

Mit Mantel und Degen

Wir präsentieren Ihnen einige Möglichkeiten, den schnellen Zweikampf des Mantel-und-Degen-Genres ein wenig mit zusätzlichen Manövern zu würzen. Alle hier beschriebenen Aktionen benötigen jeweils so viel Zeit wie eine reguläre Attacke oder Parade.

Zum einen gibt es die Möglichkeiten, einen Höhenunterschied auszunutzen:

Auf einen Gegner springen (AT)

Am Treppengeländer herab rutschen

Ausführung: Körperbeherrschungs-Probe+2 / Akrobatik-Probe
Verteidigung: IN-Probe, dann Ausweichen / PA +2
Erfolg: Raufen Attacke
Misserfolg: 1W6/2 SP oder Waffenschaden

Sprünge von der Galerie, Treppe, Leiter o.ä.

Ausführung: Körperbeherrschungs-Probe +2 / Akrobatik-Probe +1 / pro Schritt
Verteidigung: Ausweichen +2 / Waffen Parade: Gegenhalten – AT +4 / PA +8
Erfolg: (*Gewicht des Helden in Stein*)/5 SP
Angriff mit Waffe: AT -3 / PA -3
Misserfolg: 1W6 – 1 SP / pro Schritt (*evtl. verstauchter Knöchel*)
Abfangen/Abrollen (Körperbeherrschungs- bzw. Akrobatik-Probe +1 / pro Schritt / Max. +10 / Pro TaW* Punkte kann ein W6 abgezogen werden; *mindestens aber 1W6 – 1 SP Schaden*)

Schwingen an einem Kronleuchter oder einem Tau

Ausführung: Körperbeherrschungs-Probe +5 / Akrobatik-Probe +3
Verteidigung: Ausweichen:
Bei Misserfolg: (*Niederwerfen*: KK-Probe / erleichtert durch Standfest (-1), Balance (-2), Hervorragende Balance (-4) / Gelingt die KK-Probe erleidet der Verteidiger 1W6 Punkte INI-Verlust / Misslingt die KK-Probe verliert der Verteidiger 2W6 INI-Punkte und ist am Boden
Am Boden: Aufstehen erfordert Aktion **Position**
Liegender Kämpfer: AT/PA +3 (*kein gez. Ausweichen, Orientierung*)
Kniender Kämpfer: AT/PA +1 (*Ausweichen +4*)
Angriff gegen Liegende: AT – 3 / PA -5
Kniende Kämpfer: AT – 1 / PA -3
Waffen Parade:
AT +2 / PA +4
Erfolg: (*Gewicht des Helden*)/5 SP
Misserfolg: 1W6 +3 SP
Abfangen/Auspendeln (Körperbeherrschungs- bzw. Akrobatik-Probe +5 bzw. +3 Punkte / **Dann**: 1W6 +3 SP(A))

Ausweichen / Sich zu Boden werfen (PA)

Sich zu Boden werfen

Ausführung: GE-Probe
Erfolg: Ausgewichen / Am Boden
Misserfolg: Verlust von 1W6 AuP und 1W6 INI-Punkten
Am Boden: Aufstehen erfordert Aktion **Position**
Liegender Kämpfer: AT/PA +3 (*kein gez. Ausweichen, Orientierung*)
Kniender Kämpfer: AT/PA +1 (*Ausweichen +4*)

Angriff gegen Liegende: AT – 3 / PA -5
Kniende Kämpfer: AT – 1 / PA -3

Die nächsten Varianten sind solche, bei denen man den Gegner mit einer Waffe angreift - allerdings nicht mit einer gewöhnlichen...

Attacken und Paraden

Kronleuchter o. ä. herabfallen lassen (als AT)

Ausführung: Entfesseln-Probe (*um den Knoten zu öffnen*) / Seil durchtrennen
Verteidigung: Vergleichende IN-Probe zum richtigen Abpassen bzw. Reagieren auf das Objekt / Gezieltes Ausweichen (+4)
Erfolg: Gewicht des Objekts/5 SP (*Gegner kampfunfähig / ohnmächtig*)
Misserfolg: -

Wandvorhang niederreißen (als PA)

Ausführung: KK-Probe
Verteidigung: Ausweichen + 1
Erfolg: eigene PA gelungen
Misserfolg: eigene PA misslungen

Mit einem Mantel, Decke, Umhang o. ä. verhüllen (als AT oder PA)

Ausführung: GE-Probe +2 oder Raufen Probe (*Waffenloses Manöver: Schmutzige Tricks*)
Verteidigung: Ausweichen +2
Erfolg: Gegner geblendet (*fuchelt wild umher*), bis ihm eine GE-Probe gelingt
Blindkampf: AT +8 / PA +8
Schmutzige Tricks: AuP oder INI-Verlust von 1W6 Punkten
Misserfolg: Gegner darf nicht parierbare AT schlagen / eigene PA misslungen

Gemälde, Wandspiegel o. ä. werfen (als AT oder PA)

Ausführung: GE + (Zuschlag je 1 Schritt Entfernung +1) oder Raufen Probe (*Waffenloses Manöver: Schmutzige Tricks*)
Verteidigung: PA / Gezieltes Ausweichen (+4)
Erfolg: SP je nach Größe des Objekts (1 - 7)
Schmutzige Tricks: AuP oder INI-Verlust von 1W6 Punkten
Misserfolg: evtl. nicht parierbare AT des Gegners

Am Teppich ziehen (als AT)

