

## XIAN – Alternative Kampfregeln (Version 0.1)

Autor: Yvo Warmers

Stand: 13.2.2008

### Benötigte Werte und Definitionen:

Schaden = (Stärke des Charakters + Waffenschaden) : 2

Schutz = (Konstitution des Charakters + Panzerung) : 2

Effektiver Schaden = Schaden + DP – Schutz

DP = Differenzpunkte (um wie viel man seinen Gegner schlägt)

Blutverlust = MW für die Konstitutionsprobe zu Beginn der Kampfrunde

Erschöpfung = Sammelbegriff für Schmerz, Ermüdung, Schäden und Immobilität des Körpers

Reflexe = Agilität + Instinkt –3 (Nebenpool)

Fokus = Verstand + Willenskraft –3 (Nebenpool)

Härte = Stärke + Konstitution –3 (Nebenpool)

Kampfpool = Waffenfertigkeit + (Agilität+Instinkt+Willenskraft):3

Vorteil = gesparte, automatische Erfolge

Bei XIAN wird immer abgerundet.

Der Kampfpool und die Nebenpools werden durch farbige Spielsteine/Chips dargestellt.

### Beispielcharaktere:

<b>Khorsim „der Schlächter“ Valasca</b> Stärke: 6 Konstitution: 5 Agilität: 2 Geschick: 1 Instinkt: 4 Verstand: 1 Willenskraft: 4 Charisma: 1  Waffenfertigkeit: 6 Kampfpool: 9  Reflexe: 3 Fokus: 2 Härte: 8  Schaden: 5 (Zweihänder) Schutz: 2	<b>Zaza Kirimi</b> Stärke: 2 Konstitution: 2 Agilität: 6 Geschick: 3 Instinkt: 5 Verstand: 2 Willenskraft: 3 Charisma: 3  Waffenfertigkeit: 5 Kampfpool: 9  Reflexe: 8 Fokus: 5 Härte: 1  Schaden: 2 (Skorpionmesser) Schutz: 1
--	---

# **NAHKAMPF:**

## **Initiative ermitteln:**

Zuordnungsphase: Jeder Spielercharakter wählt einen oder mehrere Gegner. Ist der Spielleiter der Meinung, die Spielercharaktere können nicht wählen (weil sie überrascht wurden oder die Gegner auf sie zustürmen), teilt der SL die Gegner zu. So werden Kleingruppen erstellt (jeweils eine Person auf der einen und 1-4 auf der anderen Seite), die separat nacheinander abgehandelt werden.

Dann wird für jeden Charakter 2W6+Reflexe gewürfelt, der Gewinner erhält Initiative. Bei Gleichstand gewinnt der höhere Reflexe-Wert, dann Fokus, dann entscheidet das Los.

Es gibt auch die Möglichkeit, sich mit einer „Blitzaktion“ die Initiative zu erkaufen, doch dazu später mehr.

Zaza trifft auf Khorsim, den sie für den Tod ihres Bruders verantwortlich macht... ..ohne zu zögern geht sie auf ihn los. Sie würfelt 2W6 und erhält 2 und 5, dazu addiert sie ihren Wert in Reflexe von 8 und kommt auf 15. Khorsim würfelt 4 und 6, addiert seine Reflexe von 3 und kommt auf 13. Zaza erhält als erstes die Initiative.

## **Ablauf einer Kampfrunde:**

Jede Kampfrunde dauert etwa 2-4 Sekunden und enthält mindestens 2 Schlagabtausche, eventuell mehr, falls der Charakter, der grade Initiative hat, dies wünscht. Sie gliedert sich wie folgt:

1. Kampfpools werden aufgefrischt, Blutverlust-Probe
2. Angreifer nennt Angriffsmanöver
3. Verteidiger nennt Verteidigungsmanöver
4. Schlagabtausch 1 (würfeln: Schaden, Initiativewechsel oder keine Auswirkungen)
5. (eventuell neuer) Angreifer nennt Angriffsmanöver
6. Verteidiger nennt Verteidigungsmanöver
7. Schlagabtausch 2 (würfeln)

Für jede Kleingruppe (s. o.) wird die Kampfrunde nacheinander abgehandelt. Zunächst frischen sich die Kampfpools auf, d. h. sie springen auf ihren Ausgangswert zurück (eventuell werden Mali für Erschöpfung und Schmerz abgezogen). Außerdem wird eine Blutverlust-Probe gemacht (s. u.)

Als nächstes nennt der Kämpfer mit der Initiative seine Aktion, normalerweise ein Angriffsmanöver, z. B. das Standartmanöver „Angriff“. Er bezahlt die Kosten für das Manöver aus seinem Kampfpool (für „Angriff“ 0, für speziellere Manöver 1-3). Dann gibt er an, welches Körperteil er anvisiert und wie viele Punkte aus seinem Kampfpool er als Bonus einsetzt. Diesen Bonus addiert er bei Phase 4, wenn er würfelt. Der maximale Bonus beträgt (Kampfpool : 2) + 2 Punkte.

In Phase 3 nennt der Verteidiger sein Manöver (z. B. „Parieren“, „Ausweichen“, „mit Schild blocken“...), bezahlt die Kosten (0 für Standartmanöver, 1-3 für spezielle Manöver) und wie viele Punkte aus seinem Kampfpool er als Bonus verwenden will.

In Phase 4 würfeln beide Kämpfer mit 2W6 und addieren ihren zuvor festgelegten Bonus. Der Gewinner kann sein Manöver durchsetzen. Gewinnt der Verteidiger, erhält er Initiative. Bei einem Gleichstand kommt es zu keiner Veränderung (der Verteidiger konnte zwar parieren oder ausweichen, aber der Angreifer behält die Initiative). Gewinnt der Angreifer, merkt er sich seine DP (=die Zahl, um die er seinen Gegner schlagen konnte) und das Manöver wird aufgelöst (z. B. Schaden bei einem Angriff, s. u.).

Phase 5 ist wie Phase 2, nur das Angreifer und Verteidiger nun eventuell die Rollen getauscht haben und sie beide nicht mehr den vollen Kampfpool zur Verfügung haben.

Die Phasen 6 und 7 sind dementsprechend wie 3 und 4.

Sollte der Kämpfer mit Initiative am Ende von Phase 7 noch mindestens 2 Punkte Kampfpool übrig haben, so kann er einen weiteren Angriff starten und die Phasen 3-5 wiederholen sich erneut.

Beispiel:

>>>Phase 1: Beide Kämpfer sind unverletzt und erleiden ansonsten auch keine Mali, haben also beide einen Kampfpool von 9 Punkten.

>>>Phase 2: Für Zaza wurde zuvor die Initiative ermittelt. Sie führt das Manöver „Angriff“ auf den Waffenarm mit 5 (Bonus-)Punkten durch.

>>>Phase 3: Khorsims Spieler kündigt an, wie dieser pariert und verwendet 6 Punkte aus seinem Kampfpool

>>>Phase 4: Zaza würfelt 4 und 2 und addiert ihre 5 Punkte aus dem Kampfpool (4+2+5=11). Khorsim würfelt 3 und 5 und addiert 6 Punkte (3+5+6=14). Khorsim kann parieren und erhält Initiative, ist also nun der Angreifer.

>>>Phase 5: Khorsim hat noch 3 Punkte in seinem Kampfpool, die er für eine Attacke auf den Kopf einsetzen will.

>>>Phase 6: Zaza wählt als Verteidigungsmanöver „Ausweichen“ und verwendet ihre restlichen 4 Punkte aus ihrem Kampfpool.

>>>Phase 7: Khorsim würfelt 6 und 2 und addiert 3 (=11), Zaza würfelt 4 und 4 und addiert 3 (=11). Zaza kann zwar parieren, aber Khorsim behält die Initiative. In der nächsten Runde werden die Kampfpools beide wieder auf 9 gebracht und er wählt in Phase 2 das Angriffsmanöver.

### **Kampffähigkeit und Erschöpfung**

Erschöpfung ist in Xian ein Sammelbegriff, der alle körperlichen Nachteile durch Wunden, Brüche, Blutungen, Schock, Müdigkeit und Schmerzen zusammenfasst, die den Charakter am Kämpfen hindern. Wenn der Charakter getroffen wird erhält er immer mindestens einen Punkt Erschöpfung. Erschöpfung wird von der Kampffähigkeit abgezogen.

Kampffähigkeit = Kampfpool + Willenskraft

Der Kampfpool kann maximal bis zur Kampffähigkeit aufgefrischt werden. Sinkt die Kampffähigkeit auf 0 oder darunter, so ist man Kampf- und Bewegungsunfähig. Tritt dieser Fall ein, so wird eine Knockout-Probe (s.u.) gegen einen Mindestwurf von 10. Ist die Kampffähigkeit gar unter 0, so wird der negative Betrag zu diesem Mindestwurf addiert. Sinkt die Kampffähigkeit auf -10, so ist die betroffene Person tot.

