

Errata für die Spielhilfe 'Myranisches Arsenal'

Stand: 15.10.2012

Im Zuge der Erstellung von **Wege nach Myranor** wurden die bisherigen myranischen Waffen und Regeln einem umfangreichen Balancing unterzogen und dabei teilweise bestehende Werte modifiziert. Damit alle Besitzer des **Myranischen Arsenal**s die entsprechenden Änderungen in übersichtlicher Form zugänglich haben, fügen wir diese wie auch einige sonstige Fehlerkorrekturen hier zusammen.

Impressum: Die Namen zweier Mitarbeiter wurden leider falsch geschrieben. Die korrekten Namen lauten Christian Saßenscheidt und Philipp Seeger.

Generelles zu den Bastardstäben: Die bei den einzelnen Waffen aufgeführten Abschnitte zur einhändigen Führung werden gestrichen, da stattdessen die in **Wege nach Myranor** gesetzten Besonderheiten des zugehörigen Waffentalents zur Anwendung kommen. Diese lauten:

„Bastardstäbe können auch einhändig geführt werden, dies setzt jedoch eine KK von 13 voraus, senkt die TP um 1 Punkt und die Parade um 3 Punkte. Zudem erhöhen sich Schwellenwert und Schadensschritte der TP/KK um jeweils einen Punkt.“

Generelles zur zweihändigen Führung von Waffen: Bei sämtlichen *Bastardstäben*, *Infanteriewaffen* sowie *Zweihand-Hiebwaren* muss unter den Bemerkungen ein „z“ aufgeführt werden.

S. 24, Ameisenstachel: Der Verweis auf das Stoßmesser bezieht sich auf den Myrmex. Ein Stoßmesser existiert nicht.

S. 25, Baculus: Bei einhändiger Führung wird lediglich die TP/KK auf 14/4 erhöht, die übrigen Veränderungen entfallen. Dafür ist zu diesem Zweck eine KK von 16 notwendig. Die zusätzlichen TP im berittenen Kampf gelten nur bei einhändiger Führung.

S. 26, Barbaren-Schwertlanze: Der Satz bezüglich der einhändigen Führung entfällt.

S. 26, Beil: Die TP/KK betragen 11/4, das Gewicht 70, die Länge 50, der Bruchfaktor 5, der WM -1/-2. Der Abschnitt zur Waffenmeisterschaft entfällt.

S. 27, Cestus: Die TP/KK der Variante mit Dornen beträgt ebenfalls 10/3.

S. 28, Chak: Bei den Talenten muss *Hiebwaren* gestrichen werden und dafür *Säbel* hinzugefügt werden. Die Länge beträgt 50.

S. 29, Chrattac-Kurzschwert: Bei den Talenten muss *Hiebwaren* gestrichen werden. Zudem heißt es „Chrattac-Krummschwert“, nicht „Chrattac-Kurzschwert“. Der Preis beträgt 60 Argental. Nicht-Chrattac können die Waffe führen,

ihre Attacken und Paraden sind in diesem Fall jedoch um jeweils 3 Punkte erschwert.

S. 29, Chrattac-Speer: Im ersten Satz der Besonderheiten muss es „Chrattac-Speer“ heißen, nicht „Chrattac-Kurzschwert“. Der Preis beträgt 180 Argental. Nicht-Chrattac können die Waffe führen, ihre Attacken und Paraden sind in diesem Fall jedoch um jeweils 3 Punkte erschwert.

S. 30, Chu'Ur: Bei den Talenten muss *Infanteriewaffen* gestrichen werden. Die Distanzklasse beträgt lediglich N. Bei einhändiger Führung mit dem Talent *Hiebwaren* ändert sich lediglich die TP/KK, hierfür ist außerdem eine KK von 15 erforderlich.

S. 31, Doros: Auch bei einhändiger Führung ist die Distanzklasse S.

S. 33, Dreiklingen-Katar: Auch im Falle eines Bauchtreffers wird lediglich dann eine weitere Wunde angerichtet, wenn der Angreifer die Seitenklingen herauspringen lässt.

