# Fighting Styles

## Basic Styles

Single Weapon Style
Im 'Single Weapon Style' führt der Kämpfer eine Waffe einhändig in seiner Schwerthand, die andere Hand ist frei.

> Specialization
> Wer einen weiteren 'Weapon-Proficience'-Slot zahlt, erhält einen Armor-Class-Bonus von -1, wenn er in diesem Style kämpft.
>
> Mastery
> Ein weiterer Slot steigert den Bonus auf -2.

Two-Hander Style
Im 'Two-Hander Style' führt der Kämpfer eine Waffe mit beiden Händen.

> Specialization
> Mit einen weiteren 'Weapon-Proficience'-Slot wird der Speed-Faktor aller Beidhänder Waffen um 3 reduziert. Alle einhändig zu führenden Waffen, die aber auch zweihändig geführt werden können, erhalten keinen Speed-Faktor Bonus, sondern einen Damage-Bonus von +1.

Two Weapon Style
Im 'Two Weapon Style' führt der Kämpfer in jeder Hand eine Waffe. Hierbei reduziert sich seine 'to Hit'-Chance um -2 in der Schwerthand und -4 in der 'Off-Hand'. Die Waffen in der Schwerthand muß hierbei kürzer sein, als die Waffe in der 'Off-Hand'. Durch eine hohe 'Dexterity' verringert sich die Strafe auf die 'to Hit'-Chance um den 'Reaction-Adjustment'-Bonus.

> Specialization
> Mit einen weiteren 'Weapon-Proficience'-Slot wird die Strafe auf die 'to-Hit'-Chance um 2 reduziert (Schwerthand: +0, 'Off-Hand': -2). Außerdem dürfen jetzt beide Waffen die gleiche Länge haben.

Weapon & Shield Style
Im 'Weapon & Shield Style' führt der Kämpfer in der Schwerthand eine Waffe und in der 'Off-Hand' einen Schild.

> Specialization
> Mit einen weiteren 'Weapon-Proficience'-Slot erhält der Kämpfer einen zusätzlichen Angriff mit dem Schild. Dabei wird seine 'to Hit'-Chance mir der Schwerthand um 2, mit der Schildhand um 4 reduziert.
>
> Mastery
> Noch ein weiterer 'Weapon-Proficience'-Slot reduziert die Strafe auf die 'to-Hit'-Chance um 2 (Schwerthand: +0, Schildhand: -2).

Missle/Thrown Weapon Style
Der 'Missle/Thrown Weapon Style' ermöglicht es, mit einer Fernwaffe umzugehen. Bögen, Armbrüste, Schleudern, Blasrohre und Feuerwaffen müssen immer mit beiden Händen geführt werden. Armbrüste und Feuerwaffen können mit beiden Händen geladen und mit einer Hand abgefeuert werden, wenn die Größenkategorie der Waffe höchstens die des Characters ist. Sind dabei mehrere geladene Waffen vorhanden, die hintereinander abgefeuert werden

können, so verdreifacht sich die normale Feuerrate. Wurfwaffen von mindestens eigener Größenkategorie können mit Anlauf ('Charge') geworfen werden. Der Character bewegt sich dabei bis auf 10 bis 20 Fuß an den Gegner heran und wirft dann mit einem +2 Bonus auf die 'to-hit'-Chance.

> Specialization
> Für einen weiteren Slot erhält man die Fähigkeit, sich vor dem Schuß noch um die Halbe MR zu bewegen und dennoch alle Angriffe durchzuführen (anstelle der Halbierung der Angriffe), oder sie können sich die ganze MR weit bewegen und die Hälfte ihrer Angriffe durchführen. Außerdem erhalten sie einen -1 Bonus auf die 'Armor-Class', wenn die unter feindlichen Beschuß geraten und selbst eine Fernwaffe führen.

## Non-Weapon Styles

Martial Arts (1 slot)
In diesem Stil (der erst erlernt werden muß) führt man seine Angriffe wie beim Pummeling durch. Grundsätzlich unterscheiden sich 4 Stil-Arten:

- A Dieser Stil beruht hauptsächlich auf Schlägen mit den Fäusten (Damage: 1d3). Man kann Kreaturen jeder Größe angreifen. Ist der Character unbewaffnet und ungerüstet, so erhält er einen weiteren Angriff pro Runde.
- B Dieser Stil beruht auf Tritten mit den Füßen (Damage: 1d6), auch wenn der Gegener nicht liegt oder sitzt. Man kann Kreaturen von höchstens eigener Größenkategorie erfolgreich angreifen. Ist der Character unbewaffnet und ungerüstet, so erhält er einen weiteren Angriff mit seinen Fäusten pro Runde.
- C Dieser Stil beruht auf Würfen und Sprüngen. Man kann daher einen Pull/Trip Angriff durchführen, außerdem kann man durch einen erfolgreichen Angriff aus einem Hold/Grapple/Lock oder Pin entkommen.
- D Dieser Stil beruht auf Ducken und Blocken. Man kann einen freien Blockversuch pro Runde durchführen. Ist der Character unbewaffnet und ungerüstet, so erhält er einen -2 Bonus auf die 'Armor-Class'.