Falls Fertigkeiten eingesetzt werden, gelten folgende Mali:

Abzug für körperliche Probe außer Kampf = Erschöpfung : 3

Abzug für sonstige Proben = Erschöpfung : 5

**Beispiel:** Khorsim hat Willenskraft 4 und einen Kampfpool von 9, somit eine Kampffähigkeit von 13. Er erleidet eine Wunde mit einem Erschöpfungswert von 7. Seine Kampffähigkeit sinkt auf 6, somit kann er in der nächsten Kampfunde seinen Kampfpool nur auf 6 auffrischen.

## Blutverlust

Die meisten schweren Wunden schmerzen nicht nur und behindern die Mobilität. Es läuft meistens auch eine rote Flüssigkeit, genannt Blut, aus ihnen heraus. Dies wiederum kann zu einem größeren Problem werden, da Blut dummerweise für die meisten Lebewesen relativ lebensnotwendig ist.

Wenn eine Wunde blutet, hat sie einen Wert „Blutverlust“ (BV), der zu eventuell anderen blutenden Wunden addiert wird.

In der Phase 1 jeder Kampfrunde, wenn die Kampfpools aufgefrischt werden, muss eine Blutverlust-Probe abgelegt werden. Diese würfelt man mit Konstitution gegen einen MW in Höhe des Blutverlustes (alle Wunden zusammenaddiert). Verfehlt man den Mindestwurf, so werden die (negativen) Differenzpunkte, also um wie viel man den MW verfehlt, zu der Erschöpfung addiert.

Blutverlustprobe = Konstitution gegen MW in Höhe des Blutverlustes

**Beispiel:** Zaza blutet am Oberschenkel (BV 4) und Brustkorb (BV 9), hat also einen Wert in Blutverlust von 13. Sie würfelt 2W6 und addiert ihre Konstitution von 2, erhält 2 und 5 als Ergebnis, also insgesamt 9, was den Mindestwurf von 13 um 4 Punkte verfehlt. Ihr Kampfpool sinkt um 4 Punkte.

## Wundstufen

In Xian gibt es 5 Wundstufen: Kratzer, Blessuren, Verletzungen, Wunden und Zerstörungen.

Kratzer sind oberflächliche Schnitte, Blaue Flecken, Streifschüsse...

Blessuren sind tiefere Schnitte, Verstauchungen, Platzwunden, leichte Verbrennungen...

Verletzungen sind Fleischwunden, leichte Splitterbrüche, Ausrenkungen...

Wunden sind Brüche, tiefe Schnitte bis zum Knochen oder den Innereien, Schüsse in lebenswichtige Organe und meist ein wirkliches Problem...

Zerstörungen sind Zertrümmerungen, Abtrennungen, Zermalmungen und Durchstoßungen von Körpern und Teilen davon und enden meist tödlich.

Um herauszufinden, welche Wundstufe ein Treffer verursacht, betrachtet man den effektiven Schaden und die beim Angriff erzielten Differenzpunkte. Die erzielten Differenzpunkte kann man zudem auf „Schaden“ und „Präzision“ verteilen.

Effektiver Schaden = Schaden + für Schaden zugeteilte DP – Schutz des Opfers

Schaden = (Waffenschaden+Stärke):2

Schutz = (Konstitution+Rüstungswert):2

Man muss beide Bedingungen (Mindest-DP und effektiver Schaden) erfüllen um eine Wundstufe zu erreichen (s. untere Tabelle). Hätte man einen effektiven Schaden von 6, aber nur 2 DP, so wäre es eine Verletzung und keine Wunde. Auch mit einem riesigen Zweihänder kann man leichte Blessuren zufügen, wenn man nicht richtig trifft. Einen Volltreffer landet man erst bei einem guten Angriff mit 3 oder 4 Differenzpunkten.

	Kratzer	Blessur	Verletzung	Wunde	Zerstörung
Mindest-DP	1	1	2	3	4
Effektiver Schaden	Bis 0	1-2	3-4	5-6	7+

Für jede Wundstufe ist je nach Körperzone ein Wert für Blutverlust und einer für Erschöpfung angegeben. Blutverlust repräsentiert, wie stark die Wunde blutet und Erschöpfung, wie sehr sie schmerzt, die Mobilität einschränkt und behindert. Eine gebrochene Hand muss beispielsweise nicht bluten und ist nicht lebensbedrohlich, aber schmerzt sehr und hindert am Kampf. Eine Kopfplatzwunde blutet hingegen stark, schmerzt aber kaum.

## Trefferzonen:

In Xian gibt es 4 Trefferzonen, auf die man zielen kann: Kopf, Torso, Arme und Beine. Zielt man auf Arme oder Beine kündigt man zudem an, ob es sich um die rechte oder linke Gliedmaße handelt.

Für einen Angriff auf den Kopf muss man zudem 2 Kampfpoolpunkte, für einen Angriff auf die Arme einen Kampfpoolpunkt ausgeben, da diese schwerer zu treffen sind.

Wo genau man trifft wird nachher mit einem W6 ausgewürfelt, wobei gilt: je höher man würfelt, desto höher hat man in der Körperzone getroffen. Die DP, die man nicht zur Erhöhung des Schadens ausgegeben hat, zählen als Präzision, d. h. man kann den W6-Wurf um ihre Anzahl verändern. Bei schweren, unpräzisen Waffen können keine DP für Präzision verwendet werden und das Ergebnis des W6 ist bindend.

Im folgenden finden sie eine Tabelle, die sich in ähnlicher Form auf dem Charakterdokument findet. In kursiver Schrift finden sie Beispiele für die Auswirkungen der Treffer, die allerdings angepasst werden sollten (z. B. wird man mit einer Keule keinen tiefen Schnitt hinbekommen...). Die Wunden haben jeweils Angaben für Blutverlust und für Erschöpfung, zusätzliche Kürzel an dritter Stelle werden später erklärt.

	Kratzer	Blessur	Verletzung	Wunde	Zerstörung
Mindest-DP	0	1	2	3	4
Effektiver Schaden	0	1-2	3-4	5-6	7+
<b>Zone 1: Kopf</b> (Angriff kostet 2 KP)					
1-2 Hals / Nacken	BV 1 / E 4 <i>Kratzer</i>	BV 1 / E 7 <i>Schnitt</i>	BV 9 / E 10 <i>Halsschlagader</i>	BV20 / E 13/KO10 <i>+Lufttröhre</i>	<i>Abgetrennter Kopf, sofortiger Tod</i>
3-4 Gesicht	BV 0 / E 1 <i>Klassische Narbe</i>	BV 2 / E 8 <i>Sieht böse aus</i>	BV 5 / E 7/KO8 <i>Auge/Nase weg</i>	BV 7 / E 10/KO10 <i>Böse, Kieferbruch</i>	<i>Matsch!, sofortiger Tod</i>
5-6 Schädeldecke	BV 3 / E 3 <i>Platzwunde</i>	BV 3 / E 7 / KO9 <i>+l. Gehirnerschütt.</i>	BV 4 / E 10 / KO12 <i>s. Gerhinerschütt.</i>	BV 10 / E 15 / KO14 <i>Schädelbasisbruch</i>	<i>Gespaltener Schädel, Tod</i>
<b>Zone 2: Torso</b>					
1-2 Hüfte	BV 0 / E 1 <i>Kratzer</i>	BV 2 / E 3 <i>Tiefer Schnitt</i>	BV 4 / E 5 <i>Splinterbruch</i>	BV 8 / E 8 / St12 <i>Bruch</i>	BV 10 / E 10 <i>Zertrümmert</i>
3-4 Bauch	BV 1 / E 2 <i>Oberflächenschnitt</i>	BV 3 / E 4 <i>Fleischwunde</i>	BV 7 / E 8 <i>Organe verletzt</i>	BV 10 / E 10 <i>Organe s. verletzt</i>	BV 20 / E 20 <i>Durchstoßen</i>
5-6 Brust	BV 0 / E 2 <i>Kleiner Schnitt</i>	BV 2 / E 4 <i>Tiefer Schnitt</i>	BV 3 / E 8 / St9 <i>Rippe gebrochen</i>	BV 9 / E10 / St10 <i>Rippen gebrochen</i>	BV 20 / E 20 <i>Durchstoßen</i>
<b>Zone 3: Arme</b> (Angriff kostet 1 KP)					
1 Hand	BV 0 / E 2 / En9 <i>Kratzer</i>	BV 2 / E 3 / En13 <i>Schnitt</i>	BV 6 / E 5 / En! <i>Bruch</i>	BV 8 / E 8 / En! <i>1W3 Finger weg</i>	BV 10 / E 10 / En! <i>Hand ab</i>
2-3 Unterarm	BV 0 / E 1 <i>Kratzer</i>	BV 3 / E 5 / En9 <i>Schnitt</i>	BV 4 / E 5 / En! <i>Bruch</i>	BV 6 / E 8 / En! <i>Offener Bruch</i>	BV 12 / E 10 / En! <i>Abgetrennt</i>
4-5 Oberarm	BV 0 / E 1 <i>Kratzer</i>	BV 1 / E 4 / En7 <i>Fleischwunde</i>	BV 4 / E 5 / En10 <i>Sch. Fleischwunde</i>	BV 6 / E 8 / En14 <i>Bruch</i>	BV 12 / E 13 / En! <i>Abgetrennt</i>
6 Schulter	BV 0 / E 1 <i>Kratzer</i>	BV 1 / E 4 <i>Fleischwunde</i>	BV 4 / E 5 <i>Sch. Fleischwunde</i>	BV 6 / E 8 / En12 <i>Bruch</i>	BV 12 / E 13 / En! <i>Abgetrennt</i>
<b>Zone 4: Beine</b>					
1 Fuß	BV 0 / E 2 <i>Kleiner Schnitt</i>	BV 1 / E 3 <i>Tiefer Schnitt</i>	BV 2 / E 4 / St7 <i>Bis Knochen</i>	BV 5 / E6 / St9 <i>Gebrochen</i>	BV 10 / E 9 / St! <i>Abgetrennt</i>
2-3 Unterschenkel	BV 0 / E 3 <i>Kratzer</i>	BV 2 / E 5 / St8 <i>Tiefer Schnitt</i>	BV 4 / E 5 / St10 <i>Splinterbruch</i>	BV 8 / E7 / St12 <i>Offener Bruch</i>	BV 13 / E 9 / St! <i>Abgetrennt</i>
4-6 Oberschenkel	BV 1 / E 1 <i>Kleiner Schnitt</i>	BV 2 / E 2 / St8 <i>Tiefer Schnitt</i>	BV 4 / E 5 / St10 <i>Fleischwunde</i>	BV 8 / E10 / St14 <i>Bruch</i>	BV 12 / E12 / St! <i>Abgetrennt</i>