S. 33, Dreizack: Die TP betragen 1W6+4.

S. 34, Drepani: Bei den Talenten muss *Hiebwaren* gestrichen werden und dafür *Säbel* hinzugefügt werden. Die TP betragen 1W6+2, die Länge beträgt 50.

S. 35, Fackel: Der Preis beträgt 0,15 Argental.

S. 36, Falcata: Bei den Talenten muss *Hiebwaren* gestrichen werden und dafür *Säbel* hinzugefügt werden.

S. 37, Garmesh: Bei den Talenten muss *Hiebwaren* gestrichen werden und dafür *Säbel* hinzugefügt werden. Die Länge beträgt 50.

S. 38, Gutnacht: Bei den Talenten muss *Infanteriewaffen* gestrichen werden und dafür *Kettenwaren* hinzugefügt werden. Der WM beträgt -1/-4.

S. 38, Haifänger: Die TP betragen 1W6+2.

S. 39, Haumesser: Der Abschnitt zur Waffenmeisterschaft entfällt.

S. 39, Hellebarde: Die TP betragen 1W6+5 und die TP/KK 12/3. Das Gewicht beträgt 150, der BF 5, die INI 0 und der WM 0/-1.

S. 41, Jagdspieß: Das Gewicht beträgt 80, der INI-Modifikator -1.

S. 42, Kampfstab: Der Bruchfaktor beträgt 5.

S. 42, Karmak: Im Falle einer einhändigen Führung betragen die TP 1W6+3 und der Waffenmodifikator beläuft sich auf 0/-5.

S. 43, Katar: Der sich aus dem RS des Gegners ergebende Probenzuschlag kann nicht ignoriert werden.

S. 45, Kentema: Hinter den TP der per Waffenmeister geworfenen Kentema fehlt ein Sternchen.



S. 47, Knochenspeer: Bei einhändiger Führung beträgt der WM 0/-4.

S. 47, Knüppel: Der Preis beträgt 1 Argental.

S. 47, Kriegsbeil: Die TP/KK beträgt 13/2, die Länge 90, der BF 2 und die WM 0/-1. Der Satz bezüglich der Stein- und Knochenbeile wird gestrichen, da für diese ein eigener Eintrag vorhanden ist.

S. 48, Kurzspeer: Die Trefferpunkte betragen 1W6+2, das Gewicht 40 und der BF 1.

S. 49, Labrys: Der Satz bezüglich der einhändigen Führung entfällt.

S. 50, Lyncil-Waldaxt: Die angegebenen Werte gelten für die Verwendung als Zweihand-Hiebwaaffe, der unter den Besonderheiten aufgeführte Bonus entfällt daher. Die TP/KK bei einhändiger Führung beträgt 15/3, zudem ist dafür eine KK von 15 erforderlich und das Talent *Hiebwaaffen* kommt zur Anwendung.

S. 51, Lyncil-Wildnismesser: Die TP betragen 1W6+2, die Länge beträgt 50.

S. 51, Machira: Die TP betragen 1W6+2. Der sich aus dem RS des Gegners ergebende Probenzuschlag kann nicht ignoriert werden. Die Länge beträgt 50.

S. 53, Namabhum: Die TP/KK beträgt 22/1, die nach dem ersten Satz der Besonderheiten aufgeführten Punkte werden gestrichen. Die Waaffe ist mit dem Talent *Zweihand-Hiebwaaffen* zu führen, ab einer KK von 23 kann sich jedoch auch einhändig mit dem Talent *Hiebwaaffen* und einem WM von 23/2 verwendet werden.

S. 54, Neristustab: Bei Einsatz eines Neristustabes mit Drepaniklingen ist das Manöver *Entwaaffen aus der Attacke* um insgesamt 4 Punkte erleichtert.

S. 54, Paddir-Speer: Die TP/KK bei einhändiger Führung beträgt 14/5.

S. 55, Peitsche: Die TP betragen 1W6, das Gewicht 60.

S. 57, Reiteraxt: Bei einhändiger Führung betragen die TP weiterhin 2W6+1, auch INI und WM bleiben unverändert, allerdings setzt dies eine KK von 15 voraus. Auch von einem Reiter geführt ist sie in den Distanzklassen N und S zu verwenden.

