

# Stridsmanövrar till Saga

**D**ESSA MANÖVRER ERSÄTTER regeln om 1 i kaptilet om strid i grundboken. De leder gissningsvis till snabbare och farligare strider. Vilka och hur många manövrar som kan utföras beror på utfallet av anfalls- och försvarsslagen:

## Anfallarens slag

	Perfekt (1)	Lyckat	Misslyckat	Missöde (20)
Försvararens slag	Perfekt (1)	—	1 till försvararen	2 till försvararen
Lyckat	1 till anfallaren	—	1 till försvararen	2 till försvararen
Misslyckat	2 till anfallaren	1 till anfallaren	—	—
Missöde (20)	3 till anfallaren	2 till anfallaren	—	—

## Offensiva manövrar

**Bedöva** (kräver ett krossvapen, om attack gör skada och motståndaren misslyckas med ett motsatt slag – anfallsslaget mot försvararens Styrka – blir kroppsdelen obrukbar i lika många rundor som skadan är, oförmögen att anfälla om träffen tar i huvudet eller kroppen)

**Greppa** (kräver en ledig hand, motståndaren kan försöka bryta sig lös på sin runda, motsatta slag för Styrka eller Närstrid)

**Hitta blotta** (kräver ett perfekt slag, ignorerar rustningsmodifikation från rustning, magi eller naturligt försvar)\*

**Maximal skada** (kräver ett perfekt slag, maximerar skadan från en tärning)\*

**Snabbladdning** (minskar omladdningstiden för ett avståndsvapen med ett)\*

**Spetsa** (kräver ett vapen med spets, slå två tärningar för skada, välj bästa)

**Sköldtackling** (skada +0, slår tillbaka motståndaren 1m/2 poäng)

**Valfritt träffområde** (närstrid och avståndsstrid på nära håll eller mot omedveten motståndare)

## Offensiva eller defensiva manövrar

**Fälla** (fäller motståndaren till marken om motståndaren misslyckas med ett motsatt slag mot Styrka, Motorik eller Akrobatik)

**Låsa vapen** (kräver ett perfekt slag, motståndaren kan försöka få loss vapnet på sin runda, motsatta slag för Styrka eller Närstrid)

### Minska stridsavstånd

**Snärja** (fångar en kroppsdelen med hjälp av lämpligt vapen, t.ex. nät eller krokföret stångvapen)

**Tvinga fram kapitulation** (kräver att motståndaren är i utsatt läge – avväpnad, liggande, allvarligt skadad – måste vinna ett motsatt närvaroslag eller ge upp, ingen skada utdelas)

## Defensiva manövrar

### Dra sig ur striden

**Förblinda** (kräver ett perfekt slag, förblindar motståndaren 1t3 rundor)

**Motståndaren skadar sig själv** (kräver att motståndarens slag är ett missöde)

**Resa sig** (rollpersonen kommer på fötter)

**Slinka ur** (kräver ett perfekt slag, undkommer ett grepp)

**Utmanövrera** (motståndaren kan inte anfälla nästa runda)

**Välj annat mål** (kräver att motståndarens slag är ett missöde, träffar istället någon annan)

### Öka stridsavstånd

**Motsatta slag:** bästa framgångsnivå vinner (perfekt > lyckat > misslyckat > missöde). Om framgångsnivån är samma vinner högsta slaget.

\* går att välja flera gånger