**Beispiel:** Zaza würfelt bei einem Angriff auf den Torso ein Ergebnis von 14, Khorsim bei seiner Verteidigung nur 11. Ein Treffer mir 3 DP! Sie wendet alle 3 DP auf, um den effektiven Schaden zu erhöhen. Der effektive Schaden ist somit der Schaden ihres Skorpionmessers (2) + 3 DP – Khorsims Schutz (2), also 3... ..eine Verletzung des Torsos. Sie würfelt einen W 6 und erhält eine 4... ..sie rammt ihn das Skorpionmesser tief in den Bauch und es dringt sogar in seine Eingeweide vor: Blutverlust 8, Erschöpfung 7.

### **BEISPIELKAMPF mit bisherigen Regeln:**

Antje spielt Zaza, Ivan (als SL) spielt Khorsim. Zaza weiß, dass Khorsim, ein Fürst der Karakas, ihren Bruder ermorden ließ, weil er sich in eine Synsala-Rebellin verliebte und ihr Unterschlupf gewährte. Bei dem Versuch, ihren Bruder zu rächen, wurde sie allerdings von Wachen überrumpelt und in den Thronsaal vor Khorsim „den Schlächter“ gebracht. Dieser lacht höhnisch, meint, sie soll ihre Chance bekommen und willigt in ein Duell ein, sie erhält allerdings nur ein Skorpionmesser (eine Art Dolch), während er seinen riesigen Zweihänder wählt. Beide haben 9 Chips vor sich, die ihren Kampfpool repräsentieren.

Ivan: *Khorsim steht mit einem spöttischen Lächeln im Gesicht da. Deine Wut scheint ihn zu amüsieren. Wir würfeln keine Initiative, er überlässt sie dir...*

Antje: *Ich stürme 3 Schritte nach vorne, schreie „Stirb, du Karakas-Bastard!“ und versuche mit 5 KP mein Skorpionmesser in seine Eingeweide zu rammen.*

Ivan: *Er versucht auszuweichen und setzt dafür 6 KP ein.*

(Antje und Ivan legen 5 bzw. 6 Kampfpool-Chips weg und würfeln 2W6)

Antje: *4 und 6, ich komme auf 15!*

Ivan: *1 und 5, also 12... ..du triffst mit 3 DP!*

Antje: *Die setze ich alle für Schaden ein. (\*würfelt 1W6\*), 1... ..mein Skorpionmesser bohrt sich tief in seine Hüfte und fügt ihm dort eine Verletzung zu. Leider habe ich nur einen effektiven Schaden von 3, sonst wäre es 'ne Wunde geworden.*

(Ivan sieht kurz auf der Tabelle nach und notiert Blutverlust 4 und Erschöpfung 5 für Khorsim.

Khorsims Kampffähigkeit von 13 wird um die Erschöpfung auf 8 gesenkt.)

Ivan: *Schlagartig vergeht ihm das Grinsen und er bemerkt, dass er dich unterschätzt hat und so ein Messer auch bei seiner kolossalen Gestalt durchaus schmerzhaft sein kann. Du hast weiterhin die Initiative, da dein Angriff erfolgreich war.*

Antje: *Ich bleibe auf kurzer Distanz, ziehe ruckartig das Skorpionmesser aus der klaffenden Wunde und setze meine restlichen 4 KP ein um ihn das Messer von unten durch den Kiefer zu rammen. 2 KP davon muss ich ausgeben um den Kopf anzugreifen, die anderen sind Bonus auf meinen Wurf.*

Ivan: *Khorsim weicht zurück und versucht für 3 KP mit dem Schaft seines Zweihänders zu parieren.*

(Beide legen ihre restlichen Chips weg und würfeln 2W6 für den zweiten Schlagabtausch).

Antje: *4 und 6... ..macht 12! Heute hab ich Glück...*

Ivan: *4 und 1... ..macht 8. Treffer mit 4 DP.*

Antje: *Davon verwende ich 3 auf Schaden und 1 auf Präzision. (\*würfelt 1W6\*), 5... ..das wäre eigentlich die Schädeldecke, aber ich ändere das durch den einen Punkt Präzision auf das Gesicht um. Ich versuche zwar, den Kiefer zu durchstoßen, aber da er zurückweicht ziehe ich ihm das Messer schön durch das Gesicht und füge ihm eine Verletzung zu.*

(Ivan sieht auf der Tabelle nach und addiert Blutverlust 5, Erschöpfung 7... ..also insgesamt Blutverlust 9 und die Kampffähigkeit sinkt von 8 auf 1!)

Ivan: *Falls Khorsim den Kampf überleben sollte ist er für ewig Gezeichnet durch eine lange, diagonale Narbe. Außerdem hat ihn der Angriff das rechte Augenlicht gekostet. Er ist kaum noch in der Lage, seinen Zweihänder zu halten. Da du keinen Kampfpool mehr übrig hast, beginnt die nächste Kampfrunde, Kampfpools werden aufgefrischt.*

(Ivan würfelt zu Beginn der neuen Kampfrunde eine Blutverlust-Probe: 2W6 + seine Konstitution von 5 gegen MW 9 (Blutverlust), würfelt 3 und 4, was insgesamt 12 ergibt... ..also muss er keine weitere Erschöpfung erleiden, die er von seiner Kampffähigkeit abzieht. Er frischt Khorsims Kampfpool auf, normalerweise 9, da seine Kampffähigkeit aber nur noch 1 ist, nimmt er nur einen Chip).

(Antje nimmt sich 9 Chips, da Zaza unverletzt ist).

Antje: *Zeit für den Gnadenstoß, ich will ihm das andere Auge auch ausstechen! 2 KP zahl ich für einen Angriff auf den Kopf, 6 KP als Bonus für den Wurf.*

Ivan: *Der Fürst lässt seinen Zweihänder fallen und fuchtel verzweifelt mit den Armen in der Luft, was nur entfernt wie ein Abwehrmanöver aussieht. 1 KP.*

(Antje legt 8 Chips weg, Ivan den letzten, beide würfeln 2W6)

Antje: *6 und 5... ..warum würfle ich nicht immer so? Macht 17!*

Ivan: *3 und 6... ..nützt ihm aber auch nichts mehr, macht 10, Treffer mit 7 DP.*

*Antje: 7? Das reicht für eine Zerstörung und am Kopf ist die überall tödlich... ...ich setze alle für Schaden ein! (würfelt W6), 1... ...Hals. Mit der einen Hand drücke ich seinen Arm, der mit im Weg ist, beiseite und ramme das Messer mit einem lauten Schrei und all dem Hass, den ich für ihn empfinde durch seinen Hals bis es in der Wirbelsäule stecken bleibt und sein Kopf mit einem schmatzenden Geräusch nach hinten sackt...*

### **Knock Out, Entwaffnen und Stürze**

Auf der Trefferzonentabelle finden sich neben den Angaben für Blutverlust und Erschöpfung gelegentlich eine dritte Angabe: KO für Knock Out, En für Entwaffnen oder St für Sturz. Die nachfolgende Zahl ist der Mindestwurf für den Rettungswurf. Nachdem Blutverlust und Erschöpfung notiert wurde, addiert man auf diesen Mindestwurf noch die Hälfte der erlittenen Erschöpfung (=maximale Kampffähigkeit - aktuelle Kampffähigkeit) und würfelt mit 2W6 + Rettungswurf dagegen. Die Rettungswürfe sind:

**Rettungswurf Knockout:** (Willenskraft + Konstitution):2

**Rettungswurf Entwaffnen:** (Willenskraft + Stärke):2

**Rettungswurf Sturz:** (Agilität + Konstitution):2

Bei einem Knockout multipliziert man die negativen DP mit 10 und erhält die Sekunden, die ein Charakter bewusstlos bleibt.