S. 58, Rhomphaia: Die TP betragen 2W6+4. Die letzten beiden unter den Besonderheiten aufgeführten Sätze entfallen.

S. 58, Risso-Kriegsdolch: Die Waaffe ist lediglich in der Distanzklasse H zu führen.

S. 59, Rossmetzger: Die Waaffe ist lediglich in der Distanzklasse P zu führen.

S. 61, Sagaris: Die TP betragen 1W6+4.

S. 62, Schlangenzunge: Der Initiativemodifikator beträgt +1, Rüstungen schützen in normalem Umfang. Der Preis beträgt 50 Argental.

S. 62-63, Schmiedehammer: Die TP betragen 1W6+4 und die TP/KK 14/2. Das Gewicht beträgt 150, die Länge 90, der BF 1, die INI -1 und der WM -1/-1.

S. 63, Schwanenhals: Nicht der *Tod von Links* wird dank der Waffenmeisterschaft erleichtert, sondern der *Mehrfachangriff*.

S. 66, Serovermesser: Die Waaffe ist lediglich in der Distanzklasse N zu führen.

S. 67, Shogai: Die Waaffe ist mit dem Talent *Dolche* auch in der Distanzklasse H zu führen. Der erste Absatz der Besonderheiten entfällt, stattdessen verwendet die Waaffe die normalen Regeln der Peitsche. Die TP beider Varianten betragen 1W6+2.

S. 67, Sintikon: Die Waaffe ist lediglich in der Distanzklasse H zu führen.

S. 69, Speer: Auch bei einhändiger Führung ist die Distanzklasse S.

S. 70, Stabkeule: Die angegebenen Werte gelten für die Verwendung als Zweihandwaaffe, der unter den Besonderheiten aufgeführte Bonus entfällt dafür. Die TP/KK bei einhändiger Führung beträgt 13/4, zudem ist dafür eine KK von 15 erforderlich und das Talent *Hiebwaaffen* kommt zur Anwendung.

S. 71, Steinbeil: Das Gewicht beträgt 70, der WM -1/-2. Richtet eine Attacke dank einer Metallrüstung keinen Schaden an, muss ein Bruchtest durchgeführt werden.

S. 71, Steinmesser: Die TP betragen 1W6-1, die TP/KK 12/5, Gewicht und Länge 30. Die Waaffe wird improvisiert geführt.

S. 72, Stoßbarpune: Auch bei einhändiger Führung ist die Distanzklasse S.

S. 73, Streitkolben: Das Gewicht beträgt 120, der BF 1.

S. 74, Su'Arka: Der Preis beträgt 30 Argental.

S. 74, Su'Run: Der Preis beträgt 60 Argental.

S. 74, Su'Talun: Der Preis beträgt 60 Argental.

S. 76, Washkedal: Bei den Besonderheiten muss es „Washkedal“ heißen, nicht „Kampfstab“.

S. 78, Xiphos: Der Preis beträgt 60 Argental.

S. 79, Zungenklappe: Der Preis beträgt 3 Argental.

S. 83, Die Wartung einer Bela: Statt *Feinmechanik* kann auch auf *Bogenbau* gewürfelt werden.

S. 84, Eshbathi-Langbogen: Die Reichweitenkategorien sind 15/30/70/120/220.

S. 88, Kurzbogen: Der Preis eines Geschosses beträgt 2 Pekunos.

S. 92, Pfeilschleuder: Unter den TP+ wird der Eintrag +1 bei der Entfernung Sehr nah durch ein „-“ ersetzt.

S. 96, Speerschleuder: Die Reichweite beträgt 0/15/30/60/100, die TP+ 0/+1/0/0/-1, das Gewicht 30+50.

S. 99, Windzunge: Die Reichweitenkategorien eines Waffenmeisters sind 10/15/30/60/80.

S. 108, Donnerkolben: Beide Varianten werden nicht mit dem Talent *Bela*, sondern mit dem Talent *Feuerwaaffen* geführt. Zudem sind sie im Nahkampf lediglich als improvisierte Waaffen zu führen.

