MBK 37f.

Reaktionsmanöver

FERNKAMPFMANÖVER

MAKS 4

Manöverkarten-System für DSA4

© 2005 Tyll Zybura

wolkenturm.de

FERNKAMPF VOM PFERDERÜCKEN

Reiten-Probe / modifizierte FK-Probe

Voraussetzungen: Keine.

Ausführbar mit: Alle Fernkampffertigkeiten.

Kombinierbar mit: SF *Berittener Schütze*.

Wirkung: Vor jedem Schuss wird eine modifizierte *Reiten-Probe* fällig (nicht für *Berittene Schützen*):

- Grunderschwernis +6
- ungearbeitetes / unerfahrenes Pferd +6 / +3
- erprobtes Pferd / Streitross ±0 / -3
- Pferd trägt Rüstung +RS

Die eigentliche FK-Probe ist zusätzlich zu den normalen Modifikatoren durch die Gangart erschwert (für *Berittene Schützen* nur halbierte Zuschläge):

- stehendes Pferd +2
- im Schritt gehendes Pferd +4
- galoppierendes Pferd +8
- trabendes Pferd FK unmöglich

Laden & Spannen: Dauert anderthalb mal so lange (*Berittene Schützen* normal).

MBK 64

Fernkampfmanöver

FERNKAMPF-ANGRIFF+

FK-Probe + X

Voraussetzungen: Keine.

Ausführbar mit: Alle Fernkampffertigkeiten.

Kombinierbar mit: SF *Scharfschütze*, *Meisterschütze*.

Wirkung: Schützin zielt genauer.

Eine Ansage X wird zur Hälfte auf die angerichteten TP aufgeschlagen (*Scharfschützen* / *Meisterschützen* können die volle Ansage anrechnen).

- X darf den TaW nicht übersteigen (für *Meisterschützen* den FK-Wert).
- Der Schuss/Wurf dauert 4 Aktionen länger (*Scharfschütze*: 2 Aktionen länger; *Meisterschütze*: 1 Aktion länger).
- Kann nicht mit längerem Zielen kombiniert werden.

Misslungen: Schuss geht vollständig daneben.

MBK 63

Fernkampfmanöver

MODIFIKATOREN DER FERNKAMPF-PROBE

Waffe: _____

Entfernungsmodifikatoren:

	s. nah	nah	mittel	weit	s. weit
Schritt					
winzig	+6	+8	+12	+16	+20
s.klein	+4	+6	+10	+14	+18
klein	+2	+4	+8	+12	+16
mittel	±0	+2	+6	+10	+14
groß	-2	±0	+4	+8	+12
s. groß	-4	-2	+2	+6	+10

Weitere Modifikatoren:

- unbewegtes / unbewegliches Ziel -2 / -4
- bewegtes / ausweichendes Ziel +2 / +4
- Ziel ist in Deckung / unsichtbar +2 bis +4 / +8
- schlechte Sicht +2 bis +6
- Schnellschuss +2
- mit SF *Scharfschütze* / *Meisterschütze* je -1
- Seitenwind (mit SF *Meisterschütze*) +2 bis +4 (±0)
- Steilschuss n. oben (mit SF *Meisterschütze*) +2 (±0)
- Steilschuss n. unten -2

MBK 61

Fernkampfmanöver

LÄNGER ZIELEN

erleichterte FK-Probe

Voraussetzungen: Keine.

Ausführbar mit: Alle Fernkampffertigkeiten.

Kombinierbar mit: SF *Scharfschütze*, *Meisterschütze*.

Wirkung: Die Entfernungsklasse sinkt um eine Stufe durch längeres Zielen (nicht mehrfach möglich), genauer:

- von *nah* auf *sehr nah* FK-Probe -2
- alle anderen Stufensenkungen FK-Probe -4
- Der Schuss/Wurf dauert 4 Aktionen länger (*Scharfschütze*: 2 Aktionen länger; *Meisterschütze*: 1 Aktion länger).
- Kann nicht mit Fernkampf-Angriff+ kombiniert werden.

Misslungen: Schuss geht vollständig daneben.

MBK 63

Fernkampfmanöver

MODIFIKATOREN DER FERNKAMPF-PROBE

Waffe: _____

Entfernungsmodifikatoren:

	s. nah	nah	mittel	weit	s. weit
Schritt					
winzig	+6	+8	+12	+16	+20
s.klein	+4	+6	+10	+14	+18
klein	+2	+4	+8	+12	+16
mittel	±0	+2	+6	+10	+14
groß	-2	±0	+4	+8	+12
s. groß	-4	-2	+2	+6	+10

Weitere Modifikatoren:

- unbewegtes / unbewegliches Ziel -2 / -4
- bewegtes / ausweichendes Ziel +2 / +4
- Ziel ist in Deckung / unsichtbar +2 bis +4 / +8
- schlechte Sicht +2 bis +6
- Schnellschuss +2
- mit SF *Scharfschütze* / *Meisterschütze* je -1
- Seitenwind (mit SF *Meisterschütze*) +2 bis +4 (±0)
- Steilschuss n. oben (mit SF *Meisterschütze*) +2 (±0)
- Steilschuss n. unten -2

MBK 61

Fernkampfmanöver

FREIE AKTIONEN

MAKS 4

Manöverkarten-System für DSA4

© 2005 Tyll Zybura

wolkenurm.de

SICH ZU BODEN FALLEN LASSEN

GE

Voraussetzungen: Keine.

Ausführbar mit: Manöver ist unabhängig von der Waffe.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Sich kontrolliert vor einer Bedrohung in Deckung zu werfen erfordert eine GE-Probe.

- Die Kämpferin gilt danach als *am Boden*.
- Aufstehen erfordert zwei Aktionen Position (von *liegend* zu *knieend* zu *stehend*).
- Will die Kämpferin sich in einer einzigen Aktion von *liegend* zu *stehend* erheben, ist eine GE + BE erforderlich.

Misslungen: Heldin verliert 1W6 AuP und 4 Punkte INI.

MBK 18

Freie Aktion

PASSIERSCHLAG

AT + 4 – INI-Modifikator der Waffe

Voraussetzungen: AT mit Hauptwaffe.

Ausführbar mit: Alle Waffenfertigkeiten.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Eine Passierschlag-AT darf nicht pariert werden.

- Gegen eine Kämpferin mit SF *Aufmerksamkeit* ist der Passierschlag um weitere 4 Punkte erschwert.
- Gegen eine Kämpferin mit SF *Kampfgespür* ist die AT sogar noch einmal um 2 (insgesamt also um 10) Punkte erschwert.
- Die Verteidigerin verliert nach einem gelungenen Passierschlag 1W6 Punkte INI.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

MBK 39/78

Freie Aktion

AUSWEICHEN

Ausweichen-Probe

Voraussetzungen: Keine.

Ausführbar mit: Manöver ist unabhängig von der Waffe.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Kämpferin bringt sich außer Reichweite (zwei DKs Entfernung). Modifikationen der Probe:

- | | |
|-------------------------------------|-------------------|
| • Behinderung | +BE |
| • DK H / N / S / P | +4 / +2 / +1 / +0 |
| • Pro zusätzlichem Gegner | +2 |
| • Umstellt (4+ Gegner) | unmöglich |
| • SF <i>Ausweichen I / II / III</i> | je -3 |
| • TaW <i>Akrobatik 15+</i> | -1 |

INI -4 unabhängig vom Gelingen. Vor der nächsten Kampfhandlung ist eine Aktion *Position* beider Kontrahenten nötig, der Kampf beginnt dann in der weitesten gewünschten DK. Einem Fernkampf-Angriff darf nur ausgewichen werden, wenn man nicht im Nahkampf ist. Zusätzliche Modifikatoren für diesen Fall:

- | | |
|---------------------------------------|----------|
| • Wurfaffen / Schusswaffen, Schleuder | +5 / +10 |
| • FK-Distanz <i>sehr nah</i> | +2 |

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

MBK 37

Freie (Re-)Aktion

ΜΕΤΑ-ΑΚΤΙΟΝΕΝ

ΜΑΚΣ 4

Manöverkarten-System für DSA4

© 2005 Tyll Zybura

wolkenurm.de

ΑΝΣΑΓΕ

(Re-)Aktion + X

Voraussetzungen: Passendes Manöver, das eine Ansa-ge verlangt.

Ausführbar mit: Je nach Manöver.

Kombinierbar mit: Je nach Manöver.

Wirkung: Erschwert eigene (Re-)Aktion um X. Ge-naue Auswirkungen je nach Manöver.

Ansage (zum Nachtragen):

Misslungen: Karte verfällt. Genaue Auswirkungen je nach Manöver.

Erläuterung: Diese Karte kann bei unübersichtlichen Kämpfen mit vielen Beteiligten verwendet werden, um Ansage-Punkte für jede Kämpferin kontinuierlich festzuhalten.

MBK 36f.

Meta-Aktion

ΤΑΚΤΙΚ

Kriegskunst-Probe

Voraussetzungen: Höchster *Kriegskunst*-Wert oder höchster SO in der Kämpfergruppe.

Ausführbar mit: Aktion ist unabhängig von Waffenta-lenten.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: TaP* aus der Probe dürfen möglichst gleichmäßig auf die INI-Werte derjenigen Kampfge-fährten verteilt werden, die einen positiven TaW *Kriegskunst* haben.

• Der Anführer erhält selbst keinen INI-Bonus aus seiner Probe.

• Im Falle einer Überraschung (MBK 18f.) darf der Anführer die TaP* erst verteilen, wenn ihm eine IN-Probe gelungen ist.

Misslungen: Jeder positionierte Kämpfer verliert 1 Punkt INI.