Beim Entwaffnen wird der Gegenstand in der Hand fallengelassen, auch wenn es keine Waffe sein sollte. Da Schilde meist fester am Arm befestigt sind erhält man bei ihnen einen Bonus von 3 Punkten auf den Rettungswurf. Die Waffe entgleitet und fällt (negative DP) Meter vom Charakter entfernt zu Boden. Sie kann mit Initiative abgeben wieder aufgehoben werden, so lange muss der Charakter waffenlos kämpfen.

Bei einem Sturz erhält der Charakter einen Malus von 3 Punkten auf seinem Kampfpool. Er muss entweder seinen gesamten Kampfpool zu Beginn der Runde opfern oder die Initiative abgeben, damit er aufstehen kann.

### **Initiative aufgeben:**

Um eine Aktion durchzuführen, die keinen Angriff und keine Verteidigung darstellt, muss man seine Initiative aufgeben und somit auf seinen Angriff verzichten. Der Gegner, gegen den man Initiative hatte, erhält die Initiative. Durch das aufgeben der Initiative kann man beispielsweise:

- eine Waffe ziehen
- eine Tür öffnen
- aufstehen
- eine auf dem Boden liegende Waffe aufheben
- nachladen
- fliehen
- verschnaufen (s. u.)
- kurzum: jede Handlung durchführen, die etwa 1-3 Sekunden dauert...

## Verschlaufen:

Wenn man seine Initiative aufgibt, kann man verschlaufen. Beim Verschlaufen sammelt man seine Kräfte und Konzentration, analysiert die Lage, spricht vielleicht ein bis zwei Sätze mit dem Gegner. Man erhält sofort die Hälfte des Maximums aller Nebenpools zurück, nicht jedoch des Kampfpools. Verschläuft der Gegner (bzw. alle Gegner und Gefährten in der Kleingruppe) ebenfalls, so gilt der Kampf als pausiert und es wird wieder Initiative gewürfelt, sobald es wieder anfangen sollte. Bei einem pausierten Kampf erhalten alle ihre vollständigen Nebenpools zurück.

**Beispiel:** Khorsims Nebenpools sind fast aufgebracht. Im Reflexpool hat er 1 von 3 Punkten, im Fokuspool hat er 0 von 2 Punkten und im Härtepool 2 von 8 Punkten. Wenn er verschläuft, steigen seine Punkte in Reflexe um 1, bei Fokus um 1 und bei Härte um 4 (jeweils die Hälfte des Maximums, bei Xian wird immer abgerundet). Danach kämpft er mit Reflexe 2 von 3, Fokus 1 von 2 und Härte 6 von 8 weiter.

## Reflexe, Fokus und Härte:

Neben dem Kampfpool, der sich in jeder Kampfrunde auffrischt, gibt es auch die Nebenpools für Reflexe, Fokus und Härte, die sich im Kampf nur auffrischen, wenn eine kleine Pause von ein paar Sekunden gemacht werden kann. Dann kann man kurz Verschlaufen, die Kräfte und Konzentration sammeln und die Lage analysieren. Die Nebenpools werden ebenfalls durch Chips oder Spielmarken dargestellt. Es empfiehlt sich, die Chips nicht sofort beim Einsatz wegzulegen, sondern bis zum Ende der Runde separat aufzubewahren, da man so den Überblick behält, welche Nebenpools und wie viele Punkte man schon benutzt hat. Wenn der Kampfpool aufgefrischt wird, schiebt man die Chips aus dem separaten Bereich weit weg: Sie sind verloren, bis man wieder verschlaufen kann. Es können je Aktion/Einsatz eines der Nebenpools maximal 2 Punkte ausgegeben werden. Die Pools, die im folgenden auch Nebenpools genannt werden, errechnen sich wie folgt:

Reflexe = Agilität + Instinkt -3  
Fokus = Verstand + Willenskraft -3  
Härte = Stärke + Konstitution -3

Für den Einsatz der Nebenpools gelten folgende Regeln:

- In einer Kampfrunde dürfen nur 2 verschiedene Pools verwendet werden
- Je Nebenpool-Einsatz können nur 2 Punkte ausgegeben werden
- Es dürfen in einer Kampfrunde maximal 8 Nebenpoolpunkte ausgegeben werden

### **Grundmanöver:**

Grundmanöver kann, im Gegensatz zu Spezialmanövern, jeder Kämpfer durchführen. Sie kosten keine Aktivierungskosten. Sie werden meist zu normalen Angriffen durchgeführt.

### **Angriffswürfe/Verteidigungswürfe unterstützen (Nebenpools je nach Waffe):**

Die häufigste Art, diese Pools einzusetzen ist den Angriffswurf zu erhöhen. Je nach Waffe können nur bestimmte Pools hierfür eingesetzt werden, z. B. kann man eine Waffe, die Schnelligkeit und Geschick erfordert, mit Punkten aus dem Reflex-Pool unterstützen während eine riesige, klobige Waffe Punkte aus dem Härte-Pool benötigt, also Stärke und Ausdauer um sie besser führen zu können. Auf diese Weise können maximal 2 Punkte aus den Pools je Angriff ausgegeben werden (mit der Ausnahme der Aktion „Initiative kaufen“, s. u.). Es muss allerdings immer mindestens 1 Punkte aus dem Kampfpool ausgegeben werden, es ist nicht möglich, nur mit einem der Nebenpools anzugreifen.

**Beispiel:** Zaza kündigt eine Attacke mit 6 Punkten aus ihrem Kampfpool an und nimmt 2 Punkte von ihrem Reflexpool hinzu. Sie würfelt dann den Angriffswurf mit 2W6+8

### **Präzision erhöhen (Fokus):**

Nach einem erfolgreichen Treffer können, während die DP auf Präzision und Schaden verteilt werden, bis zu 2 Punkte aus dem Fokus-Pool ausgegeben werden um die Präzision zu erhöhen. Dies ist allerdings nur möglich, wenn man für diese Waffe auch Fokuspunkte für den Angriff ausgeben kann (ein riesiger Streithammer ist nun mal nicht sehr präzise).

**Beispiel:** Zaza trifft mit 4 DP. Sie verteilt 3 DP auf Schaden und 1 DP auf Präzision, nimmt dann allerdings noch 2 Punkte aus ihrem Fokus-Pool. Der Schaden des Angriffs ist +3, die Präzision somit ebenfalls +/-3.

### **Schaden erhöhen (Härte):**

Nach einem erfolgreichen Treffer können, während die DP auf Präzision und Schaden verteilt werden, bis zu 2 Punkte aus dem Härte-Pool ausgegeben werden um den Schaden zu erhöhen.

**Beispiel:** Khorsim trifft mit 4 DP. Sie verteilt 1 DP auf Schaden und 3 DP auf Präzision, nimmt dann allerdings noch 2 Punkte aus seinem Härte-Pool. Der Schaden des Angriffs ist +3, die Präzision somit ebenfalls +/-3.

### **Initiative kaufen (Reflexe):**

Diese Aktion ist eine Ausnahme, da für sie mehr Punkte aus dem Nebenpool ausgegeben werden können als nur 2. Es ist allerdings darauf zu achten, dass man in der Kampfunde nur insgesamt 8 Punkte aus den Nebenpools ausgeben kann, weiterhin besteht.

Es gibt zwei Varianten von „Initiative kaufen“:

#### **defensives Initiative kaufen:**

Wird angekündigt, wenn der Gegner die Initiative hat aber bevor er seine Aktion ankündigt. Sollte er bereits seine Aktion angekündigt haben, wird seine Ansage ignoriert und er muss auch keine Kampfpool oder Nebenpool punkte ausgeben. Der Gewinner erhält die Initiative im Schlagabtausch und kann seine Aktion ankündigen, wie normal. Dies wird häufig auch zur Flucht genutzt...

#### **offensives Initiative kaufen:**

Dies ist die äußerst gefährliche Variante für die risikofreudigen. Sie wird angekündigt nachdem der Gegner seine Aktion ankündigte. Derjenige, der Initiative kaufen will, kündigt seine (offensive) Aktion im Voraus an und teilt seinen Kampfpool und Nebenpools wie gehabt ein. Dann wird die Initiative-

kaufen-Probe gemacht. Der Gewinner führt seine Aktion zuerst durch und der Gegner kann nur mit 2W6 verteidigen und keine Punkte aus Kampfpool und Nebenpools hinzunehmen. Sollte der Gegner danach aber noch leben, auf den Beinen bleiben und seine Waffe noch haben, so darf er seine Aktion ebenfalls durchführen und man kann selber nur mit 2W6 ohne Bonus abwehren. Bei einem Unentschieden werden beide Aktionen gleichzeitig ausgeführt. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass dann beide Kämpfer auch gleichzeitig sterben oder zusammenbrechen.

Egal welche Variante angekündigt wurde, nachdem beide Kontrahenten gewählt haben, wie viele Punkte aus ihrem Reflex-Pool sie hinzunehmen möchten, werfen sie 2W6 und addieren die eingesetzten Reflexpunkte. Der Gewinner erhält Initiative.

Bei dieser Aktion sollte man darauf achten, dass man maximal 8 Punkte aus den Nebenpools und maximal 2 verschiedene Nebenpools einsetzen kann. Sollte der Gegner schon in der Kampfunde seinen Fokus- und Härtepool verwendet haben, so kann er keine Punkte mehr aus seinem Reflexpool hinzunehmen und man kann ihm die Initiative wahrscheinlich abnehmen, da er nur mit 2W6 ohne Bonus würfeln kann...