Bei den Martial Arts gibt es verschiedene Möglichkeiten, sich weiterzuentwickeln. Zum einen gibt es die übliche Spezialisierung im gewählten Stil:

> Specialization
> Für 1 Slot kann man sich spezialisieren. Man erhält einen +1 Bonus auf die 'to-Hit'-Chance, einen +1 Bonus auf den Schaden und einen Chart-Bonus von 1 (damit variiert man die Art des Treffers).
>
> Mastery, High Mastery, Grand Mastery
> Für je einen weiteren Slot wird der Bonus um 1 erhöht.

zum anderen kann man neue Varianten erlernen. Hierbei muß unter Umständen vor der Anwendung ein Fähigkeits-Check gemacht werden.

| Variante | Slots | Abiltiy | wer? |
|---|---|---|---|
| Flying Kick | 1 | Str | Fighter |
| Backward Kick | 1 | N/A | any |
| Spring | 1 | Dex | Fighter, Psionicist |
| Crushing Blow | 1 | N/A | any |
| Instant Stand | 1 | Dex | any |
| Missle Deflection | 1 | N/A | any |

Pummeling (1 slot)
Kneipenschlägereien sind ein gutes Beispeil. Der Schaden variiert je nach 'Waffe':

| Weapon | Damage | Speed |
|---|---|---|
| Small, soft objects (fists) | 1d2 | 2 |
| Small, hard objects (mailed fists, mugs, pommels) | 1d3 | 2 |
| Large, soft objects (saddles, unconscious people) | 1d4 | 5 |
| Large, hard objects (chairs, small tables) | 1d6 | 5 |

Specialization
Für 1 Slot kann man sich spezialisieren. Man erhält einen +1 Bonus auf die 'to-Hit'-Chance, einen +1 Bonus auf den Schaden. Außerdem erhöht sich die Zahl der Angriffe auf die eines in einer 'Melee'-Weapon Spezialisierten.

Mastery, High Mastery, Grand Mastery
Für je einen weiteren Slot wird der Bonus um 1 erhöht.

Punching
Jeder hat diesen Style, so daß eine Beschreibung entfällt.

Specialization
Für 1 Slot kann man sich spezialisieren. Man erhält einen +1 Bonus auf die 'to-Hit'-Chance, einen +1 Bonus auf den Schaden und einen Chart-Bonus von 1 (damit variiert man die Art des Treffers).

Mastery, High Mastery, Grand Mastery
Für je einen weiteren Slot wird der Bonus um 1 erhöht.

Wrestling
Jeder hat diesen Style, so daß eine Beschreibung entfällt.

Specialization
Für 1 Slot kann man sich spezialisieren. Man erhält einen +1 Bonus auf die 'to-Hit'-Chance, einen +1 Bonus auf den Schaden und einen Chart-Bonus von 1 (damit variiert man die Art des Griffes).

Mastery, High Mastery, Grand Mastery
Für je einen weiteren Slot wird der Bonus um 1 erhöht.

## Advanced Styles

Alle 'Advanced Styles' müssen erlernt werden.

### Human Styles

Cormyrean Style (1 slot)
Dieser Stil beruht auf schnelle Ausweichmanöver, die der Kämpfer durchführt. Dadurch verbessert sich seine AC um 1. Dieser Stil kann nur mit einer 'Fencing'-Waffe beliebiger Größe in der Schwerthand und einer 'S-sized' 'Fencing'-Waffe oder gar keiner Waffe in der 'Off-Hand' praktiziert werden. Er kann auch mit dem 'Two Weapon Style' gemischt werden, wobei die üblichen Strafen (-2 auf die 'to-Hit'-Chance in der Schwerthand, -4 in der 'Off-Hand) gelten.

Specialization
Für einen weiteren 'Weapon-Proficience'-Slot erhält man einen Armor-Class-Bonus von -1.

Mastery, High Mastery, Grand Mastery
Für je einen weiteren Slot wird der Bonus um 1 erhöht.

Waterdhavian Style (2 slots)
In diesem Stil versucht der Kämpfer die Bewegungen seines Gegners spiegelverkehrt zu immitieren. Somit muß dieser erst seine Position wechseln um angreifen zu können, oder er muß auf der Waffenseite angreifen. Somit kann er nicht mit S/M-sized Waffen angegriffen werden, wenn er die Initiative gewinnt. Außerdem erhält der einen Frei-Parry am Anfang der Runde. Für diesen Stil muß man mit einer 'M-sized' 'Fencing'-Waffe kämpfen, die ihren Schaden durch 'piercing' verursacht, und in der 'Off-Hand' eine 'Fencing'-Waffe der Größe S, einen Mantel oder ähnliches führen (Frei-Parry, -2 'to-Hit').