MBK 21

Meta-Aktion

ΜΙΣΣΛΥΓΕΝΕΣ ΜΑΝΩΒΕΡ

AT/PA/Probe + Aufschlag X des misslungenen Manövers

Voraussetzungen: Keine.

Ausführbar mit: Alle Waffenfertigkeiten. Tätigkeiten in einer freien Aktion.

Kombinierbar mit: Alle jeweils möglichen (Re-)Aktions-Manöver.

Wirkung: Erschwert eigene (freie) Aktion oder Reak-tion um X.

Erschwernis (zum Nachtragen):

Misslungen: Erschwernisse aus einem misslungenen Manöver werden nicht 'verschleppt'. Wenn also die durch Misslungenes Manöver um X Punkte erschwerte Aktion – die auch wieder ein Manöver sein und damit um Y Punkte *zusätzlich* erschwert werden kann – *nicht* gelingt, verfallen die X Punkte Erschwernis. Die Y Punkte werden jedoch wiederum durch Miss-lungenes Manöver auf die folgende (Re-)Aktion auf-geschlagen.

MBK 36f.

Meta-Aktion

ΕΡΣΧΩΡΝΙΣ

(Re-)Aktion + X

Voraussetzungen: Passende Aktion, die erschwert wird.

Ausführbar mit: Je nach Manöver.

Kombinierbar mit: Je nach Manöver.

Wirkung: Erschwert gegnerische (Re-)Aktion um X. Genaue Auswirkungen je nach Manöver.

Erschwernis (zum Nachtragen):

Misslungen: Karte verfällt. Genaue Auswirkungen je nach Manöver.

Erläuterung: Diese Karte kann bei unübersichtlichen Kämpfen mit vielen Beteiligten verwendet werden, um Erschwernisse für jede Kämpferin kontinuierlich festzuhalten.

Sie wird bei Bedarf einem Kontrahenten zugeschoben werden, wenn ein eigenes Manöver dessen nächste (Re-)Aktion erschwert (Meisterparade, Finte, etc.).

Meta-Aktion

ΟΡΙΕΤΤΙΕΝ

IN – TaW *Kriegskunst*/2

Voraussetzungen: Einsatz von 2 Aktionen, um das Kampfgeschehen zu überschauen.

Ausführbar mit: Aktion ist unabhängig von Waffenta-lenten.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar. Experte: Die 2 Aktionen Orientieren können gleichzeitig zum Atem Holen (MBK 32) verwendet werden.

Wirkung: Die Kämpferin gewinnt bei Bestehen der IN-Probe alle im Kampf verlorenen INI-Punkte zu-rück (außer solchen aus Wunden oder noch anhalten-den Zaubern) und kann ihren INI-Wert auf das mög-liche Maximum setzen.

Misslungen: INI bleibt unverändert. Keine zusätzli-chen Auswirkungen.

MBK 20

Meta-Aktion

WUNDE

Erschwernisse durch schwere Verletzung

Voraussetzungen: Übersteigen die SP eines Treffers die eigene KO, wird eine Wunde angerichtet. SP > 1½xKO = 2 Wunden, SP > 2xKO = 3 Wunden, etc. Treffer mit Pfeil oder Bolzen sowie Gezielte Stiche verursachen je eine Wunde für KO/2 SP.

Experte: Eine Wunden kann mit einer *Selbstbeherr-schungs*-Probe +4 ignoriert werden (+8 für doppelte, +12 für dreifache Wunden, etc.).

Wirkung: Genaue Wirkung je nach Anzahl:

- AT-, PA-, FK-, INI-Basis und GE je –2. GS –1. ○ Wunde ignoriert!
- AT-, PA-, FK-, INI-Basis und GE je –4. GS –2. ○ Wunde ignoriert!
- AT-, PA-, FK-, INI-Basis und GE je –6. GS –3. ○ Wunde ignoriert!
- AT-, PA-, FK-, INI-Basis und GE je –8. GS –4. ○ Wunde ignoriert!
- AT-, PA-, FK-, INI-Basis und GE je –10. GS –5. ○ Wunde ignoriert!

Die GS sinkt nicht unter 1.

MBK 26f.

Meta-Aktion

UΜWΑΝΔΕΛΝ

umgewandelte (Re-)Aktion + 4

Voraussetzungen: Ggf. Ansage zu Beginn der KR.

Ausführbar mit: Alle Nahkampftalente außer: Ketten-waffen, Peitsche, ZH-Flegel, ZH-Hieb-waffen, ZH-Schwerter/-säbel, Improvisierte Waffen.

Kombinierbar mit: Unabhängig von Manövern.

Wirkung: Wandelt eine Reaktion in eine Aktion um oder umgekehrt.

• Eine umgewandelte Reaktion (zweite AT) findet frühestens 8 INI-Phasen nach der ersten AT statt.

• Eine umgewandelte Aktion (zweite PA) findet bei Bedarf statt.

• Mit SF *Aufmerksamkeit* kann die Umwandlung erst unmittelbar vor der ersten eigenen (Re-)Aktion ange-sagt werden.

• Mit SF *Kampfgespür* kann die Umwandlung zu beliebiger Zeit angesagt werden.

• Schildkämpfer erleiden keinen +4-Aufschlag durch der Umwandlung von Aktion in Reaktion.

• Kämpfer mit TaW *Kettenstäbe* oder *Stäbe* 10+ er-leiden nie den +4-Aufschlag durch Umwandlung.

MBK 21

Meta-Aktion

ΑΥΦΜΕΡΚΣΑΜΕΣ

ORIENTIΕΝ

keine Probe erforderlich

Voraussetzungen: SF *Aufmerksamkeit*. Einsatz von 1 Aktion, um das Kampfgeschehen zu überschauen.

Ausführbar mit: Aktion ist unabhängig von Waffenta-lenten.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Die Kämpferin gewinnt alle im Kampf verlo-renen INI-Punkte zurück (außer solchen aus Wunden oder noch anhaltenden Zaubern) und kann ihren INI-Wert auf das mögliche Maximum setzen.

Misslungen: Nicht möglich.

MBK 20/78

Meta-Aktion

WAFFE ZIEHEN / SCHILD BEREITMACHEN

keine Probe erforderlich

Voraussetzungen: Verfügbare Waffe oder Schild. Freie Hand. Genug Zeit je nach Waffe.

Ausführbar mit: Aktion ist unabhängig von Waffentalenten.

Kombinierbar mit: SF *Schnellziehen*.

Wirkung: Je nach Art der Gerätschaft:

- Waffe aus Gürtelscheide 1 Aktion
- Waffe aus Rückenscheide 2 Aktionen
- Schild vom Rücken an den Arm 5 Aktionen

Mit SF *Schnellziehen*:

- Waffe aus Gürtelscheide 1 Freie Aktion
- Waffe aus Rückenscheide 1 Aktion
- Schild vom Rücken an den Arm 3 Aktionen

Misslungen: Nicht möglich.

Anmerkung: Das Einstecken einer Waffe bzw. das am Rücken Befestigen eines Schildes dauert doppelt so viele Aktionen, wie sie zu ziehen bzw. ihn bereitzumachen.

MBK 18f.

Meta-Aktion

HINTERHALT ERAHNEN

modifizierte IN-Probe / *Gefahreninstinkt*

Voraussetzungen: Kämpfer wird aus dem Hinterhalt angegriffen.

Ausführbar mit: Aktion ist unabhängig von Waffentalenten.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Um von einem Hinterhalt nicht völlig überrascht zu werden und auf die erste Aktion der Angreiferin reagieren zu können, muss der Verteidigerin eine IN-Probe gelingen, die wie folgt modifiziert ist:

- TaW *Kriegskunst* -TaW/2
- SF *Aufmerksamkeit* -4 (kumulativ)
- SF *Kampfgespür* -4 (kumulativ)
- SF *Blindkampf* -2 (kumulativ)

Verfügt die Verteidigerin über die Gabe *Gefahreninstinkt*, steht ihr zusätzlich eine Probe darauf zu. Nur eine von beiden Proben muss ihr gelingen, um reagieren zu können.

Der eigentliche Kampf (das Auswürfeln von INI) beginnt erst nach Abschluss dieser ersten Aktion.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

MBK 18f.

Meta-Aktion

FERNKAMPF-PATZER

2W6

Voraussetzungen: 20 auf W20 bei Fernkampfmanöver und Prüfwurf misslungen.

Wirkung: Auswirkungen je nach Wurf mit 2W6:

- 2 — Waffe und ggf. Projektil zerstört: INI -4. Verlust aller (Re-)Aktionen dieser KR.
- 3 — Waffe beschädigt: INI -3. Nicht getroffen, Projektil verloren. Sehne gerissen, Mechanik verklemt. Schusswaffen erst nach 30 Aktionen wieder einsatzbereit. Bei Wurfaffen siehe stattdessen 2. Verlust aller (Re-)Aktionen dieser KR.
- 4-10 — Fehlschuss: INI -2. Nicht getroffen, Projektil verloren. Schusswaffen: Sehne oder Mechanik leicht beschädigt, erst nach 2 Aktionen wieder schussfähig. Wurfaffen: verloren, Werfer braucht 2 Aktionen, um sein Gleichgewicht wiederzufinden.
- 11-12 — Gefährten getroffen/Eigentreffer: INI -3. Normale TP (ohne Ansagen) gegen nächsten Gefährten oder sich selbst, wenn keine Gefährten in der Nähe.

MBK 28f.

Meta-Aktion

ÜBERRASCHUNG

modifizierte IN-Probe / *Gefahreninstinkt*

Voraussetzungen: Kämpfer stößt überraschend mit Gegnern zusammen.