**Beispiel:** Zaza hat beim ersten Schlagabtausch 4 Punkte aus ihrem Reflexpool und 2 Punkte aus ihrem Fokuspool ausgegeben. Khorsim nur 4 Punkte aus seinem Härtepool. Nun kündigt Zaza, die Initiative hat, für den zweiten Schlagabtausch einen Angriff auf den Torso mit 4 Punkten aus ihrem Kampfpool und 2 Punkten aus ihrem Reflexe-Pool an. Khorsim grinst und kündigt an, dass er die Initiative kaufen will und zwar offensiv. Er erklärt einen Angriff auf die Beine mit 4 Punkten aus seinem Kampfpool und einem Punkt aus seinem Härtepool. Für das kaufen der Initiative gibt er 3 Punkte aus dem Reflexpool aus (zum einen hat er nur 3, zum anderen hat er jetzt auch schon 5 Punkte aus den Nebenpools ausgegeben und könnte eh nur noch 3 verwenden). Zaza hat schon 8 Punkte aus ihrem Nebenpools ausgegeben und kann keine weiteren aufwenden.

Khorsim würfelt die Initiative Probe mit 2W6+3 und erhält insgesamt 11, Zaza mit 2W6+0 und erhält 7. Khorsim darf seine Aktion zuerst durchführen. Er würfelt die Angriffsprobe mit 2W6+5 und erhält 15, Zaza würfelt nur 2W6 und erhält 7. Der Schaden wird ermittelt und es stellt sich heraus, das Zaza der Unterschenkel abgetrennt wird und sie zwar noch lebt, aber zu Boden fällt. Wäre sie auf den Beinen geblieben, hätte sie ihre Attacke ebenfalls durchführen können.

### **Einstecken (Härte)**

Wird man getroffen, so kann man den effektiven Schaden des Gegners nachdem dieser DP auf Schaden und Präzision verteilt hat um bis zu 2 Punkte senken in dem man Punkte aus seinem Härtepool einsetzt.

**Beispiel:** Zaza wird getroffen, der Angriff hat einen effektiven Schaden von 5, was eine Wunde wäre. Sie setzt allerdings einen Punkt aus ihrem Härtepool ein und erhält nur eine Verletzung, da der effektive Schaden auf 4 reduziert wurde.

### **Zähne zusammenbeißen (Fokus oder Härte):**

Durch Härte oder Fokus (nicht aber beides zusammen) kann ein Verwundeter die Zähne zusammenbeißen. Dies wird zu Beginn der Kampfunde gemacht während die Kampfpools aufgefrischt werden. Die effektive Erschöpfung sinkt um die eingesetzten Punkte, allerdings nur für diese Kampfunde.

**Beispiel:** Khorsim hat eine effektive Erschöpfung von 5, d. h. sein Kampfpool würde nur auf 4 und nicht auf 9 aufgefrischt werden. Er beißt jedoch die Zähne zusammen, unterdrückt die Schmerzen, setzt 2 Punkte Fokus ein und senkt die effektive Erschöpfung für die Kampfunde auf 3, erhält somit 6 Punkte für seinen Kampfpool.

### **Spezialmanöver:**

Spezialmanöver kann ein Kämpfer nur durchführen, wenn sie zu seinem Kampfstil gehören. Sie haben Aktivierungskosten, die entweder mit Kampfpool oder, falls es zum Kampfstil gehört (s. u.), einem zulässigen Nebenpool bezahlt werden müssen, damit sie eingesetzt werden können.

### **Vorbereitender Schlag:**

**Art:** Angriff

**Kosten:** 2

**Zulässige Nebenpools:** Fokus, Härte

Mit einem vorbereitenden Schlag fügt man keinen Schaden zu. Stattdessen schlägt man die Waffe des Gegners zur Seite oder geht davon aus, dass der Angriff pariert wird, doch plant, die „richtige“ Attacke danach weil man die Waffe des Gegners in eine ungünstige Position gebracht. Der Gegner erleidet bei einem erfolgreichen Manöver einen Malus von  $DP*2$  auf seinen nächsten Verteidigungswurf.

**Beispiel:** Zaza führt einen vorbereitenden Schlag aus. Sie bezahlt die Kosten von 2 Punkten aus ihrem Fokus-Pool und setzt 5 von den 9 Punkten aus ihrem Kampfpool ein, nimmt zudem 2 Punkte aus ihrem Reflex-Pool für den Angriffswurf hinzu (insgesamt also ein „vorbereitender Schlag +7“). Khorsim verteidigte sich ebenfalls mit 5 von 9 Punkten aus seinem Kampfpool und nimmt 2 Punkte aus seinem Härtepool hinzu. Zaza würfelt  $2W6+7$  und kommt auf 13, Khorsim würfelt  $2W6+7$  und kommt auch 12. Der vorbereitende Schlag ist erfolgreich mit 1 DP, d. h. Khorsim verliert sofort 2 Punkte aus seinem Kampfpool und hat nur noch 2 Punkte für den zweiten Schlagtausch.

### **Vorbereitende Verteidigung:**

**Art:** Verteidigung

**Kosten:** 3

**Zulässige Nebenpools:** Fokus

Die vorbereitende Verteidigung wird gehandhabt wie der vorbereitende Angriff. Der Gegner erleidet bei einem erfolgreichen vorbereitenden Verteidigung einen Malus von  $DP*2$  auf seinen nächsten Verteidigungswurf.

### **Offensives Ausweichen:**

**Art:** Verteidigung

**Kosten:** 2

**Zulässige Nebenpools:** Reflexe

Das offensiven Ausweichen ist riskant. Man duckt sich knapp unter den Schlag durch und versucht nah an den Gegner heranzukommen oder plötzlich hinter ihm zu stehen und eine günstige Position für einen Angriff zu erhalten. Es wird häufig verbunden mit einem oder zwei Tricks aus dem Bereich der Akrobatik.

Offensives ausweichen wird gehandhabt wie die vorbereitende Verteidigung, mit dem Unterschied, dass die Kosten etwas geringer sind und es mit Reflexe anstatt Fokus bezahlt werden kann. Der Nachteil ist: Misslingt dieses Manöver, so rennt man direkt in die Waffe des Gegners. Sollte der Angreifer gewinnen, werden seine erzielten DP verdoppelt.

**Beispiel:** Khorsim greift mit  $2W6+6$  an, Zaza bezahlt 2 Punkte aus ihrem Reflexpool als Kosten für das offensive Ausweichen, nimmt 6 Punkte aus ihrem Kampfpool und 2 weitere aus dem Reflexpool für die Verteidigung, würfelt als  $2W6+8$ . Khorsim erzielt 16, Zaza hingegen nur 13. Das wären 3 DP, da Zaza das offensive Ausweichen aber misslang wird es auf 6 DP verdoppelt... ..arme Zaza.

### **Finten:**

**Art:** Angriff

**Kosten:** 4

**Zulässige Nebenpools:** Reflexe, Fokus

Im Gegensatz zu den anderen Manövern wird dieses Manöver zunächst nicht angekündigt, sondern ein normaler Angriff, z. B. „Angriff +4 auf die Beine“. Nachdem der Verteidiger seine Verteidigung angekündigt hat, können die Kosten für die Finte bezahlt werden, eine andere Trefferzone wird gesucht (z. B. Torso, für Arme müssen wie gehabt 1 KP und für den Kopf 2 KP investiert werden) und noch weitere Punkte aus dem Kampfpool hinzugenommen werden. Der Bonus darf jedoch nicht 2/3 des Gesamtkampfpools überschreiten. Der Verteidiger darf sein Verteidigungsmanöver nicht mehr ändern und nicht mehr durch Kampfpool erhöhen, jedoch bis zu 2 Punkte aus dem Reflexpool hinzunehmen (zusätzlich zu Reflexpool-Punkten, die er vielleicht schon als Bonus addierte, bevor die Finte angekündigt wurde).

**Beispiel:** Zaza kündigt einen Angriff +2 auf den Torso an, Khorsim verteidigt mit +3. Nachdem Khorsim seine Verteidigung gewählt hat, teilt Zaza ihm mit, dass es eine Finte war und sie stattdessen auf seinen Oberschenkel zielt. Die Kosten zahlt sie mit 2 Punkten aus dem Kampfpool und 2 Punkten aus ihrem Reflexpool. Sie hat noch 5 Punkte im Kampfpool übrig, kann aber nur 4 weitere einsetzen, da ihr maximaler Bonus (2/3 des Gesamt-Kampfpools) +6 beträgt. Sie würfelt den Angriff mit 2W6+6, Khorsim nimmt noch 2 Punkte aus seinem Reflexpool hinzu und würfelt im Schlagabtausch mit 2W6+5.