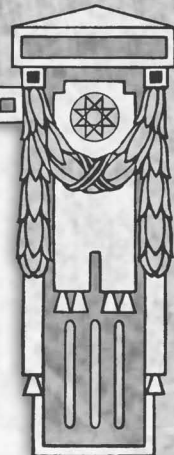
S. 114, Mehrfache Läufe: Zusätzliche Läufe richten im Nahkampf lediglich jeweils +1 TP an.

S. 122, Kombination von Rüstungen: Im Zonensystem werden RS und BE von Dicker Kleidung zu RS und BE der Rüstung addiert.

S. 123, Armschienen: Armschienen aus Stahl kosten 18 Argental. Das Gewicht von Armschienen aus Blutbüffelleder beträgt 30.

S. 124, Banbarguische Rüstung: Der Preis der Rüstung beträgt 250 Argental, der Preis des Helms 8.

S. 124, Beinschienen: Beinschienen aus Stahl kosten 18 Ar-



gental. Das Gewicht von Beinschienen aus Blutbüffelleder beträgt 30.

S. 125, Brünne: Der Gesamtrüstungsschutz beträgt 5, die Behinderung 4 und das Gewicht 480.

S. 125-126, Brustharnisch: Das Gewicht des Brustharnischs aus Blutbüffelleder beträgt 60.

S. 126, Erasumische Lederrüstung: Der Preis beträgt 50 Argental.

S. 127, Helme: Der Liste wird der Karetthanhelm* (Ko 3, +2/+1, Gew. 80, Preis 40) sowie der Chratholzhelm* (Ko 2, +1/+1, Gew. 60, Preis 25) hinzugefügt, zudem wird bei Gladiatorenhelm, Hörnerhelm und Maskenhelm unter Ges. eine 1 eingetragen. Das Gewicht des Gladiatorenhelms beträgt 140, das des Eberzahnhelms 80. Der Preis des Hörnerhelms beträgt 15, der des Lederhelms 10.

S. 128, Kettenrüstungen: Kettenhemd und Kettenweste bekommen jeweils einen Stern, damit betragen Gesamtrüstungsschutz und Gesamtbehinderung 4/3 bzw. 2/1.

S. 128-129, Kleidung: Der RS am rechten Arm eines Umhangs bzw. einer Toga beträgt 0.

S. 129-130, Lederschurz: Das Gewicht beträgt 120.

S. 131, Myrmidonen-Rüstung: Das Gewicht der Myrmidonen-Armschienen beträgt 90, der Preis 24. Sie schützen nicht an Brust und Rücken, da die Schulterplatten Teil des Thorax sind, dafür aufgrund der Panzerhandschuhe insgesamt mit einem Wert von 4 an den Armen.

Das Sternchen entfällt und die gBE beträgt insgesamt +2.

Das Gewicht der Myrmidonen-Beinteile beträgt 120. Der Preis des Myrmidonen-Helms beträgt 40, jener der Myrmidonen-Maske 10 und jener der Myrmidonen-Karetthanmaske 40. Die Myrmidonen-Karetthanmaske schützt am Kopf mit einem Wert von 2, zudem weist sie ein Sternchen auf und die gBE beträgt 0.

S. 131, Panzerarm: Lediglich ein Arm erhält den Rüstungsschutz, solange nicht mehr als ein Panzerarm getragen wird.

S. 132, Unterwams: Die Subarmalis schützt mit 2 Punkten am Bauch, ihre gBE beträgt 2.

S. 133, Faustschild: Der BF beträgt -2, die INI-Modifikator 0.

S. 134, Holzschild: Das Gewicht beträgt 160, der WM -1/+3.

S. 134, Lederschild: Das Gewicht beträgt 80, der WM -1/+3.

S. 145, Endurium und Titanium: Der angegebene Bonus auf die INI entfällt, stattdessen steigen die TP in gleicher Höhe.

S. 146-147, Bastardstäbe: Die Möglichkeit, einen Bonus auf Speere durch einen solchen auf Bastardstäbe zu ersetzen, entfällt. Die Kulturen und Professionen in **Wege nach Myranor** beinhalten das jeweils korrekte Talent. Das Kampfmanöver Wuchtstoß entfällt, stattdessen dürfen mit dem Bastardstab auch Wuchtschläge ausgeführt werden, die jedoch nicht mit einem Gezielten Stich kombiniert werden können. Zur ein- und zweihändigen Führung von Bastardstäben siehe oben.