Ausführbar mit: Aktion ist unabhängig von Waffentalenten.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Um in einer Überraschungssituation sogleich handeln zu können, muss dem Kämpfer eine IN-Probe gelingen, die wie folgt modifiziert ist:

- TaW *Kriegskunst* -TaW/2
- SF *Aufmerksamkeit* -4 (kumulativ)
- SF *Kampfgespür* -4 (kumulativ)
- SF *Blindkampf* -2 (kumulativ)

Verfügt er über die Gabe *Gefahreninstinkt*, steht ihm zusätzlich eine Probe darauf zu. Nur eine von beiden Proben muss ihm gelingen, um handeln zu können.

Nur bei gelungener Probe kann der Kämpfer seine (Re-)Aktionen in der ersten KR regulär nutzen. Der Kampf geht nach Abschluss dieser KR regulär weiter.

Misslungen: (Re-)Aktionen der ersten KR verfallen. Keine zusätzlichen Auswirkungen.

MBK 18f.

Meta-Aktion

SICH VOM GEGNER LÖSEN

evtl. Probe je nach Variante

Voraussetzungen: Keine.

Ausführbar mit: Alle Kampf Talente.

Kombinierbar mit: Manöver je nach Variante.

Wirkung: Eine Kämpferin hat drei Möglichkeiten, sich aus einem Kampf zurückzuziehen, d.h. genug Distanz zu gewinnen, um sich umzudrehen und zu fliehen (Aktion Bewegungen):

- Karte Ausweichen spielen (Freie Aktion). Kämpft die Heldin im Defensiven Kampfstil, so ist diese Aktion um 2 erleichtert.
- Karte Distanzklasse Erhöhen spielen (Aktionsmanöver), bis sie außerhalb der Reichweite (DK) des Gegners ist.
- Karte Flucht aus dem Kampfgetümmel spielen (Aktionsmanöver), d.h. sie dreht sich einfach um und läuft davon. In diesem Fall kann der Gegner sofort die Karte Passierschlag spielen.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

MBK 23

Meta-Aktion

BRUCHTEST

2W6

Voraussetzungen: Abwehr eines Kritischen Treffers mit Waffe oder Schild.

Oder: Abwehr eines Wuchtschlags (oder Abart davon) mit 15+ TP.

Oder: Abwehr eines Aktionsmanövers Schildspalter.

Wirkung: Treffen unter genannten Bedingungen Angriffs- und Verteidigungswaffe aufeinander, so muss die Verteidigungswaffe zuerst den Bruchtest ausführen. Für die Angriffswaffe muss nur dann ein Bruchtest gewürfelt werden, wenn die Verteidigungswaffe *nicht* zerbricht.

Auswirkungen je nach Wurf mit 2W6:

- 12 keine Auswirkungen
- kleiner 12 aber größer BF BF +1
- kleiner oder gleich BF Waffe zerbricht

Misslungen: Nicht möglich.

MBK 29f.

Meta-Aktion

HINTERHALT LEGEN

keine Probe erforderlich

Voraussetzungen: Angreifer hat Hinterhalt gelegt.

Ausführbar mit: Alle Kampf Talente.

Kombinierbar mit: Alle jeweils Mögliche Manöver.

Wirkung: Kämpfer im Hinterhalt haben eine Aktion frei, bevor sie den Hinterhalt aufgeben. Dies kann auch ein FK-Angriff oder eine Bewegung zum Gegner hin sein.

Der Gegner kann nach dieser Aktion eine Meta-Aktion Hinterhalt Erahnen ausführen.

Der eigentliche Kampf (das Auswürfeln von INI) beginnt erst nach Abschluss dieser ersten Aktion.

Misslungen: Nicht möglich.

MBK 18f.

Meta-Aktion

AT-/PA-PATZER

2W6

Voraussetzungen: 20 auf W20 bei (Re-)Aktionsmanöver und Prüfwurf misslungen.

Wirkung: Verlust aller (Re-)Aktionen dieser KR, sowie je nach Wurf mit 2W6:

- 2 — Waffe zerstört: INI -4. Bei BF ≤ 0 siehe stattdessen 9-10 (BF +2). Im Waffenlosen Kampf siehe stattdessen 12.
- 3-5 — Sturz: INI -2. Patzender liegt *am Boden*. Aufstehen: Aktion Position und GE-Probe + BE. Bei Vorteil Balance [Herausragender Balance] und gelungener GE-Probe [-4] siehe stattdessen 6-9.
- 6-9 — Stolpern: INI -2.
- 9-10 — Waffe verloren: INI -2. Waffe aufheben: GE-Probe (1 Aktion). Im Waffenlosen Kampf siehe stattdessen 3-5.
- 11 — Eigentreffer: INI -3. TP durch eigene Waffe, ohne KK-Zuschlag.
- 12 — Schwerer Eigentreffer: INI -4. Volle SP (!) durch eigene Waffe, mit KK-Zuschlag. Ggf. auch Wunden.

MBK 28f.

Meta-Aktion

BESONDERE KAMPFSITUATION

- Kampf wenn am Boden liegend AT/PA +3/+5
- Kampf gegen am Boden Liegenden AT/PA -3/-3
- Kampf wenn am Boden knieend AT/PA +1/+3
- Kampf gegen am Boden Knieenden AT/PA -1/-1
- Verteidiger wird überrumpelt AT -5
- Verteidiger schläft/ist bewusstlos/gefesselt AT -8
- Angriff auf vollkommen unbewegliches Ziel AT -10
- Kampf gegen Überzahl alle Proben +1 pro Gegner
- Kampf in Überzahl alle Proben -1 pro Mitstreiter
- Waffe 2+ DKs zu kurz PA ±0, AT unmöglich
- Waffe 1 DK zu kurz AT/PA -6/±0
- Waffe 1 DK zu lang AT/PA -6/-6
- Waffe 2+ DKs zu lang AT/PA unmöglich
- Kampf im Mondlicht (o.ä.) AT/PA +3/+3
- Kampf im Sternenlicht (o.ä.) AT/PA +5/+5
- Kampf bei 'totaler' Dunkelheit AT/PA +8/+8
- Kampf gegen Unsichtbare AT/PA +6/+6
- Kampf in knietiefem Wasser AT/PA ±0/+2
- Kampf in hüfttiefem Wasser AT/PA +2/+4
- Kampf in schulertiefem Wasser AT/PA +4/+6
- Kampf unter Wasser AT/PA +6/+6
- Kampf gegen fliegende Wesen AT/PA +2/+4

MBK 34

Meta-Aktion

SINKENDE LeP/AuP

Erschwernisse durch schwere Verletzung

Folgen sinkender Lebensenergie:

- LeP < 1/2 des Maximums W20 +1 / 3W20 +3
- LeP < 1/3 des Maximums W20 +2 / 3W20 +6
- LeP < 1/4 des Maximums W20 +3 / 3W20 +9
- LeP ≤ 5 kampfunfähig
- LeP ≤ 0 bewusstlos, stirbt nach W6xKO KR
- LeP ≤ -KO sofort tot

Der Vorteil *Zäher Hund* erlaubt die Verwendung des Anderthalbfachen der KO.

Folgen sinkender Ausdauer:

- AuP < 1/3 des Maximums W20 +1 / 3W20 +3
- AuP < 1/4 des Maximums W20 +2 / 3W20 +6
- AuP = 0 kampfunfähig

Anmerkung: Kampfunfähigkeit kann mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe +12 ignoriert werden. Die Kämpferin erleidet W6 Punkte Erschöpfung, bleibt aber TaP* KR weiter handlungsfähig.

Basis 98 / MBK 26/32

Meta-Aktion

TAKTISCHE BEWEGUNG

Übersicht über verschiedene Bewegungen im Kampf

- **Bewegen** (1 Aktion): GS Schritt Bewegungsweite möglich, keine PA-Einbußen. Eine 90°-Drehung kostet 1 Schritt Bewegungsweite.
- **Position** (1 Aktion): Vom Boden aufstehen, sich nach Ausweichen neu auszurichten, allgemein günstigere Position einnehmen, ohne den Ort zu verändern.
- **Drehung** (Freie Aktion): Drehung um 45°.
- **Rufen** (Freie Aktion): Warnruf, Befehl, Fluch o.ä. Nicht länger als drei kurze Worte.
- **Schritt** (Freie Aktion): 1 Schritt Bewegungsweite in egal welche Richtung. Verändert nicht die DK.
- **Waffe/Gegenstand fallen lassen** (Freie Aktion): Bedeutet genau dies und *nicht* 'vorsichtig hinlegen'.
- **Angriff & Bewegung** (2 Aktionen): Aktion Bewegen (s.o.) zur Gegnerin hin, dann umgewandelte Reaktion als AT mit regulärem +4-Aufschlag.
- **Sprinten** (2 Aktionen): 3xGS Schritt Bewegungsweite möglich. Keine weiteren (Re-)Aktionen möglich. Eine 45°-Drehung kostet 1 Schritt Bewegungsweite.
- **Gegenstand benutzen**: 10 Aktionen wenn in Gürteltasche, 20 Aktionen wenn in Rucksack, halbiert bei gelungener FF-Probe.

MBK 18f.

Meta-Aktion

ZAUBERSPRÜCHE

MAKS 4

Manöverkarten-System für DSA4

© 2005 Tyll Zybura

wolkenurm.de

CORPOFESSO GLIEDERSCHMERZEN

KL/KO/KK + MR

Voraussetzungen: 5 Aktionen ZD. 7 Schritt Rw. 8 AsP.

Ausführbar mit: Zauber ist unabhängig von der Waffe.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Opfer leidet unter schmerzhafter Muskelschwäche.

- KK -8, GE -2, ZfP*/2 Punkte Erschöpfung. Selbständige Fortbewegung unmöglich, wenn KK < 5.
- Pro Kampffaktion (wenn überhaupt möglich) -1W6 AuP und 1 Punkte Erschöpfung pro 5 KR.