### **Auf Distanz halten:**

**Art:** Angriff

**Kosten:** 1

**Zulässige Nebenpools:** Fokus

Dieses Manöver kann nur durchgeführt werden, wenn die eigene Waffe deutlich länger ist als die des Gegners. Hierbei gilt: Stangenwaffe -> Zweihandwaffe -> Einhandwaffe über 50cm -> Einhandwaffe unter 50cm oder waffenlos. Wird der Angriff abgewehrt, aber der Verteidiger erhält nur 1 DP (d. h. würfelt nur einen Punkt mehr als der Angreifer), so behält der Angreifer mit der längeren Waffe die Initiative, weil der Verteidiger nicht nah genug für einen Angriff an ihn herankam.

### **Schildblock:**

**Art:** Verteidigung

**Kosten:** 1

**Zulässige Nebenpool:** Reflexe, Fokus, Härte

Dieses Manöver kann nur mit einem Schild durchgeführt werden. Wenn beim Schlagabtausch Angreifer und Verteidiger auf das gleiche Ergebnis kommen (d. h. 0 DP), so wechselt die Initiative auf den Schildträger. Ohne Schildblock würde sie beim Angreifer bleiben.

### **Entwaffnen:**

**Art:** Angriff

**Kosten:** 2

**Zulässige Nebenpools:** Reflexe, Fokus

Wenn dieses Angriffsmanöver Erfolg hat, wird keine Wunde erzeugt sondern das Opfer muss eine Probe mit dem Entwaffnen-Rettungswurf gegen einen Mindestwurf von 9+DP gelingen, sonst fliegt ihm die Waffe aus der Hand und fällt (negative DP) Meter weiter entfernt auf den Boden.

### **Umstoßen:**

**Art:** Angriff

**Kosten:** 2

**Zulässige Nebenpools:** Fokus, Härte

Umstoßen wird wie Entwaffnen gehandhabt, mit dem Unterschied, dass ein Sturz-Rettungswurf gegen einen Mindestwurf von 9+DP durchgeführt wird und das Opfer stürzt und nicht seine Waffe verliert.

**Wirbeln:**

**Art:** Angriff

**Kosten:** 2

**Zulässige Nebenpools:** Reflex

**Kampfstil entwerfen:**

In Xian gibt es die Möglichkeit, sich seinen eigenen Kampfstil zu entwerfen. Sie werden eingeteilt in drei Kategorien:

Grundkampfstil: Einfaches kämpfen ohne große Schnörkel; Grundausbildung, meist nur an einer Waffe  
Veteranenampfstil: Längere Ausbildung mit Manövern und Tricks, man beherrscht mehrere Waffen  
Meisterkampfstil: Für die, die ihr Leben den Kampf verschrieben haben und Perfektion erlangen wollen.

Je nach Kategorie lassen sich die Kampfstile leichter oder schwerer erlernen. Ein Grundkampfstil kostet 1 CP pro Punkt, ein Veteranenkampfstil 2 CP pro Punkt und ein Meisterkampfstil 3 CP pro Punkt.

Je nach Kategorie erhält man Kampfstilpunkte, mit denen man sich den Kampfstil erstellt:

	Kampfstilpunkte
Grundkampfstil	6 KSP
Veteranenampfstil	12 KSP
Meisterkampfstil	18 KSP

Für einen Kampfstilpunkt kann man:

- sich eine Waffenart als „beherrscht“ aufschreiben
- sich ein Manöver notieren
- die Kosten eines aufgeschriebenen Manöver um einen Punkt reduzieren (allerdings nur einmal je Manöver)
- sich die Nebenpools eines aufgeschriebenen Manövers notieren (1 KSP pro Nebenpool)

Manöver werden wie folgt notiert: Manövername / Angriff oder Verteidigung / Nebenpools / Kosten

**Beispiel:** Wählt man das Manöver „Vorbereitender Schlag“ kostet dies 1 KSP, man notiert sich das Manöver und die Kosten von 2. Wählt man das Manöver „Vorbereitender Schlag“ (1 KSP), reduziert die Kosten um einen Punkt (+1 KSP) und will, dass es sich mit Fokus (+1 KSP) und auch mit Reflexe (+1 KSP) bezahlen lässt, so kostet es 4 KSP und man notiert: Vorbereitender Schlag / Ang / F + R / 1

Führt der Charakter eine Waffe, die er in seinem Kampfstil nicht „beherrscht“, so verringert sich der Kampfpool um 25%, mindestens aber um 3 Punkte.

Zudem kann man folgende Optionen kaufen:

### **Optionen:**

#### **Schaden +1 (4 KSP)**

Bei jeder beherrschten Waffe ist der Schaden automatisch um einen Punkt höher. Diese Option steht bei Grundkampfstilen nicht zur Verfügung.

#### **Präzision +1 (4 KSP)**

Bei jedem Angriff ist die Präzision automatisch um einen Punkt höher. Diese Option steht bei Grundkampfstilen nicht zur Verfügung.

#### **Initiative +x (x+1 KSP) (x = maximal 3)**

Bei der Initiative und beim Initiative kaufen erhält man den Bonus von 1-3 Punkten.

#### **Reflexangriffe (2 KSP)**

Der Kämpfer kann maximal 3 (statt wie normal maximal 2) Punkte aus seinem Reflexpool einsetzen, um Angriffswürfe zu unterstützen.

**Reflexverteidigung (2 KSP)**

Der Kämpfer kann maximal 3 (statt wie normal maximal 2) Punkte aus seinem Reflexpool einsetzen, um Verteidigungswürfe zu unterstützen.

**Fokusangriffe (2 KSP)**

Der Kämpfer kann maximal 3 (statt wie normal maximal 2) Punkte aus seinem Fokuspool einsetzen, um Angriffswürfe zu unterstützen.

**Fokusverteidigung (2 KSP)**

Der Kämpfer kann maximal 3 (statt wie normal maximal 2) Punkte aus seinem Fokuspool einsetzen, um Verteidigungswürfe zu unterstützen.

**Reflexangriffe (2 KSP)**

Der Kämpfer kann maximal 3 (statt wie normal maximal 2) Punkte aus seinem Reflexpool einsetzen, um Angriffswürfe zu unterstützen.

**Reflexverteidigung (2 KSP)**

Der Kämpfer kann maximal 3 (statt wie normal maximal 2) Punkte aus seinem Reflexpool einsetzen, um Verteidigungswürfe zu unterstützen.

**Härteangriffe (2 KSP)**

Der Kämpfer kann maximal 3 (statt wie normal maximal 2) Punkte aus seinem Härtepool einsetzen, um Angriffswürfe zu unterstützen.

**Härteverteidigung (2 KSP)**

Der Kämpfer kann maximal 3 (statt wie normal maximal 2) Punkte aus seinem Härtepool einsetzen, um Verteidigungswürfe zu unterstützen.

**Wuchtige Angriffe (2 KSP)**

Der Kämpfer kann maximal 3 (statt wie normal maximal 2) Punkte aus seinem Härtepool einsetzen, um den Schaden zu erhöhen.

**Präzise Angriffe (2 KSP)**

Der Kämpfer kann maximal 3 (statt wie normal maximal 2) Punkte aus seinem Fokuspool einsetzen, um die Präzision zu erhöhen.

**Zäher Hund (2 KSP)**

Der Kämpfer kann maximal 3 (statt wie normal maximal 2) Punkte aus seinem Härtepool für das Grundmanöver „Einstecken“ einsetzen.

**Zenmeister (5 KSP)**

Der Kämpfer kann seinen Fokuspool einsetzen als wäre es sein Härtepool, also beispielsweise den Fokuspool nutzen um den Schaden zu erhöhen.

**Rüstungsgewöhnung 1-3 (2/4/6 KSP)**

Der Kämpfer kann 1-3 Punkte Mali durch die Rüstung ignorieren.