**Elben Styles**

Bladesong (2 slots)
Diesem Kampfstil erhielt seinen Namen von den singenden Klingen, die durch die schnellen Bewegungen dieses Stils erzeugt werden. Dabei scheint es, daß der Kämpfer einen Tanz aufführt, mit abwechselnd schnellen und lansamen Bewegungen, mit denen er die Klinge seines Gegners abwehrt und selbst Treffer erzielt. Der Stil bietet folgende Möglichkeiten: einen -1 Bonus auf die Armor-Class oder einen +1 Bonus auf die 'to-Hit'-Chance oder einen Frei-Parry während der Kampfrunde. Dieser Stil kann nur mit einer einhändig zu führenden S/M-sized Waffe benutzt werden. Er kann nicht mit anderen Kampfstilen kombiniert werden.

Specialization
Wer einen weiteren 'Weapon-Proficience'-Slot zahlt, verbessert den Armor-Class-Bonus auf -2, bzw. die 'to-Hit'-Chance auf +2.

**Andere 'Local Styles'**

In manchen Gegenden wird der Gebrauch bestimmter Waffen oder Waffenkombinationen speziell geschult. Mögliche Stile wären

- Rapier und Main-gauche
- Sabre
- Fighting Sticks

In diesem Fall kann ein Stil erlernt werden, der einen der folgenden Vorteile bringt:

- einen -1 Bonus auf die 'Armor-Class'
- einen +1 Bonus auf die 'to-Hit'-Chance
- die Fähigkeit, ein Manöver (Block/Trap/etc.) zusätzlich pro Runde durchzuführen

## Sonstige Waffen-Fertigkeiten

Armor Proficience (1 slot)
Ein Character kann erlernen seine Rüstung effektiv einzusetzen, so daß er eine um die Hälfte verringerte Belastung verspürt. Bei erlernen der Proficience muß die Art der Rüstung gewählt werden.

Artillery (1 slot)
Mit der 'Weapon-Proficience' Artillery kann ein Charakter mit allen großen Waffen, die mit mehr als einem Mann bedient werden, umgehen. Außerdem sind Kenntnisse in einer artverwandten 1-Personen-Waffen aus der entsprechenden Waffengruppe von Nöten.

| Beherrschung in | kann mit 'Artillery' benutzen |
|---|---|
| Crossbow | Ballista |
| Firearm | Bombard |
| | Fire Projektor |
| Sling | Catapult |
| | Jettison |
| | Trebuchet |

Specialization
In jeder der aufgeführten Waffen kann man sich für 1 Slot spezialisieren. Man erhält einen 'to-Hit' Bonus von +1 und benötigt einen Mann weniger am Geschütz.

Grenade-like-Missle Thrower (1 slot)
Mit dieser Fertigkeit kann ein Kämpfer Objekte bis 5 lbs gezielter werfen. Seine Range bei diesen Objekten verbessert sich von 10'/20'/30' aus 20'/30'/40'. Außerdem erhält er einen +2 Bonus auf entweder der 'to-Hit'-Chance oder den Rettungswurf (wahlweise Zerbrechen oder Nicht-Zerbrechen). Objekten von mehr als 5 lbs können nach geglücktem 'Bend Bars/Lift Gate'-Check geworfen werden. Hierbei erhöht sich die Range von 5'/10'/15' auf 10'/15'/20', es gibt aber keinen zusätzlichen Bonus.

Shield Proficience (1 slot)
Mit dieser Fähigkeit werden Charaktere geschickter im Umgang mit ihrem Schild.

| Shield Type | Normal AC bonus | Proficience AC bouns | Number of Attackers |
|---|---|---|---|
| Buckler | +1 | +1 | 1 |
| Small | +1 | +2 | 2 |
| Medium | +1 | +3 | 3 |
| Body | +1/+2 vs.missles | +3/+4 vs.missles | 4 |

## Sonstige Fertigkeiten

Folgende NWPs oder Traits (mit $^T$ gekennzeichnet) können auch als Waffenfähigkeiten gekauft werden; benötigte Slots, Fähigkeitenboni und Lerngruppen sind Rassenabhängig (hier nur Human).

| NWP | Slots | Ability | Groups |
|---|---|---|---|
| Alertness | $1^T$ | Wis+1 | General |
| Ambidexterity | $1^T$ | Dex | Warrior, Rogue |
| Ambush | 1 | Int | Warrior, Rogue |
| Camouflage | 1 | Int | Warrior, Rogue |
| Dirty Fighting | 1 | Int | Warrior, Rogue |
| Endurance | 2 | Con | Warrior |
| Fine Balance | $2^T$ | Dex | Warrior, Rogue |
| Iron Will | $2^T$ | Wis-2 | Warrior, Priest |
| Leadership | 1 | Chr-1 | Warrior |
| Quickness | $2^T$ | Dex | Warrior, Rogue |
| Steady Hand | $1^T$ | Dex | Warrior, Rogue |
| Trouble Sense | 1 | Wis | General |

## Who knows what?

| Class | SW | TH | TW | W&S | MTW | Non-Weapon | Adv | Specialization |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Fighter | x | x | x | x | x | any | a | in any Style |
| Mage | x | x | | | x | Pun/Wrest | - | not at all |
| Priest | x | x | | x | x | any | 1 | in 1 and 1 NW |
| Psionic | x | x | | x | x | any | 1 | in 1 and 1 NW |
| Rogue | x | x | x | | x | Pum/Pun/Wrest | 1 | in 1 and 1 NW |