Wirkungsdauer: ZfP*x10 KR.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

LC 39 ZfP*_____/Wd_____ Zauber

DUPLICATUS DOPPELBILD

KL/CH/GE (+2 pro weiterem Doppelgänger)

Voraussetzungen: 5 Aktionen ZD. 6 AsP für einen, 3 AsP für jeden weiteren Doppelgänger.

Für zwei Doppelgänger ist mindestens ZfW 7 nötig, für drei ZfW 11, für vier ZfW 15, für fünf ZfW 18.

Ausführbar mit: Zauber ist unabhängig von der Waffe.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Erschafft illusionäre Doppelgänger des Zaubernden (Realitätsdichte entspricht ZfP*) wodurch die Trefferwahrscheinlichkeit des Gegners sinkt (gilt auch für Fernkampfangriffe und Zauber):

- 1 Doppelgänger: 1-3 auf W6.
- 2 Doppelgänger: 1-2 auf W6.
- 3 Doppelgänger: 1-5 auf W20.
- 4 Doppelgänger: 1-4 auf W20.
- 5 Doppelgänger: 1 auf W6.

Für den Gegner ist die PA um die Anzahl der Doppelgänger erschwert.

Wirkungsdauer: ZfP*x2 KR (A).

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

LC 46f. ZfP*_____/Wd_____ Zauber

AXXELERATUS

KL/GE/KO

Voraussetzungen: 2 Aktionen ZD. 7 AsP. Übung im Kampfeinsatz des Zaubers.

Ausführbar mit: Alle Waffenfertigkeiten.

Kombinierbar mit: Alle jeweils möglichen Manöver.

Wirkung: Die hohe Beschleunigung modifiziert die Kampferte wie folgt:

- PA-Basis, TP und Ausweichen-Wert +2.
- GS, INI-Basis und TaW *Athletik* (für Sprints und Sprünge) werden verdoppelt.
- Gegner erleidet PA -2.
- SF *Schnellziehen* und *Schnellladen* können auch ohne ihre Kenntnis genutzt werden. Sind sie bereits bekannt: weitere Verkürzung um eine Aktion (nicht unter 1).

Wirkungsdauer: ZfP*x3 KR (A)

- Variante *Blitzgeschwindigkeit* (+7/11): Wie oben, aber GS und TaW *Athletik* (für Sprints und Sprünge) vervierfacht, Patzerwahrscheinlichkeit im Kampf beträgt 18-20 auf W20.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

LC 23f. ZfP*_____/Wd_____ Zauber

REVERSALIS CORPOFESSO GLIEDERSCHMERZEN

KL/IN/CH; KL/KO/KK +2 + MR

Voraussetzungen: 8 + 7 Aktionen ZD. 7 Schritt Rw. 7 AsP + 8 AsP (Stabzauber *Kraftfokus* verbilligt beide Zauber).

Ausführbar mit: Alle Waffentalente.

Kombinierbar mit: Alle jeweils möglichen Manöver.

Wirkung: Nutznießer wird durch KK +8 und GE +2 gestärkt, wodurch sich auch die Basis-Werte ändern. Während der Wirkungsdauer fallen keine Erschöpfung-Punkte an.

Wirkungsdauer: ZfP*x10 KR.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

LC 39/141 ZfP*_____/Wd_____ Zauber

EISESKÄLTE KÄMPFERHERZ

MU/IN/KO

Voraussetzungen: 2 Aktionen ZD. 5 AsP + 1 AsP/KR.

Ausführbar mit: Alle Waffenfertigkeiten.

Kombinierbar mit: Alle jeweils möglichen Manöver.

Wirkung: Zaubernder spürt keine Schmerzen und hat Vorteile im Kampf:

- Zusätzlich ZfP*/5 Punkte RS (ohne Behinderung).
- Keine AT/PA-Einbußen durch niedrige LE und *Selbstbeherrschung*-Proben aufgrund von LeP-Verlust sind um ZfP* erleichtert.
- ZfP*/2 Wunden können ignoriert werden.

Alle SP und Wunden werden bis zum Ende der Wirkungsdauer verdeckt notiert. Dann werden 1W6 Punkte Erschöpfung fällig.

Wirkungsdauer: ZfWx2 KR (A).

- Variante *Berserker* (+3): Wie oben, alle Reaktionen werden in Attacken umgewandelt. Der +4-Aufschlag gilt, die AT steigt aber um ZfP*/3. Keine Zauber und Manöver möglich außer Wuchtschlag, Sturmangriff und Niederwerfen.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

LC 51 ZfP*_____/Wd_____ Zauber

BLITZ DICH FIND

KL/IN/GE + MR

Voraussetzungen: 1 Aktion ZD. ZfW Schritt Rw. 4 AsP

Ausführbar mit: Zauber ist unabhängig von der Waffe.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Erzeugt Lichtblitz im Geist des Opfers, so dass dieses keine gezielten Aktionen mehr ausführen kann:

- Im Kampf: AT, PA und INI -10.
- Kann nicht zaubern oder Fernkampf ausüben.

Wirkungsdauer: ZfP* Aktionen.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

LC 33 ZfP*_____/Wd_____ Zauber

CORPOFRIGO KÄLTESCHOCK

CH/GE/KO + MR

Voraussetzungen: 2 Aktionen ZD. 7 Schritt Rw. 9 AsP.

Ausführbar mit: Zauber ist unabhängig von der Waffe.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Entzieht dem Opfer schlagartig die Körperwärme.

- ZfP* SP(A)
- Für ZfP* KR gilt AT, PA, INI und GE, FF, KK -4, wobei durch die Senkung der Eigenschaften zusätzlich die Basiswerte neu berechnet werden.
- Wirkt doppelt auf kälteempfindliche Wesen und halbiert auf kälteresistente Wesen.
- Feuer- und Wasser-Elementare sind anfällig für den Zauber (Meisterentscheid).

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

LC 23f. ZfP*_____/Wd_____ Zauber

PLUMBUMBARUM

CH/GE/KK + höchste MR + Anzahl der Opfer

Voraussetzungen: 3 Aktionen ZD. 7 Schritt Rw. 4 AsP + 2 AsP pro Gegner.

Ausführbar mit: Zauber ist unabhängig von der Waffe.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Lähmt die Angriffskraft der Gegner.

- AT-, PA- und INI-Basis sinken um insgesamt ZfP* Punkte (gleichmäßig verteilen).
- Tiere werden desorientiert und fliehen, wenn ihnen eine MU-Probe + ZfP* misslingt.

Wirkungsdauer: 5 KR.

- Variante *Demotivation* (+3): Wie oben, zusätzlich sind auch Zauber, die Gesten erfordern, um ZfP* erschwert.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

LC 135 ZfP*_____/Wd_____ Zauber

REVERSALIS PLUMBUMBARUM

KL/IN/CH; CH/GE/KK + 2 +
höchste MR + Anzahl der Opfer

Voraussetzungen: 8 + 5 Aktionen ZD. 7 Schritt RW. 7 AsP + 4 AsP + 2 AsP pro Gegner (Stabzauber *Kraftfokus* verbilligt beide Zauber).

Ausführbar mit: Alle Waffentalente.

Kombinierbar mit: Alle jeweils möglichen Manöver.

Wirkung: Hebt die Kampfmotivation der Bezauberten, so dass AT-, PA- und INI-Basis sowie der Ausweichen-Wert (durch PA-Basis) um je ZfP* Punkte steigen.

Wirkungsdauer: 5 KR.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

LC 135/141 ZfP*_____/WD_____ Zauber

ATTRIBUTO [INTUITION]

KL/CH/IN

Voraussetzungen: 30 Aktionen ZD. RW Berührung. 7 AsP.

Ausführbar mit: Alle Waffentalente.

Kombinierbar mit: Alle jeweils möglichen Manöver.

Wirkung: Hebt die IN des Bezauberten um ZfP*/3 Punkte.

- Dies zieht auch eine Neuberechnung der INI-, FK- und PA-Basis nach sich (letzteres wirkt sich auf den Ausweichen-Wert aus).

- Andere Grundwerte (LE, AU, AE) werden nicht betroffen.

Wirkungsdauer: 1 Stunde.

- Variante *Schnellsteigerung* (+3/11): Steigert die IN für ZfW KR um ZfP* Punkte. 5 Aktionen ZD. 11 AsP.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

LC 20 ZfP*_____/WD_____ Zauber

ATTRIBUTO [KONSTITUTION]

KL/CH/KO

Voraussetzungen: 30 Aktionen ZD. RW Berührung. 7 AsP.

Ausführbar mit: Alle Waffentalente.

Kombinierbar mit: Alle jeweils möglichen Manöver.

Wirkung: Hebt die KO des Bezauberten um ZfP*/3 Punkte.

- Dies zieht auch eine Neuberechnung der MR nach sich, und erhöht die Resistenz gegen Wunden.

- Andere Grundwerte (LE, AU, AE) werden nicht betroffen.

Wirkungsdauer: 1 Stunde.

- Variante *Schnellsteigerung* (+3/11): Steigert die KO für ZfW KR um ZfP* Punkte. 5 Aktionen ZD. 11 AsP.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

LC 20 ZfP*_____/WD_____ Zauber

STANDFEST KATZENGLEICH IN/GE/FF

Voraussetzungen: 4 Aktionen ZD. 6 AsP + 2 AsP pro KR.

Ausführbar mit: Alle Waffentalente.

Kombinierbar mit: Alle jeweils möglichen Manöver.

Wirkung: Kampfgewandtheit nimmt zu durch Verschmelzung mit der Waffe.

- Im Nahkampf unlaufen keine Patzer mehr (Prüfwurf bei 20 gilt immer als gelungen).