Waffenarten (je 1 KSP)	Beispiele		
Schwere Klingen	Schwerter, Bastardschwerter, Hakenschwerter, Skorpionklinge		
Leichte Klingen	Degen, Säbel, Katana, Florett, Rapier, Gandari-Klingen		
Wuchtwaffen	Einhändige Äxte, Streitkolben, Hämmer, Keulen, Knüppel		
Dolche und Messer	Dolche, Skorpionmesser, Hakendolche, Sai, Sägmesser		
Stäbe	Stäbe, Charisstab		
Stangenwaffen	Speere, Hellerbarden, Naginata, Glefen		
Kettenwaffen	Morgensterne, Nunchakus, Kusarigama, Ketten, Schockpeitsche		
Zweihänder	Claymore, Flamberge, Zweihänder, Karakas-Schlachtenschwert		
Zweihändige Wuchtwaffen	Kriegshämmer, Barbarenäxte, Thrakische Rächer		
Schild	Buckler, Rundschild...		
Zweithand-Wuchtwaffe	Wird benötigt, um eine Wuchtwaffe in der Nebenhand zu führen.		
Zweithand-Klinge	Wird benötigt, um eine Wuchtwaffe in der Nebenhand zu führen.		
Zweithand-Dolch	Wird benötigt, um eine Wuchtwaffe in der Nebenhand zu führen.		
Waffenloser Kampf	Nicht mit anderen Waffenarten kombinierbar! Eigener Kampfstil.		
Grundmanöver (0 KSP)	Art	Pools	
Angriffswürfe/Verteidigungswürfe	Angriff/Verteidigung	Je nach Waffe	
Präzision erhöhen	Angriff	Fokus	
Schaden erhöhen	Angriff	Härte	
Initiative kaufen	Verteidigung	Reflexe	
Einstecken	Verteidigung	Härte	
Zähne zusammenbeißen	Spezial	Härte, Fokus	
Spezialmanöver (je 1 KSP)	Art	Pools (je 1 KSP)	Kosten (1 KSP für -1)
Vorbereitender Schlag	Verteidigung	Fokus, Reflexe	2
Vorbereitende Verteidigung	Verteidigung	Fokus, Reflexe	3
Offensives Ausweichen	Verteidigung	Reflexe	2
Finten	Angriff	Fokus, Reflexe	4
Auf Distanz halten	Angriff	---	1
Schildblock	Verteidigung	---	1
Entwaffnen	Angriff	Alle	2
Umstoßen	Angriff	Alle	2
Optionen:	KSP	Beschreibung	
Schaden +1	4	Schaden +1	
Präzision +1	4	Präzision +1	
Initiative +1 bis +3	2-4	Bonus auf Initiative und Initiative kaufen	
Reflexangriffe	2	Maximum 3 statt 2 für Angriff mit R unterstützen	
Reflexverteidigung	2	Maximum 3 statt 2 für Verteidigung mit R unterstützen	
Fokusangriffe	2	Maximum 3 statt 2 für Angriff mit F unterstützen	
Fokusverteidigung	2	Maximum 3 statt 2 für Verteidigung mit F unterstützen	
Härteangriffe	2	Maximum 3 statt 2 für Angriff mit H unterstützen	
Härteverteidigung	2	Maximum 3 statt 2 für Verteidigung mit H unterstützen	
Wuchtige Angriffe	2	Maximum 3 statt 2 für Schaden mit H steigern	
Präzise Angriffe	2	Maximum 3 statt 2 für Präzision mit F steigern	
Zäher Hund	2	Maximum 3 statt 2 für Schaden mit H senken	
Zenmeister	5	Fokuspool kann als Härtepool verwendet werden	
Rüstungsgewöhnung 1/2/3	2/4/6	Mali durch Rüstungen ignorieren	

Vorgefertigte Kampfstile:

Grundkampfstile:

**Name: Waffe und Schild**

Waffenarten: Schwere Klingen, leichte Klingen, Wuchtwaffen, Schild (=4 KSP)

Optionen: ---

Manöver: Schildblock / Ver / --- / 0 (=2 KSP)

Beschreibung: Dies ist die Grundausbildung der Rekruten in vielen Klans. Schnörkellos, aber effektiv. Durch das Manöver Schildblock behält man immer die Initiative bei Gleichstand mit dem Verteidiger, zumindest wenn man ein Schild führt.

**Name: Fechten**

Waffenarten: Leichte Klingen, Zweithanddolch (= 2 KSP)

Optionen: ---

Manöver: Finten / Ang / F+R / 3 (= 4 KSP)

Beschreibung: Dieser Stil mit Degen, Rapier oder den teuren Gandariiklingen ist sehr beliebt bei den Aristokraten der Pythris und auch im Sahfila-Klan. Gelegentlich wird in der zweiten Hand noch ein Dolch zur Parade geführt.

**Name: Wuchtwaffen**

Waffenarten: Wuchtwaffen, Zweihändige Wuchtwaffen (= 2 KSP)

Optionen: Zäher Hund (= 2 KSP)

Wuchtige Angriffe (= 2 KSP)

Manöver: ---

Beschreibung: Dieser Stil eignet sich besonders für offensive Kämpfer, die über viel Stärke und Konstitution (und dadurch einen hohen Härtepool) verfügen. Durch die Optionen können sie mehr austeilen und einstecken, aber dafür beherrschen sie kein einziges Manöver. Äxte, Streitkolben und Hämmer sind vor allem bei den Thraka und Karakas beliebt.

**Name: Messerkampf**

Waffenarten: Messer und Dolche (=1 KSP)

Optionen: Präzise Angriffe (= 2 KSP)

Manöver: Offensives Ausweichen / Ver / R / 1 (= 3 KSP)

Beschreibung: Diesen Kampfstil findet man vor allem auf der Straße bei Gaunern, Halunken und Dieben, die autodidaktisch das Kämpfen mit kleinen, leicht zu verbergenden Waffen lernten. Man findet diesen Kampfstil bei allen Klans und in allen Städten, wo auch immer es dunkle Seitengassen gibt.

**Name: Speerkampf**

Waffenarten: Stangenwaffen (=1 KSP)

Optionen: Initiative + 2 (= 3 KSP)

Manöver: Auf Distanz halten / Ang / --- / 0 (= 2 KSP)

Beschreibung: Speere sind vor allem im Norden des Kontinents in der Nähe von Chie und Xiaoting beliebt, auch die Tempelwachen der Katala nutzen diesen Kampfstil. Man versucht, die Initiative zu erhalten, den Gegner auf Distanz zu halten und nicht an sich heranzukommen lassen.

## Veteranenkampfstile:

### **Name: Thrakischer Berserker**

Waffenarten: Wucht Waffen, Zweithandwucht Waffen (=2 KSP)

Optionen: Schaden + 1 (=4 KSP)  
Zäher Hund (=2 KSP)  
Wuchtige Angriffe (=2 KSP)  
Rüstungsgewöhnung 1 (=2 KSP)

Manöver: ---

Beschreibung: Thrakischer Berserker sind gefürchtet, sind sie doch in der Lage zerstörende Schläge auszuführen. Meist kämpfen sie mit zwei Handäxten, aber auch zwei Keulen oder Streitkolben sind nicht selten.

### **Name: Vascanischer Schwertstil**

Waffenarten: Schwere Klingen, leichte Klingen, Schild (=3 KSP)

Optionen: Zäher Hund (=2 KSP)  
Reflexverteidigung (=2 KSP)

Manöver: Schildblock / Ver / --- / 0 (=2 KSP)  
Vorbereitende Verteidigung / Ver / F / 2 (=3 KSP)

Beschreibung: Der vascanische Stil ein Schwert zu führen wird von den Thraka häufig „Feiglingsstil“ genannt. Dies liegt insbesondere an der defensiven Ausrichtung des Kampfstils,

### **Name: Golanischer Schwertstil**

Waffenarten: Schwere Klingen, leichte Klingen (=2 KSP)

Optionen: ---

Manöver: Vorbereitender Schlag / Ang / F / 2 (=3 KSP)  
Finte / Ang / R / 3 (=3 KSP)  
Entwaffnen / Ang / --- / 1 (= 2 KSP)  
Umstoßen / Ang / --- / 1 (= 2 KSP)

Beschreibung: Im Golan Klan verwendet man einen offensiven, flexiblen Kampfstil mit vielen Manövern. Auch in Kansin und Vertis im Westen und Südwesten des Kontinents ist dieser Stil mittlerweile weit verbreitet.

### **Name: Tempelwächter-Stil**

Waffenarten: Stangenwaffen, Stäbe, Messer und Dolche (=3 KSP)

Optionen: Fokusverteidigung (=2 KSP)  
Zenmeister (=5 KSP)

Manöver: Auf Distanz halten / Ang / --- / 0 (=2 KSP)

Beschreibung: Die Tempelwachen der Katala verwenden für gewöhnlich die Katala-Glefe, einem Naginata sehr ähnlich, als Waffe. Von ihnen wird höchste Disziplin, Willenskraft und ein wacher Verstand erwartet. Diesen Vorteil machen sie sich auch in ihrem Kampfstil zu nutze, indem sie ihren Fokuspool auch als Härtepool gebrauchen können.

### **Name: Assasinen-Stil**

Waffenarten: Messer und Dolche, Zweithanddolche, Kettenwaffen (=3 KSP)

Optionen: Präzise Angriffe (= 2 KSP)  
Reflexangriffe (= 2 KSP)  
Initiative +1 (=2 KSP)

Manöver: Offensives Ausweichen / Ver / R / 1 (= 3 KSP)

Beschreibung: Bei diesem Stil versucht man nach Möglichkeit schnell und präzise aus einem Hinterhalt anzugreifen. Neben den favorisierten Dolchen beherrschen viele Meuchler auch noch das Manriki-Gusari. Dieser Kampfstil ist in allen Klans verbreitet.

## Meisterkampfstile:

### **Name: Thrakischer Morasttyrannenschlächter**

Waffenarten: Wucht Waffen, Zweithandwucht Waffen (=2 KSP)

Optionen: Schaden + 1 (=4 KSP)  
Zäher Hund (=2 KSP)  
Härteangriff (=2 KSP)  
Wuchtige Angriffe (=2 KSP)  
Rüstungsgewöhnung 2 (=4 KSP)

Manöver: Umstoßen / Ang / --- / 1 (= 2 KSP)

Beschreibung: Thrakischen Legenden nach gibt es einige, wenige Krieger, die einen Morasttyrann im Alleingang zur Strecke gebracht haben. Zwar dürfen diese Legenden durchaus in ihrem Wahrheitsgehalt angezweifelt werden, ist es doch schwer vorstellbar, dass die 5m hohen und bis zu 20m langen Morasttyrannen von einem einzelnen Nahkämpfer besiegt werden können, aber zahlreiche Thraka streben den legendären Kämpfern nach. Der offensive Kampfstil basiert auf Stärke, Stärke und nochmals Stärke und ist eine direkte Weiterführung der thrakischen Berserkerschule.