S. 148, Umstoßen mit Anlauf: Der Eintrag des Manövers wird ersetzt durch:

Umstoßen (40 AP) Raufen-AT; mit diesem Manöver kann der Held einen Gegner zu Boden werfen. Vermag er mindestens 4 Schritt Anlauf zu nehmen, kann er eine um 4 Punkte erschwerte Attacke ausführen. Misslingt die Parade, muss der Gegner eine *Körperbeherrschungs*-Probe ablegen, die um die halbe Geschwindigkeit des Angreifers sowie eine eventuelle Ansage und zusätzliche 4 Punkte erschwert ist. Scheitert diese, liegt er am Boden und verliert 1W6 Punkte Initiative. Möchte der Held zum Umstoßen einen Schild verwenden und verfügt über die SF *Schildkampf I*, ist die Attacke um dessen Parademodifikator erleichtert. Auch erleidet er in diesem Fall keinen Schaden durch eine erfolgreiche Waffenparade. Bei Einsatz dieses Manövers verliert der Angreifer seine Reaktion, zudem steht dem Verteidiger ein Passierschlag zu, sollte die Attacke misslingen.

S. 148, Balancierter Sprung: Der Eintrag der SF wird ersetzt durch:

Balancierter Sprung: Die Sonderfertigkeit erlaubt es einem Helden mit dem Vorteil *Balanceschwanz*, sich mit einem gewagten Sprung vor einem Angriff in Sicherheit zu bringen und doch sofort wieder am Kampfgeschehen teilzunehmen. Die Sonderfertigkeit gewährt Boni auf Ausweichenproben und Sprungparaden, wenn der Held über einen der Vorteile Balance (+1) oder Herausragende Balance (+3) verfügt. Diese Fähigkeit kommt nur zum Tragen, wenn die Behinderung des Kämpfers nicht mehr als 2 beträgt.

Voraussetzungen: GE 13, Vorteil *Balanceschwanz*, SF *Kampfreflexe*

Verbreitung: 4

Kosten: 200 AP

S. 148-152, Der mehrhändige Kampf: Die Passage wird komplett ersetzt durch:

Auch wenn ein Neristo im täglichen Leben alle seine vier Hände gleichzeitig einsetzt, ist dies im Nahkampf aufgrund der erhöhten Bewegungskomplexität etwas schwieriger. Spieltechnisch heißt dies, dass ein Neristu-Charakter im Kampf auch nur über eine Aktion und eine Reaktion verfügt. Ihm steht zwar eine weitere freie Aktion zu, jedoch ist diese an das untere Armpaar gebunden, kann also beispielsweise nicht genutzt werden, um zusätzliche Worte zu sprechen. Wie alle anderen Charaktere auch hat ein Neristo im Kampf mit mehr als einer Waffe oder mehr als einem Schild Koordinationsprobleme. Er kann daher ohne die Kenntnis der einzelnen Stufen der Sonderfertigkeit *Mehrhändiger Kampf* immer nur eine Waffe pro KR einsetzen. Auf welcher Körperseite er sie trägt, ist aufgrund der Beidhändigkeit der Neristu jedoch nicht von Belang.

Experte: Mehrfachangriff

(Angriffsaktion mindestens +2) Dieses Manöver ersetzt den Doppelangriff (siehe **WdS** Seite 61), um den in Myranor vorhandenen Kämpfer mit mehr als einem Armpaar Rechnung zu tragen. Es gelten grundsätzlich dessen Regeln, jedoch sind einige



Besonderheiten zu beachten. Anstatt den *Beidhändigen Kampf* als Voraussetzung aufzuweisen, wird jeweils eine Stufe des *Mehrhändigen Kampfes* pro zusätzlich eingesetzter Waffe nach der ersten benötigt. Zudem ist jede einzelne der Attacken um die Anzahl der insgesamt verwendeten Waffen erschwert, anstatt von einem festen Aufschlag von +2 auszugehen. Jedoch wird der Aufschlag von +4 für den Einsatz unterschiedlicher Waffen nur einmal angerechnet. Werden nicht alle Hände für den Mehrfachangriff verwendet, können die übrigen Hände normal eingesetzt werden.