- Zuschläge auf AT und PA (durch eigene und gegnerische Manöver) sind um die Hälfte erleichtert (erst aufaddieren, dann halbieren). Dies gilt nicht für Zuschläge aus Wunden und niedriger LE.

- Entwaffnen-Manöver sind gegen den Kämpfer um 8 Punkte zusätzlich erschwert.

Wirkungsdauer: ZfP*x3 KR (A) oder bis die Waffe aus der Hand gelegt wird.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

LC 158 ZfP*_____/WD_____ Zauber

ATTRIBUTO [FINGERFERTIGKEIT]

KL/CH/FF

Voraussetzungen: 30 Aktionen ZD. RW Berührung. 7 AsP.

Ausführbar mit: Alle Waffentalente.

Kombinierbar mit: Alle jeweils möglichen Manöver.

Wirkung: Hebt die FF des Bezauberten um ZfP*/3 Punkte.

- Dies zieht auch eine Neuberechnung der FK-Basis nach sich.

- Andere Grundwerte (LE, AU, AE) werden nicht betroffen.

Wirkungsdauer: 1 Stunde.

- Variante *Schnellsteigerung* (+3/11): Steigert die FF für ZfW KR um ZfP* Punkte. 5 Aktionen ZD. 11 AsP.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

LC 20 ZfP*_____/WD_____ Zauber

ATTRIBUTO [KÖRPERKRAFT]

KL/CH/KK

Voraussetzungen: 30 Aktionen ZD. RW Berührung. 7 AsP.

Ausführbar mit: Alle Waffentalente.

Kombinierbar mit: Alle jeweils möglichen Manöver.

Wirkung: Hebt die KK des Bezauberten um ZfP*/3 Punkte.

- Dies zieht auch eine Neuberechnung der AT-, PA- und FK-Basis, sowie der TP/KK-Boni für eine Waffe nach sich. Ggf. steigt der Ausweichen-Wert.

- Andere Grundwerte (LE, AU, AE) werden nicht betroffen.

Wirkungsdauer: 1 Stunde.

- Variante *Schnellsteigerung* (+3/11): Steigert die KK für ZfW KR um ZfP* Punkte. 5 Aktionen ZD. 11 AsP.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

LC 20 ZfP*_____/WD_____ Zauber

ATTRIBUTO [MUT]

KL/CH/MU

Voraussetzungen: 30 Aktionen ZD. RW Berührung. 7 AsP.

Ausführbar mit: Alle Waffentalente.

Kombinierbar mit: Alle jeweils möglichen Manöver.

Wirkung: Hebt den MU des Bezauberten um ZfP*/3 Punkte.

- Dies zieht auch eine Neuberechnung der MR, sowie der INI- und der AT-Basis nach sich.

- Andere Grundwerte (LE, AU, AE) werden nicht betroffen.

Wirkungsdauer: 1 Stunde.

- Variante *Schnellsteigerung* (+3/11): Steigert den MU für ZfW KR um ZfP* Punkte. 5 Aktionen ZD. 11 AsP.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

LC 20 ZfP*_____/WD_____ Zauber

ATTRIBUTO [GEWANDTHEIT]

KL/CH/GE

Voraussetzungen: 30 Aktionen ZD. RW Berührung. 7 AsP.

Ausführbar mit: Alle Waffentalente.

Kombinierbar mit: Alle jeweils möglichen Manöver.

Wirkung: Hebt die GE des Bezauberten um ZfP*/3 Punkte.

- Dies zieht auch eine Neuberechnung der INI-, AT- und PA-Basis nach sich (letzteres wirkt sich auf den Ausweichen-Wert aus).

- Andere Grundwerte (LE, AU, AE) werden nicht betroffen.

Wirkungsdauer: 1 Stunde.

- Variante *Schnellsteigerung* (+3/11): Steigert die GE für ZfW KR um ZfP* Punkte. 5 Aktionen ZD. 11 AsP.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

LC 20 ZfP*_____/WD_____ Zauber

ARMATURTZ

IN/GE/KO

Voraussetzungen: 3 Aktionen ZD. RSxRS – ZfP*/2 AsP, mindestens 4 AsP.

Ausführbar mit: Alle Waffentalente.

Kombinierbar mit: Alle jeweils möglichen Manöver bzw. Rüstungen.

Wirkung: Erhöhung des natürlichen RS nach AsP-Einsatz, maximal um ZfW/2 Punkte.

- Die Rüstung erzeugt keine zusätzliche BE.

- Sie hält materiellen Schaden ab, jedoch keine magischen Angriffe wie FULMINICTUS, die keine materielle Komponente haben.

- Die Rüstung hält Bisse von Ratten, Fledermäusen, Moskitos, o.ä. (die normalerweise SP erzeugen) vollständig ab.

Wirkungsdauer: 1 SR (A).

- Variante *Körperschild* (+4): Wirkt auf ausgewählte Trefferzonen: Für Brust, Rücken und Bauch werden die AsP-Kosten halbiert, für Kopf, Arme und Beine geviertelt. Sie betragen jeweils mindestens 3 AsP.

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

LC 19 ZfP*_____/WD_____ Zauber

FAVILLUDO FUNKENPANZ

Variante *Leuchtender Panzer*
IN/CH/FF + 2

Voraussetzungen: 2 Aktionen ZD. 3 AsP.

Ausführbar mit: Zauber ist unabhängig von der Waffe.

Kombinierbar mit: Nicht kombinierbar.

Wirkung: Die Zaubernde wird von einem Funken-
schwarm eingehüllt, der die Gegnerin verwirrt:

- AT-Abzug von ZfP*/4 Punkten.
- Gezielter Stich, Todesstoß, o.ä. sind nicht möglich.

Wirkungsdauer: ZfP* \times 10 KR (A).

Misslungen: Keine zusätzlichen Auswirkungen.

LC 56

ZfP* _____/WD _____

Zauber

LITURGIEN & MIRAKEL

MAKS 4

Manöverkarten-System für DSA4

© 2005 Tyll Zybura

wolkenurm.de

ZERSCHMETTERNDER
BANNSTRAHLMU/IN/CH + 8 + Modifikator
Grad: V / Ziel: P / Praios, KamaluqReichweite: Sicht.Ritualdauer: Stoßgebet.Symbole, Gesten, Gebet: Geweihter stimmt den *Fluch über Frevler* an: "Herr Praios, ewige Sonne, Trenner von Recht und Unrecht! Gepriesen sei deine Macht. Dein strafender Blick falle auf diesen Frevler! Es sei!" und deutet mit dem *Zeichen des Auges* auf den Übeltäter.Wirkung: Ein gleißender Bannstrahl fährt vom Himmel auf das Opfer hinab.

- Magische Wesen (Dämonen, Untote, Golems, Chimären) werden zu Staub zerschmettert.
- Natürliche Lebewesen werden bewusstlos niedergestreckt und verlieren ggf. alle AsP.
- Paktierer erleiden 15 + LkP*x2 SP.

Wirkungsdauer: augenblicklich.

AG 115 LkW_____/LkP*____ Liturgie

SEGEN DER
HEILIGEN ARDAREMU/IN/CH + 6 + Modifikator
Grad: IV / Ziel: G / RondraReichweite: Selbst.Ritualdauer: Stoßgebet (12 Aktionen).Symbole, Gesten, Gebet: Anrufung Rondras mit Verweis auf das zu schützende Heiligtum. *Choral der HL Ardare*.Wirkung: Die Geweihte ruft das heilige Schwert *Armalion* herbei (GKM 37) um ein Heiligtum zu schützen. *Armalion* gewährt ihr:

- 2 AT und 2 PA pro KR.
- 2W20 + 10 TP (+10 weitere gegen Xarfai-Paktierer).
- Vor diesem Schaden schützt keine profane oder magische Rüstung.

Wirkungsdauer: Eine Schlacht, maximal LkP* Stunden.*Armalion* darf nicht gerufen werden, sobald die Rondra-Kirche im ausgerufenen Kriegszustand ist.

AG 108 LkW_____/LkP*____ Liturgie

BLENDSTRAHL AUS
ALVERANMU/IN/CH + Modifikator
Grad: I / Ziel: P / PraiosReichweite: Sicht.Ritualdauer: Stoßgebet (8 Aktionen).Symbole, Gesten, Gebet: Der Geweihte formuliert den kurzen Bannfluch: "Bei Praios' ewigem Glanz: Verblendet bist du, geblendet sollst du sein!" und schlägt das *Zeichen des Auges* (GKM 29).Wirkung: Aus der ausgestreckten Hand des Geweihten fährt ein greller Lichtblitz, der eine vor ihm stehende Person blendet, so dass dieses keine gezielten Aktionen mehr ausführen kann:

- Im Kampf: AT, PA und INI –10.
- Kann nicht zaubern oder Fernkampf ausüben.

Wirkungsdauer: LkP* KR.

AG 91 LkW_____/LkP*____ Liturgie

EHRENHAFTER
ZWEIKAMPFMU/IN/CH + 2 + Modifikator
Grad: II / Ziel: P+P / RondraReichweite: Sicht.Ritualdauer: Stoßgebet (10+ Aktionen).Symbole, Gesten, Gebet: Aufforderung zum Duell und *Choral der HL Ardare* (AG 92).Wirkung: Die Geweihte zwingt ihr Gegenüber und alle Eingreifenden auf beiden Seiten zum Ehrenhaften Zweikampf:

- Kämpfe nur Eins zu Eins, keine Schläge von der Seite oder von hinten, wehrlose Gegner werden nicht angegriffen.
- Es kann nur mit *Selbstbeherrschung* + 10 + LkP* dagegen verstoßen werden.

Wirkungsdauer: LkP*x10 KR.

Wirkt nicht auf Dämonen, sehr wohl aber gegen Paktierer (Mirakelprobe um KdVx2 erschwert).