Ausführung: KK-Probe + (2 pro Kämpfer auf dem Teppich) oder Ringen Probe (*Waffenloses Manöver: Schmutzige Tricks*) / + 2 pro zusätzlichem Kämpfer auf dem Teppich
Verteidigung: IN-Probe zum Reagieren, dann Gezieltes Ausweichen (+4) / IN-Probe misslungen: Körperbeherrschungs-Probe +7
Erfolg: Gegner gestürzt, bis zu zwei nicht parierbare Attacken des Helden
Schmutzige Tricks: AuP oder INI-Verlust von 1W6 Punkten
Misserfolg: nicht parierbare AT des/der Gegner

Tische, Bänke o. ä. umkippen (AT-Aktion)

Ausführung: KK-Probe + (1 pro Kämpfer auf dem Tisch etc.)
Verteidigung: IN-Probe erschwert um KK* des Angreifers, dann rechtzeitiger Absprung (GE-Probe +2) / *Misserfolg:* Körperbeherrschung +4 um auf den Füßen zu landen (*Fallschaden auch bei Gelingen der Körperbeherrschung-Probe*)
Erfolg: Gegner gestürzt (*Fallschaden*), eine nicht parierbare Attacken des Helden
Am Boden: Aufstehen erfordert Aktion *Position* (2W6 Punkte INI-Verlust)
Liegender Kämpfer: AT/PA +3 (*kein gez. Ausweichen, Orientierung*)
Kniender Kämpfer: AT/PA +1 (*Ausweichen +4*)
Angriff gegen Liegende: AT – 3 / PA -5

Kniende Kämpfer: AT – 1 / PA -3
Misserfolg: nicht parierbare AT des/der Gegner

Kerzenleuchter, Mantel o. ä. als Paradewaffen benützen (PA-Aktion)

Ausführung: GE-Probe + (*Zuschlag je nach Tempo des Gefechts*)

Verteidigung: -

Erfolg: **DK H Waffen:** WM: -1 / + 1

Kerzenleuchter: WM: 0 / + 1

Mantel: WM: -1 / +1, BF: 6

Schemel: WM: -2 / +1, BF: 8

Bei jeder Parade muss ein BF-Test abgelegt werden / Patzer bei 19-20

Misserfolg: Verlust von 1 Aktion bzw. eigene Parade misslungen

Etwas (Zerbrechliches) ins Gesicht des Gegners werfen (AT- oder PA-Aktion)

Ausführung: Wurfaffen-Probe je nach Größe des Objekts und Geschwindigkeit des Ziels
(**Improvisierte Wurfaffen:** +3 pro Entfernungsklasse)

Verteidigung: Gezieltes Ausweichen (+4)

Erfolg: TP(A) je nach Größe und Art des Objekts (z.B. *Schnapsflasche:* 1W6 +1 TP(A), ggf. Gegner zusätzlich für 1W6 +1 KR geblendet (*Rum, Pfeffer, heißes Wasser in zerbrechlichem Behältnis*) / Patzer bei 19-20

Misserfolg: eigene AT/PA misslungen

Etwas (Brennendes) ins Gesicht, auf Körper des Gegners werfen (AT- oder PA-Aktion)

Ausführung: Wurfaffen-Probe je nach Größe des Objekts und Geschwindigkeit des Ziels
(**Improvisierte Wurfaffen:** +3 pro Entfernungsklasse)

Verteidigung: Gezieltes Ausweichen (+4)

Erfolg: TP(A) je nach Größe und Art des Objekts (z.B. *Schnapsflasche:* 1W6 +1 TP(A), ggf. Brandschaden (einmalige Berührung z.B. **Öllampe:** 1W3 TP, **Fackel:** 1W6 TP, **siedendes Öl:** 2W6 TP, **Hylailer Feuer:** 4W6 TP) / Brennt die Kleidung, Haare o. ä. des Gegners so erleidet derjenige jede KR 1W3 SP bis das Feuer ausgeht oder gelöscht wird. / Patzer bei 19-20

Folgeschaden:

Für je 10 erlittene TP sinkt der RS um 1 Punkt / KO/2 SP erzeugen eine Wunde

Misserfolg: eigene AT/PA misslungen

Öl, Murmeln o.ä. vor den Gegner kippen bzw. werfen (als AT oder PA)

Ausführung: IN (*vergleichend*) / Wurfaffen-Basis + IN-Differenz + 2 für schmutzige Tricks (*falls Waffenloses Manöver vorhanden*)

Verteidigung: IN-Probe (Mehr IN* Punkte als Angreifer = zu weit gestreut; falscher Ort usw.)

Erfolg: AuP oder INI-Verlust von 1W6 Punkten / AT -2 und PA -2 (*Für Gegner auf rutschendem Untergrund*)

Misserfolg: -

Die nächsten hier gezeigten Möglichkeiten wiederum beziehen sich auf die geschickte Ausnutzung der räumlichen Gegebenheiten:

Allein auf einem Tisch, Stuhl, Fass o. ä. kämpfen, von Gegnern umringt (als AT oder PA)

Ausführung: GE-Probe, um auf das Objekt zu springen / Körperbeherrschungs- oder Akrobatik-Probe bei jeder Aktion (AT oder PA) / Erleichtert durch Standfest (-1), Balance (-2), Hervorragende Balance (-4)

Verteidigung: -

Erfolg: AT – 2 / TP +1 (*Wenn mit Waffe möglich*)

Gegner: AT +2

Misserfolg: je nach Situation

Sprung aus dem Fenster (PA-Aktion)

Ausführung:

Körperbeherrschungsprobe +5

Erfolg:

Eigene PA gelungen (evtl. wartet ein neuer Gegner vor dem Fenster); eventuell 1W6 +2 SP falls das Fenster nicht geöffnet war. evtl. weitere Körperbeherrschungsprobe +7, falls das Fenster im Obergeschoß gelegen, ansonsten SP je nach Höhe

Misserfolg:

eigene PA misslungen