Optional: Mehrhändiger Kampf

(Angriffs- oder Abwehraktion) Üblicherweise verfügt ein Kämpfer über eine Angriffs- und eine Abwehraktion pro Kampfrunde. Führt er jedoch in seinen zusätzlichen Händen weitere Waffen und beherrscht die Sonderfertigkeit *Mehrhändiger Kampf*, stehen ihm weitere Möglichkeiten zur Verfügung. Die Handhabung dieser SF ersetzt die Setzungen zum *Beidhändigen Kampf* aus **WdS**, um den myranischen Gegebenheiten gerecht zu werden. Dabei gilt *Mehrhändiger Kampf I* als sowohl *Beidhändiger Kampf I* und *II*, sofern dies bei der Umsetzung der Regeln von Relevanz ist. *Mehrhändiger Kampf II* und *III* ist nur von Spezies mit mehr als zwei Armen zu wählen und in Aventurien nicht existent.

Sie ermöglicht es, bei der Verwendung von mindestens zwei Waffen ohne Einbußen Angriffs- in Abwehraktionen umzuwandeln und umgekehrt. Ein derart ausgebildeter Held erleidet hierfür also nicht den üblichen Aufschlag von 4 Punkten. Zudem vermag er pro Stufe des *Mehrhändigen Kampfes* eine weitere Hand ohne Abzüge zu verwenden, erhält also keine Erschwernisse auf Attacke und Parade, ebenso wenig wie er auf den Bonus der TP/KK verzichten muss.

Des Weiteren steht ihm pro Stufe in *Mehrhändiger Kampf* eine zusätzliche Aktion mit einer weiteren in dieser zweiten oder weiteren Hand gehaltenen Waffe zur Verfügung. Eine solche Aktion darf lediglich eine Angriffs- oder Abwehraktion sein, wobei Attacken zur Distanzklassenveränderung ausgeschlossen sind. In dieser zusätzlichen Aktion dürfen zudem keine Manöver mit einem höheren Zuschlag als +4 durchgeführt werden, sei er automatischer Natur oder selbst gewählt. Dies schließt den *Gezielten Stich* selbst dann aus, wenn der Gegner keinerlei Rüstung trägt. Eine zusätzliche Angriffsaktion findet frühestens 4 Initiativephasen nach der ersten Aktion des Charakters in der Kampfrunde statt, eine zusätzliche Abwehraktion bei Bedarf.

Kommen gleichwertige Waffen zur Anwendung, verfügt ein Mehrhändiger Kämpfer über seine normalen Werte, werden sie lediglich mit dem gleichen Talent geführt, erhält er einen Abzug von -1/-1, kommen zwei unterschiedliche Talente zum Einsatz beträgt dieser -2/-2. Der Mehrhändige Kampf ist lediglich mit reinen Einhandwaffen möglich, auch aufgrund eines bestimmten Körperkraftwerts einhändig führbare Zweihandwaffen sind ausgeschlossen. Zudem verbietet sich eine Verwendung von mehr als einer Waffe, die mit dem Talent Peitsche oder Kettenwaffen geführt wird. Kommt es beim Einsatz von mehr als einer Waffe zu einem Patzer, entfallen alle noch übrigen Zusatzaktionen dieser

Kampfrunde. Zudem ist der Prüfwurf um 4 Punkte pro zusätzlicher Waffe erschwert. Im Rahmen eines Ausfalls stellt der Mehrhändige Kampf keine zusätzlichen Aktionen zur Verfügung, jedoch wird die Parade des Gegners pro Waffe zusätzlich zur ersten um 2 Punkte erschwert.