AG 92 LkW_____/LkP*____ Liturgie

RONDRA'S WUNDERSAME
RÜSTUNGMU/IN/CH + 8 + Modifikator
Grad: V / Ziel: G / RondraReichweite: Selbst.Ritualdauer: Stoßgebet (12 Aktionen).Symbole, Gesten, Gebet: Anrufung Rondras mit Verweis auf zu schützende Unschuldige und Bitte um die Wundersame Rüstung (GKM 37).Wirkung: Die Geweihte ruft die Rüstung herbei. Sie gewährt ihr:

- RS/BE 12/0.
- Kein Schmerz durch Verletzungen oder Wunden auch über ihre natürliche KO oder LE hinaus.
- Erst nach der Wirkungsdauer wird aller Schaden wirksam.

Wirkungsdauer: Eine Schlacht, maximal LkP* Stunden.

AG 106 LkW_____/LkP*____ Liturgie

GOLDENE RÜSTUNG

MU/IN/CH + 2 + Modifikator
Grad: II / Ziel: G / PraiosReichweite: Berührung.Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen).Symbole, Gesten, Gebet: "Herr Praios! Ewige Sonne! Gleißender Herr Alverans! Durch deine Gnade schütze mich der Glanz der Mauern Alverans! Es sei!" Das Gebet wird mit der *Bannenden Sonnenscheibe* abgeschlossen.Wirkung: Gleißende Aureole um den Geweihten.

- Angriff nur mit MU + LkP*/2 möglich (nach einmaligem Gelingen muss nicht wiederholt werden).
- Selbst dann ist eine AT um LkP*/2 Punkte, ein FK-Angriff und alle Zauber gegen den Geweihten um LkP* Punkte erschwert.
- Auf *lichtscheue* Kreaturen wirkt die Aureole wie helles Sonnenlicht.

Wirkungsdauer: LkP*x10 KR.

AG 97 LkW_____/LkP*____ Liturgie

THALIONMELS
SCHLACHTGESANGMU/IN/CH + 4 + Modifikator
Grad: III / Ziel: G / RondraReichweite: Selbst.Ritualdauer: Stoßgebet (15 Aktionen).Symbole, Gesten, Gebet: Geweihte spricht Gebet und bekundet ihren Willen, für Rondra zu sterben.Wirkung: Die Geweihte spürt keinen Schmerz durch erlittene Wunden, Patzer werden ignoriert, und ihre AT verbessert sich um LkP*/2 Punkte.

Die Geweihte kann weiterkämpfen, bis sie etwa LkP*x10 LeP unter 0 ist. In diesem Fall ruft Rondra sie nach dem Kampf zu sich.

Wirkungsdauer: LkP* SR, oft bis zum Tod.

AG 111 LkW_____/LkP*____ Liturgie

EXORZISMUS

MU/IN/CH + mindestens 4 + Modifikator
+ Beschwörungsschwierigkeit des Dämons

Grad: III+ (s.u.) / Ziel: P / allgemein

Reichweite: Sichtweite (7 Schritt).Ritualdauer: Stoßgebet (15 Aktionen).Symbole, Gesten, Gebet: Geweihte tritt auf Wesenheit zu und spricht "Im Namen meines Herrn / meiner Herrin [Göttername] befehle ich dir, unheiligstes Gezücht, zurückzukehren in die Niederhöhlen, aus denen du gekrochen bist!"Wirkung: Die Geweihte vernichtet sofort einen dämonischen Diener des Widersachers ihrer Gottheit.

Der Dämon muss sich in Sichtweite befinden und kann während der Ritualdauer ungehindert agieren.

Wirkungsdauer: augenblicklich.

Auf Grad III wirkt die Liturgie gegen niedere Dämonen der Widersacher-Domäne, auf Grad IV auch auf gehörnte der Widersacher-Domäne oder niedere Dämonen anderer Domänen, auf Grad V auf gehörnte Dämonen aller Domänen.

AG 94f. LkW_____/LkP*____ Liturgie

MÄRTYRERSEGEN

MU/IN/CH + Modifikator
Grad: I / Ziel: G / allgemein

Reichweite: Selbst.

Ritualdauer: Stoßgebet.

Symbole, Gesten, Gebet: Stummes Gebet: "Herr / Herrin [Gottheit], Herr Firun und ihr übrigen Herrscher Alverans, schenkt mir die innere Kälte, den Waffen und Flammen der Lächerer zu widerstehen und eure Größe zu preisen."

Wirkung: Geweihter wird beherrscht und Gemütskalt:

- Gegen schwere Verletzungen ist sein TaW *Selbstbeherrschung* um LkP* + 5 erhöht.
- Schmerzen kann er ignorieren, Erschwernisse durch Wunden und niedrige LE entfallen.
- SP werden verdeckt notiert und fallen am Ende der Wirkungsdauer auf den Geweihten zurück.

Wirkungsdauer: Ein Kampf, maximal LkP* SR.

AG 102 LkW____/LkP*____ Liturgie

ARGELIONS SPIEGEL

MU/IN/CH + 6 + Modifikator
Grad: IV / Ziel: G / Hesinde

Reichweite: Selbst / Sicht.

Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen).

Symbole, Gesten, Gebet: Der Geweihte schlägt mit der geöffneten rechten Hand das *Zeichen des Ouroboros*: einen Kreis von rechts nach links, unten beginnend.

Dabei intoniert er die Namen Hesindes, Madas, Nac-ladors und St. Argelions.

Wirkung: Der Magiespiegel wirft jeglichen gegen den Geweihten gerichteten Zauber auf die Anwenderin zurück, dass diese von ihrem eigenen Wirken getroffen wird (unabhängig von ihrer MR oder einem aktivierten INVERCANO).

Wirkungsdauer: LkP* KR.

AG 89f. LkW____/LkP*____ Liturgie

GÖTTLICHES ZEICHEN

MU/IN/CH + Modifikator
Grad: I / Ziel: ZZ / allgemein

Reichweite: Sicht.

Ritualdauer: Stoßgebet (5 Aktionen).

Symbole, Gesten, Gebet: Der Geweihte erfleht ein göttliches Zeichen seiner Gottheit.

Wirkung: Das Zeichen entspricht dem Wesen der Gottheit und der Situation, ist aber ermahrender, nicht nützlicher Art. MU +1 für alle Anhänger der Gottheit, die das Zeichen wahrnehmen.

- Beispiele für göttliche Zeichen: Praios: Sonnenstrahl / Gongschlag, Rondra: Donnerhall / Waffenblitzen, Effred: Windsturm, Travia: Wärmehauch / Gänse-schrei, Boron: Verdunklung / Grabgeruch, Hesinde: Buch schlägt sich an passender Stelle auf, Firun: Frosthaut / Eisklirren, Tsa: Regenbogenleuchten / Eidechsen, Phex: Münzfunkeln, Peraine: Heugeruch / Aufblühen einer Pflanze, Ingerimm: Hammerschlag / Feuerlodern, Rahja: Pferdewiehern / Musik aus dem Nicht, o.ä.

Wirkungsdauer: augenblicklich. Der MU steigt für LkP* SR.

AG 97 LkW____/LkP*____ Liturgie

NEUN STREICHE IN EINEM

MU/IN/CH + Modifikator
Grad: I / Ziel: G / Kor

Reichweite: Selbst.

Ritualdauer: Stoßgebet (12 Aktionen).

Symbole, Gesten, Gebet: Geweihter brüllt: "Neun für den Herrn der Tödlichen Streiche!" und stürzt sich in den Kampf. Jeder Schlag wird laut von "Eins!" bis "Neun!" hoch gezählt.

Wirkung: Die TP der ersten acht Attacken können bis zur neunten AT aufgespart werden.

- Jede AT, die zählen soll, muss angesagt werden. Sie zählt unabhängig davon, ob TP angerichtet wurden.
- Sie darf kein Manöver sein, das zusätzliche TP erzeugt (Wuchtschlag-Varianten).
- Die neunte AT darf hingegen ein solches Manöver sein, dass um LkP*/2 Punkte erleichtert ist. Alle angesparten TP werden zum Schaden dieser AT addiert.
- Misslingt die neunte AT oder wird der Kampf vorher gestört, verfallen alle angesparten TP, die Liturgie ist beendet.

Wirkungsdauer: LkP* \times 10 KR.

AG 103 LkW____/LkP*____ Liturgie

AURA DES REGENBOGENS

MU/IN/CH + 4 + Modifikator
Grad: III / Ziel: Z / Tsa

Reichweite: Berührung.

Ritualdauer: Stoßgebet (10 Aktionen).

Symbole, Gesten, Gebet: Geweihter bittet im Licht eines Regenbogens um Frieden und Schutz vor Unheilgem.

Wirkung: Die Geweihte ist umgeben von den flimmernden Farben des Regenbogens, die die Friedfertigen vor Übergriffen jeglicher Art schützen.

- Angriffe nur mit *Selbstbeherrschung* + 10 + LkP* möglich.
- Selbst dann ist eine AT um LkP*/2 Punkte, ein FK-Angriff um LkP* Punkte erschwert.
- Bei vollständiger Friedfertigkeit aller Schutzsuchenden steigen die LkP* um 1–3 Punkte. Im besten Fall schützt die Aura selbst vor gehörnten Dämonen (gilt als zweifach geweihter Boden).
- Streitereien oder Kämpfe innerhalb der Aura senken die LkP* um 1–3 Punkte.

Wirkungsdauer: LkP* Spielrunden.

AG 90 LkW____/LkP*____ Liturgie

KIRSCHBLÜTENREGEN

MU/IN/CH + 2 + Modifikator
Grad: II / Ziel: Z / Tsa

Reichweite: Berührung.