### **Name: Kadami-Kampftänzerin**

Waffenarten: Leichte Klinge, Zweithandklinge, Kettenwaffen (=3 KSP)

Optionen: Fokusangriff (=2 KSP)  
Fokusverteidigung (=2 KSP)  
Präzise Angriffe (=2 KSP)

Manöver: Offensives Ausweichen / Ver / R / 1 (=3 KSP)

Finten / Ang / R / 3 (=3 KSP)  
Entwaffnen / Ang / R / 1 (=3 KSP)

Beschreibung: Die Kadami-Kampftänzerinnen, eine Elitegruppe der Sahfila, werden im Kampf mit zwei Gandarii-Klingen und mit der Kadami-Kette geschult. Kraft und Ausdauer spielen hier kaum eine Rolle, Schnelligkeit und Konzentration umso mehr.

### **Name: Karakasianischer Tyrannen**

Waffenarten: Schwere Klingen, Wucht Waffen, Kettenwaffen, Zweihändige Wucht Waffen, Zweihänder (=5 KSP)

Optionen: Schaden +1 (=4 KSP)  
Rüstungsgewöhnung 3 (=6 KSP)

Manöver: Umstoßen / Ang / H / 1

Beschreibung: Karakastyrannen sind in einer Vielzahl schwerer Nahkampfwaffen ausgebildet und verstehen es, sich auch in schwersten Rüstungen ohne Behinderungen zu bewegen. Ihr Stil ist simpel, aber effektiv: Fest zuschlagen und auf die eigene Panzerung vertrauen.

## Messer und Dolche:

Name	Schaden	Pools	Preis	Notizen
Messer	1	R	10©	
Kampfmesser/Dolch	2	R	40©	
Krummdolch	2	R	80©	
Kris	2	R	180©	
Skorpionmesser	2	R	200©	Vor allem in Argon und den Wüstengebieten verbreitet, aber auch in Syn sehr beliebt. Ein Krummdolch mit sehr vielen Haken, Wellen, Ösen und Schnörkeln, der tiefe Wunden reißt.
Giacomo-Klaue	2	R	300©	Ähnlich einem Sai, fast ausschließlich in Giacomo und Chie zu finden. Man erhält beim Manöver Entwaffnen einen Bonus von +1, kann aber nur einen Reflexpoolpunkt als Bonus beim Angriff ausgeben (bzw. 2 mit der Option Reflexangriff).
Sägmesser	4	---	400©	Eine Art Mini-Kettensäge; der Blutverlust jeder zugefügten Wunde ist 2 Punkte höher (BV+2); Es können keine Nebenpools als Bonus für Angriffe oder Verteidigungen verwendet werden.
Gandarii-Dolch	2	R (F)	5000©	Durchsichtige, aber bruch sichere Kristallklinge. Besonders wertvoll und ein großes Statussymbol. Man kann auch Fokuspool für Boni bei Angriffen und Verteidigungen einsetzen, jedoch nur im Verhältnis 2:1 (d. h. 4 Fokuspunkte für 2 Punkte Bonus).

## Leichte Klingen:

Name	Schaden	Pools	Preis	Notizen
Gandarii-Klinge	3	R / F	9000©	Leicht gebogener Kristallsäbel. Kadami-Kampftänzerinnen führen meist 2 dieser wertvollen Klingen und werden auch nicht selten aus grade diesem Grund angegriffen.
Säbel	3	F	200©	
Kurzschwert	3	F	160©	
Degen	3	F	250©	
Rapier	3	R	270©	
Katana	3	R	400©	
Scimitar	3	R	380©	
Hakenswerter	3	F	500©	Reflexe -1, Entwaffnen +1

## Schwere Klingen:

Schwere Klingen fügen etwas mehr Schaden zu als leichte Klingen, haben aber einen Malus von 2 Punkten auf Reflexe

Name	Schaden	Pools	Preis	Notizen
Langschwert	4	F	300©	Reflexe -2
Breitschwert	4	H	400©	Reflexe -2
Skorpionschwert	5	H	800©	Reflexe -2, Fokus -2
Khopesh	4	F	440©	Reflexe -2
Falchion	3	F	500©	Reflexe -1

## Wuchtwaffen:

Wuchtwaffen haben ebenfalls wie schwere Klingen einen Malus auf Reflexe. Stumpfe Wuchtwaffen führen zu einem geringeren Blutverlust.

Name	Schaden	Pools	Preis	Notizen
Knüppel	2	H	40©	Kein BV, außer Gesicht und Schädeldecke (dort BV-2)
Keulen	3	H	80©	Reflexe -1, kein BV, außer Gesicht und Schädeldecke (dort BV-2)
Handaxt	3	H	350©	Reflexe -1
Hakenaxt	4	H	600©	Reflexe -3, Entwaffnen +1
Streitkolben	5	H	400©	Reflexe -2, BV -2
Streitaxt	4	H	500©	Reflexe -2
Hacker	4	H	400©	Reflexe -2

# Provisorisches Kampf-Charakterblatt

	Kratzer	Blessur	Verletzung	Wunde	Zerstörung
Mindest-DP	0	1	2	3	4
Effektiver Schaden	0	1-2	3-4	5-6	7+
<b>Zone 1: Kopf (Angriff kostet 2 KP)</b>					
1-2 Hals / Nacken	BV 1 / E 4	BV 1 / E 7	BV 9 / E 10	BV20 / E 13 / KO10	Tod
3-4 Gesicht	BV 0 / E 1	BV 2 / E 8	BV 5 / E 7 / KO8	BV 7 / E 10 / KO10	Tod
5-6 Schädeldecke	BV 3 / E 3	BV 3 / E 7 / KO9	BV 4 / E 10 / KO12	BV 10 / E 15 / KO14	Tod
<b>Zone 2: Torso</b>					
1-2 Hüfte	BV 0 / E 1	BV 2 / E 3	BV 4 / E 5	BV 8 / E 8 / St12	BV 10 / E 10
3-4 Bauch	BV 1 / E 2	BV 3 / E 4	BV 7 / E 8	BV 10 / E 10	BV 20 / E 20
5-6 Brust	BV 0 / E 2	BV 2 / E 4	BV 3 / E 8 / St9	BV 9 / E10 / St10	BV 20 / E 20
<b>Zone 3: Arme (Angriff kostet 1 KP)</b>					
1 Hand	BV 0 / E 2 / En9	BV 2 / E 3 / En13	BV 6 / E 5 / En!	BV 8 / E 8 / En!	BV 10 / E 10 / En!
2-3 Unterarm	BV 0 / E 1	BV 3 / E 5 / En9	BV 4 / E 5 / En!	BV 6 / E 8 / En!	BV 12 / E 10 / En!
4-5 Oberarm	BV 0 / E 1	BV 1 / E 4 / En7	BV 4 / E 5 / En10	BV 6 / E 8 / En14	BV 12 / E 13 / En!
6 Schulter	BV 0 / E 1	BV 1 / E 4	BV 4 / E 5	BV 6 / E 8 / En12	BV 12 / E 13 / En!
<b>Zone 4: Beine</b>					
1 Fuß	BV 0 / E 2	BV 1 / E 3	BV 2 / E 4 / St7	BV 5 / E6 / St9	BV 10 / E 9 / St!
2-3 Unterschenkel	BV 0 / E 3	BV 2 / E 5 / St8	BV 4 / E 5 / St10	BV 8 / E7 / St12	BV 13 / E 9 / St!
4-6 Oberschenkel	BV 1 / E 1	BV 2 / E 2 / St8	BV 4 / E 5 / St10	BV 8 / E10 / St14	BV 12 / E12 / St!

BV = Blutverlust, E = Erschöpfung, KO = MW für Knockoutprobe, En = MW für Entwaffnenprobe, St = MW für Sturzprobe

**BLUTVERLUST:**

**KAMPFFÄHIGKEIT:** (Kampfpool + Willenskraft)

<b>KAMPFPOOL:</b> ○	<b>REFLEXE:</b> ○ (Agilität+Instinkt-3)
	<b>FOKUS:</b> ○ (Verstand+Willenskraft-3)
	<b>HÄRTE:</b> ○ (Stärke+Konstitution-3)

	Rüstung	Schutz
Kopf		
Torso		
Arme		
Beine		

Schutz = (Rüstungswert + Konstitution) : 2

WAFFEN	Schaden	Pools	Notizen

Schaden = (Waffenschaden + Stärke) : 2

<b>KAMPFSTIL:</b>	
<b>Fähigkeit:</b>	
<b>Waffenarten:</b>	
<b>Optionen:</b>	
<b>Manöver</b>	<b>Pools</b> <b>Kosten</b>
Finte	F, R   3
Schildblock	H   0
Auf Distanz halten	F   1
Entwaffnen	F, R, H   2

WUNDEN	Erschöpfung	Heilung

<b>RETTUNGSWÜRFE</b>	
<b>Knockout (Wil+Kon):2</b>	
<b>Entwaffnen (Wil + Stä):2</b>	
<b>Sturz (Agi + Kon):2</b>	