Bei dem Einsatz von Wurfaffen stellen die zusätzlichen Hände eine Erleichterung dar. Gerade kleinere Exemplare können in schneller Abfolge auf Gegner geschleudert werden, da der Kämpfer gleich mehrere von ihnen in den Händen zu halten vermag und damit entsprechende Ladezeiten entfallen. Allerdings kann aufgrund der schwierigen Koordination weiterhin nur ein Fernkampfangriff gleichzeitig ausgeführt werden, wodurch er bei der Nutzung von Schusswaffen kaum Vorteile erfährt. Während er immerhin mehrere Armbrüste in den Händen zu halten und auch gleichzeitig nachzuladen vermag, wenn bei den zusätzlichen Armpaaren zumindest für eine Hand der Mehrhändige Kampf erworben wurde, ist es nicht möglich, mehrere Bögen zur gleichen Zeit gespannt zu haben. Auch bei der Nutzung von Schwungwaffen wie Netzen oder Schleudern helfen die zusätzlichen Hände in keiner Weise.

Experte: Neristische Zange

(Angriffsaktionen +4) Der Anwender dieses Manövers bindet die gegnerischen Waffen, um mit den verbleibenden Händen einen unparierbaren Angriff gegen den Gegner zu landen. Für die Durchführung ist neben der Kenntnis der SF *Mehrhändiger Kampf II*, die SF *Binden* notwendig. Um das Manöver anzuwenden, ist pro zu blockierender Waffe eine Attacke +4 abzulegen, die innerhalb der normalen Initiativereihenfolge stattfindet und zusätzlich mit einer Finte belegt werden darf. Ist der Angriff erfolgreich, dürfen die dabei involvierten Waffen beider Kontrahenten in der restlichen Kampfrunde nicht mehr zum Einsatz kommen. Eine Anwendung des Manövers ist im Normalfall also nur dann lohnenswert, wenn der Angreifer über mehr Waffen als der Verteidiger verfügt und auf diesem Wege weitere Attacken durchzuführen vermag, denen sein Gegner nur noch ausweichen kann.

Optional: Parade mit einer Parierwaffen

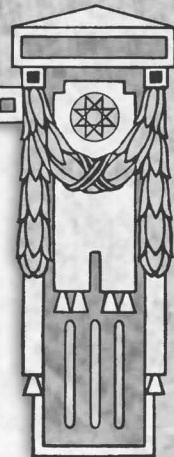
(Abwehraktion) Grundsätzlich gelten die Regeln zum Einsatz von Parierwaffen (siehe **WdS** Seite 70). Wünscht ein Held mit mehr als zwei Armen mehr als eine Parierwaffe zu führen, ist für eine zweite jedoch *Mehrhändiger Kampf II* und für eine dritte die SF *Mehrhändiger Kampf III* nötig.

Parade mit dem Schild

(Abwehraktion) Grundsätzlich gelten die Regeln zum Einsatz von Schilden (siehe **WdS** Seite 70). Wünscht ein Held mit mehr als zwei Armen mehr als einen Schild zu führen, so gelten äquivalent die Aussagen zu Parierwaffen.

Optional: Tod von Links

(Angriffsaktion) Grundsätzlich gelten die Regeln für den Tod von Links (siehe **WdS** Seite 65). Wünscht ein Held mit mehr als vier Armen, das Manöver mit mehr als einer Waffe auszuführen, gilt äquivalent die Aussage zu Parierwaffen.



Mehrfachangriff: Diese Sonderfertigkeit erlaubt das gleichzeitige Zuschlagen mit mehreren möglichst ähnlichen Nahkampfwaffen gegen einen einzigen Gegner. Dieser muss eine gleiche Anzahl an Abwehraktionen aufwenden, um alle Angriffe abzuwehren.

Voraussetzung: SF *Mehrhändiger Kampf*

Verbreitung: 3

Kosten: 100 AP, verbilligt für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig* (75 AP)

Mehrhändiger Kampf I-III: Helden mit dieser Sonderfertigkeit vermögen im Kampf mehrere Hände gleichzeitig einzusetzen. Falls ein Wesen mit mehr als vier Armen gespielt werde sollte, können auch weitere Stufen hinzugefügt werden.

Voraussetzung: GE 15, SF *Linkhand*, ab der zweiten Stufe der Vorteil *Zusätzliches Armpaar*, die jeweils vorherige Stufe der Sonderfertigkeit

Verbreitung: 3

Kosten: Je 500 AP, billiger für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig* (250 AP) oder *Linkshänder* (375 AP)