Ritualdauer: Stoßgebet (8 Aktionen).

Symbole, Gesten, Gebet: Die Geweihte pfeift ein Lied.

Wirkung: Aus dem Nichts regnen unzählige Kirschblüten herab und versperren in der Zone den Blick auf die Geweihte:

- FK-Angriffe um LkP* erschwert.
- Nahkampf-Angriffe um LkP*/2 erschwert.

Wirkungsdauer: Solange die Geweihte pfeift, maximal LkP* \times 10 KR.

AG 101 LkW____/LkP*____ Liturgie

DAS SCHWARZE FELL DURCH DAS ROTE BLUT

MU/IN/CH + 2 + Modifikator
Grad: II / Ziel: G

Reichweite: Selbst.

Ritualdauer: Stoßgebet (12).

Symbole, Gesten, Gebet: Geweihter fügt sich selbst eine blutende Wunde am linken Arm zu (IW6 SP) und schüttelt diesen neunmal gegen den Feind, wobei er jeweils einen der Beinamen Kors anruft.

Wirkung: Der Geweihte erhält eine zähe Haut, deren RS doppelt so hoch ist, wie die selbst zugefügten SP, die aber keine zusätzliche BE mit sich bringt.

Der RS zählt zusätzlich zur normalen Rüstung, aber nicht zu einem ARMATRUTZ.

Wirkungsdauer: LkP* KR.

AG 92 LkW____/LkP*____ Liturgie

EIDECHSENHAUT

MU/IN/CH + 4 + Modifikator
Grad: III / Ziel: P/G / Tsa, Zsahh

Reichweite: Berührung/Selbst.

Ritualdauer: Stoßgebet (8 Aktionen).

Symbole, Gesten, Gebet: Die Geweihte streicht sich oder der Nutznießerin zerstoßene Asche von Eidechsenhaut über den Leib und bittet um eine schützende Haut.

Wirkung: Die Haut überzieht sich mit einer dicken Schuppenhaut die LkP*/2 zusätzlichen RS bietet, aber keine zusätzliche BE bewirkt.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden.

Nach Ablauf der Wirkungsdauer setzt für LkP* SR ein Häutungsprozess ein, während der die Nutznießerin LkP*/4 Punkte FF und GE verliert und zu kaum einer Bewegung in der Lage ist.

AG 93 LkW____/LkP*____ Liturgie

SCHLANGENSTAB

MU/IN/CH + 2 + Modifikator
Grad: II / Ziel: P / Hesinde, H'Szint

Reichweite: Berührung.

Ritualdauer: Stoßgebet.

Symbole, Gesten, Gebet: Die Geweihte wirft einen Stecken zu Boden und ruft den Hl. Argelion um Schutz an.

Wirkung: Der Holzstecken verwandelt sich in eine magische Smaragdmatte, die alle Personen angreift, die die Geweihte bedrohen.

- Biss: INI 7 + W6, AT 12, Pa 4, TP 3 SP, LeP 10, AuP 15, RS 1, KO 7, GS 5, MR 12.

• Die Schlange ist nur durch magische Angriffe zu verletzen und richtet selbst auch Schaden gegen Dämonen an.

• Außer der Verteidigung befolgt das Tier keine Befehle.

• Allein ihr Anblick schlägt Gesindel oft schon in die Flucht.

Wirkungsdauer: LkP* SR oder 'Tod' der Schlange, danach verwandelt sie sich in den Stecken zurück.

AG 107 LkW____/LkP*____ Liturgie

STERNIENSTAUBMU/IN/CH + 2 + Modifikator
Grad: II / Ziel: G/P / Phex**Reichweite:** Sicht.**Ritualdauer:** Stoßgebet (10 Aktionen).**Symbole, Gesten, Gebet:** Der Geweihte wirft eine Handvoll Mondstaub über sich oder in Richtung seiner Angreifer, wobei er Phex anruft.**Wirkung:** 1) Der Staub umgibt den Geweihten wirbelnd und glitzernd:

- FK-Angriffe um LkP* erschwert.
- Nahkampf-Angriffe um LkP*/2 erschwert.
- 2) Der Staub verwirrt einen Angreifer:
- Nahkampf-Angriffe um LkP* erschwert.

Wirkungsdauer: LkP*x10 KR.

AG 110 LkW_____/LkP*_____ Litugie

MIRAKEL [PRAIOS]

MU/IN/CH + Modifikator

Voraussetzungen: 2 Aktionen Gebet ("Praios in mir, gewähre mir ..."). 5 KaP.**Wirkung:** Steigert eine Eigenschaft, einen TaW oder die AU um 5 + LkP*/2 Punkte. Modifikator der Mirakel-Probe je nach Talent bzw. Eigenschaft (es werden nur die in Kampf-Situationen nutzbaren aufgeführt!):

- Mirakel+ (±0): MU, MR; Selbstbeherrschung.
- Mirakel- (+18): —.
- Für alle anderen +6.
- Weitere Modifikatoren siehe AG 27 oder Karte Modifikatoren der Mirakelprobe.

Wirkungsdauer: 1 Aktion.

AG 26/33 LkW_____/LkP*_____ Mirakel

MIRAKEL [TRAVIA]

MU/IN/CH + Modifikator

Voraussetzungen: 2 Aktionen Gebet ("Travia in mir, gewähre mir ..."). 5 KaP.**Wirkung:** Steigert eine Eigenschaft, einen TaW oder die AU um 5 + LkP*/2 Punkte. Modifikator der Mirakel-Probe je nach Talent bzw. Eigenschaft (es werden nur die in Kampf-Situationen nutzbaren aufgeführt!):

- Mirakel+ (±0): MU; Selbstbeherrschung.
- Mirakel- (+18): alle Fernkampftalente.
- Für alle anderen +6.
- Weitere Modifikatoren siehe AG 27 oder Karte Modifikatoren der Mirakelprobe.

Wirkungsdauer: 1 Aktion.

AG 26/42 LkW_____/LkP*_____ Mirakel

WALBURIAS WEHRMU/IN/CH + 4 + Modifikator
Grad: III / Ziel: Z / Ingerimm, Angrosch**Reichweite:** Sicht.**Ritualdauer:** Stoßgebet (12 Aktionen).**Symbole, Gesten, Gebet:** Der Geweihte rammt seinen Schmiedehammer senkrecht in den Boden und ruft: "Schild aus Glut, Wall aus Erz! Heilige Walburia, hilf!"**Wirkung:** Zwischen dem Geweihten und einem oder mehreren Angreifern entsteht eine elementare Manifestation aus Feuer oder Erz (aufloderndes Feuer, Steinschlag, aufklaffender Riss im Boden).

Dies sorgt für Verwirrung (LkP* Punkte INI-Abzug) und hält den Angriff für einige Augenblicke auf.

Wirkungsdauer: augenblicklich.

AG 114 LkW_____/LkP*_____ Litugie

MIRAKEL [RONDRA]

MU/IN/CH + Modifikator

Voraussetzungen: 2 Aktionen Gebet ("Rondra in mir, gewähre mir ..."). 5 KaP.**Wirkung:** Steigert eine Eigenschaft, einen TaW oder die AU um 5 + LkP*/2 Punkte. Modifikator der Mirakel-Probe je nach Talent bzw. Eigenschaft (es werden nur die in Kampf-Situationen nutzbaren aufgeführt!):

- Mirakel+ (±0): MU, GE, KK, KO; Athletik, Körperbeherrschung, Reiten, Selbstbeherrschung; Kriegskunst; Fahrzeug Leken; zwei Nahkampftalente nach Wahl:
- Talent 1: _____
- Talent 2: _____

- Mirakel- (+18): alle Fernkampftechniken.
- Für alle anderen +6.
- Weitere Modifikatoren siehe AG 27 oder Karte Modifikatoren der Mirakelprobe.

Wirkungsdauer: 1 Aktion.

AG 26/37 LkW_____/LkP*_____ Mirakel

MIRAKEL [BORON]

MU/IN/CH + Modifikator

Voraussetzungen: 2 Aktionen Gebet ("Boron in mir, gewähre mir ..."). 5 KaP.**Wirkung:** Steigert eine Eigenschaft, einen TaW oder die AU um 5 + LkP*/2 Punkte. Modifikator der Mirakel-Probe je nach Talent bzw. Eigenschaft (es werden nur die in Kampf-Situationen nutzbaren aufgeführt!):

- Mirakel+ (±0): MU; Selbstbeherrschung.
- Mirakel- (+18): —.
- Für alle anderen +6.
- Weitere Modifikatoren siehe AG 27 oder Karte Modifikatoren der Mirakelprobe.

Wirkungsdauer: 1 Aktion.

AG 26/45 LkW_____/LkP*_____ Mirakel

MODIFIKATOREN DER MIRAKELPROBE**Motivation:** bei Mirakeln nur halb anzurechnen!

- aus einer Notlage heraus -3
- für einen kirchlichen/göttlichen Auftrag bis zu -7
- aus eigensüchtigen Motiven bis zu +7
- unter magischer Beherrschung +12

Ort:

- geweihter Boden eines anderen Zwölfgottes -1
- Schrein der eigenen Gottheit -2
- Tempel der Gottheit -3
- heiliger Ort der Gottheit -4
- Territorium/Gegenwart von vielen Ungläubigen +3
- andere Welt / Globule min. +7
- dämonisch verzerrtes Territorium min. +7

Zeitpunkt: bei Mirakeln nur halb anzurechnen!

- Monat des Gottes -1
- Feiertag der Gottheit -3
- Namenlose Tage +7

Umstände (nur Liturgien):

- Aufgestufte Liturgie +2 pro Veränderung
- Harmonie mit dem Weltgeschehen -2 bis +7
- Ziel ist Frevler/Verdammter +7/+12

AG 27

MIRAKEL [EFFERD]

MU/IN/CH + Modifikator

Voraussetzungen: 2 Aktionen Gebet ("Efferd in mir, gewähre mir ..."). 5 KaP.**Wirkung:** Steigert eine Eigenschaft, einen TaW oder die AU um 5 + LkP*/2 Punkte. Modifikator der Mirakel-Probe je nach Talent bzw. Eigenschaft (es werden nur die in Kampf-Situationen nutzbaren aufgeführt!):

- Mirakel+ (±0): FF, GE, KO, KK.
- Mirakel- (+18): —.
- Für alle anderen +6.
- Weitere Modifikatoren siehe AG 27 oder Karte Modifikatoren der Mirakelprobe.

Wirkungsdauer: 1 Aktion.

AG 26/41 LkW_____/LkP*_____ Mirakel

MIRAKEL [FIRUN]

MU/IN/CH + Modifikator

Voraussetzungen: 2 Aktionen Gebet ("Firun in mir, gewähre mir ..."). 5 KaP.**Wirkung:** Steigert eine Eigenschaft, einen TaW oder die AU um 5 + LkP*/2 Punkte. Modifikator der Mirakel-Probe je nach Talent bzw. Eigenschaft (es werden nur die in Kampf-Situationen nutzbaren aufgeführt!):

- Mirakel+ (±0): MU, GE, KO, KK; Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung; ein Fernkampftalent nach Wahl:
- Talent: _____
- Mirakel- (+18): —.
- Für alle anderen +6.

• Weitere Modifikatoren siehe AG 27 oder Karte Modifikatoren der Mirakelprobe.

Wirkungsdauer: 1 Aktion.

AG 26/52 LkW_____/LkP*_____ Mirakel

MIRAKEL [PHEX]

MU/IN/CH + Modifikator

Voraussetzungen: 2 Aktionen Gebet ("Phex in mir, gewähre mir ..."). 5 KaP.**Wirkung:** Steigert eine Eigenschaft, einen TaW oder die AU um 5 + LkP*/2 Punkte. Modifikator der Mirakel-Probe je nach Talent bzw. Eigenschaft (es werden nur die in Kampf-Situationen nutzbaren aufgeführt!):

- Mirakel+ (±0): MU, FF, GE; Körperbeherrschung.
- Mirakel- (+18): —.
- Für alle anderen +6.
- Weitere Modifikatoren siehe AG 27 oder Karte Modifikatoren der Mirakelprobe.

Wirkungsdauer: 1 Aktion.

AG 26/57 LkW_____/LkP*_____ Mirakel

MIRAKEL [RAHJA]

MU/IN/CH + Modifikator

Voraussetzungen: 2 Aktionen Gebet ("Rahja in mir, gewähre mir ..."). 5 KaP.**Wirkung:** Steigert eine Eigenschaft, einen TaW oder die AU um 5 + LkP*/2 Punkte. Modifikator der Mirakel-Probe je nach Talent bzw. Eigenschaft (es werden nur die in Kampf-Situationen nutzbaren aufgeführt!):

- Mirakel+ (±0): MU, GE; Ausweichen; Körperbeherrschung, Reiten, evtl. Akrobatik.
- Mirakel- (+18): alle bewaffneten Kampftechniken, Kriegskunst.
- Für alle anderen +6.
- Weitere Modifikatoren siehe AG 27 oder Karte Modifikatoren der Mirakelprobe.

Wirkungsdauer: 1 Aktion.

AG 26/64 LkW_____/LkP*_____ Mirakel

MIRAKEL [SWAFNIR]

MU/IN/CH + Modifikator

Voraussetzungen: 2 Aktionen Gebet ("Swafnir in mir, gewähre mir ..."). 5 KaP.**Wirkung:** Steigert eine Eigenschaft, einen TaW oder die AU um 5 + LkP*/2 Punkte. Modifikator der Mirakel-Probe je nach Talent bzw. Eigenschaft (es werden nur die in Kampf-Situationen nutzbaren aufgeführt!):

- Mirakel+ (±0): MU, GE, KO, KK; Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, evtl. Athletik; ein unbewaffnetes Nahkampftalent:
- Talent: _____
- Mirakel- (+18): —.
- Für alle anderen +6.

• Weitere Modifikatoren siehe AG 27 oder Karte Modifikatoren der Mirakelprobe.

Wirkungsdauer: 1 Aktion.

AG 26/76 LkW_____/LkP*_____ Mirakel

MIRAKEL [PERAINE]

MU/IN/CH + Modifikator

Voraussetzungen: 2 Aktionen Gebet ("Peraine in mir, gewähre mir ..."). 5 KaP.**Wirkung:** Steigert eine Eigenschaft, einen TaW oder die AU um 5 + LkP*/2 Punkte. Modifikator der Mirakel-Probe je nach Talent bzw. Eigenschaft (es werden nur die in Kampf-Situationen nutzbaren aufgeführt!):

- Mirakel+ (±0): Ausweichen.
- Mirakel- (+18): alle bewaffneten Kampftechniken, Kriegskunst.
- Für alle anderen +6.
- Weitere Modifikatoren siehe AG 27 oder Karte Modifikatoren der Mirakelprobe.

Wirkungsdauer: 1 Aktion.

AG 26/60 LkW_____/LkP*_____ Mirakel

MIRAKEL [AVES]

MU/IN/CH + Modifikator

Voraussetzungen: 2 Aktionen Gebet ("Aves in mir, gewähre mir ..."). 5 KaP.**Wirkung:** Steigert eine Eigenschaft, einen TaW oder die AU um 5 + LkP*/2 Punkte. Modifikator der Mirakel-Probe je nach Talent bzw. Eigenschaft (es werden nur die in Kampf-Situationen nutzbaren aufgeführt!):

- Mirakel+ (±0): GE, KO; Ausweichen.
- Mirakel- (+18): alle bewaffneten Kampftechniken.
- Für alle anderen +6.
- Weitere Modifikatoren siehe AG 27 oder Karte Modifikatoren der Mirakelprobe.

Wirkungsdauer: 1 Aktion.

AG 26/69 LkW_____/LkP*_____ Mirakel

MIRAKEL [ANGROSCH]

MU/IN/CH + Modifikator

Voraussetzungen: 2 Aktionen Gebet ("Angrosch in mir, gewähre mir ..."). 5 KaP.**Wirkung:** Steigert eine Eigenschaft, einen TaW oder die AU um 5 + LkP*/2 Punkte. Modifikator der Mirakel-Probe je nach Talent bzw. Eigenschaft (es werden nur die in Kampf-Situationen nutzbaren aufgeführt!):

- Mirakel+ (±0): FF, KO, KK; Selbstbeherrschung.
- Mirakel- (+18): Akrobatik.
- Für alle anderen +6.

• Weitere Modifikatoren siehe AG 27 oder Karte Modifikatoren der Mirakelprobe.

Wirkungsdauer: 1 Aktion.

AG 26/78 LkW_____/LkP*_____ Mirakel

MIRAKEL [INGERIMM]

MU/IN/CH + Modifikator

Voraussetzungen: 2 Aktionen Gebet ("Ingerimm in mir, gewähre mir ..."). 5 KaP.**Wirkung:** Steigert eine Eigenschaft, einen TaW oder die AU um 5 + LkP*/2 Punkte. Modifikator der Mirakel-Probe je nach Talent bzw. Eigenschaft (es werden nur die in Kampf-Situationen nutzbaren aufgeführt!):

- Mirakel+ (±0): MU, FF, KO, KK; Selbstbeherrschung.
- Mirakel- (+18): —.
- Für alle anderen +6.
- Weitere Modifikatoren siehe AG 27 oder Karte Modifikatoren der Mirakelprobe.

Wirkungsdauer: 1 Aktion.

AG 26/62 LkW_____/LkP*_____ Mirakel

MIRAKEL [KOR]

MU/IN/CH + Modifikator

Voraussetzungen: 2 Aktionen Gebet ("Kor in mir, gewähre mir ..."). 5 KaP.**Wirkung:** Steigert eine Eigenschaft, einen TaW oder die AU um 5 + LkP*/2 Punkte. Modifikator der Mirakel-Probe je nach Talent bzw. Eigenschaft (es werden nur die in Kampf-Situationen nutzbaren aufgeführt!):

- Mirakel+ (±0): MU, GE, KO, KK; Ausweichen; Athletik, Körperbeherrschung, Reiten, Selbstbeherrschung; Kriegskunst; Fahrzeug Lenken (Streitwagen); Infanteriewaffen und ein weiteres bewaffnetes Nahkampftalent:
- Talent: _____
- Mirakel- (+18): —.
- Für alle anderen +6.

• Weitere Modifikatoren siehe AG 27 oder Karte Modifikatoren der Mirakelprobe.

Wirkungsdauer: 1 Aktion.

AG 26/71 LkW_____/LkP*_____ Mirakel

MIRAKEL [ZSAHH]

MU/IN/CH + Modifikator

Voraussetzungen: 2 Aktionen Gebet ("Zsahh in mir, gewähre mir ..."). 5 KaP.**Wirkung:** Steigert eine Eigenschaft, einen TaW oder die AU um 5 + LkP*/2 Punkte. Modifikator der Mirakel-Probe je nach Talent bzw. Eigenschaft (es werden nur die in Kampf-Situationen nutzbaren aufgeführt!):

- Mirakel+ (±0): MU, KO; Ausweichen; Selbstbeherrschung.
- Mirakel- (+18): —.
- Für alle anderen +6.

• Weitere Modifikatoren siehe AG 27 oder Karte Modifikatoren der Mirakelprobe.

Wirkungsdauer: 1 Aktion.

AG 26/80 LkW_____/LkP*_____ Mirakel