

QUER VERGLEICH- AUTO TREFFER- SYSTEM (QVAT)

**EIN ALTERNATIVES REGELWERK ZUM KAMPF
FÜR SPIELLEITER UND SPIELER**

**HERAUSGEBER:
DAS KAMPFREGEL-PROJEKT**

**VERSION: 3.0
DATUM: 15.02.2001**

1) INHALTSVERZEICHNIS

Wo find' ich was?

*"Nicht jeder findet, was er sucht. Aber jeder, der sucht, findet etwas!"
(Machmud el-Kebîr ibn Sheyhazar ay Khunchom sal Valadur)*

1) INHALTSVERZEICHNIS.....	2
2) RECHTLICHES	5
3) STAND DER REGELN.....	6
4) WORTE ZUM GELEIT.....	7
4.1. AUTOREN	8
4.2. BEGRÜNDUNGEN	9
4.3. AN DEN MEISTER	9
4.4. AN DEN SPIELER.....	9
4.5. AN ALLE	10
5) DIE ENTSTEHUNG.....	11
5.1. ORIGINAL-DSA-KAMPSYSTEM	11
5.2. DER QUERVERGLEICH-AUTOTREFFER	12
6) DIE BASISREGELN	13
6.1. EINLEITUNG.....	13
6.2. DIE NEUEN REGELN	14
6.2.1. AT- und PA-Basiswert	14
6.2.2. AT- und PA-Werte.....	15
6.2.3. Der Regelmechanismus.....	16
6.2.4. Der Ablauf am Spieltisch	17
6.3. ANMERKUNGEN	17
6.3.1. Rechnerei.....	17
6.3.2. AutoTreffer vs Luftschlag.....	17
6.3.3. AT+ vs Manöver	18

6.3.4. Dämonen und Kreaturen	19
6.4. KURZ UND BÜNDIG	19
7) PHEX IM KAMPF	20
7.1. EINLEITUNG	20
7.2. DIE GLÜCKLICHE AT	21
7.2.1. Vorgaben	21
7.2.2. Die neue Regel	21
7.2.3. Der Ablauf am Spieltisch	21
7.2.4. Erläuterungen	22
7.2.5. Anmerkungen	22
7.3. DIE GLÜCKLICHE PA	24
7.3.1. Vorgaben	24
7.3.2. Die neue Regel	24
7.3.3. Der Ablauf am Spieltisch	25
7.3.4. Erläuterungen	25
7.3.5. Anmerkungen	26
7.4. DER PATZER	26
7.4.1. Vorgaben	26
7.4.2. Die neue Regel (Patzertabelle)	27
7.4.3. Der Ablauf am Spieltisch	28
7.4.3.1. Sturz	28
7.4.3.2. Waffe verloren	28
7.4.4. Erläuterungen	29
7.4.5. Die Rettungswürfe	30
7.4.5.1. Rüstungsbehinderung (BE)	30
7.4.5.2. Akrobatik- oder Körperbeherrschungsproben	30
7.4.6. Anmerkungen	30
7.5. AM BODEN	31
7.5.1. Die Regel	31
7.5.2. Der Ablauf am Spieltisch	32
7.6. DER BRUCHTEST	32
7.6.1. Die Vorgaben	32
7.6.2. Wann kommt es zum Bruchtest?	33
7.6.3. Der Bruchtest in der Anwendung	33
7.6.4. Der Ablauf am Spieltisch	33
7.6.5. Abschließende Bemerkungen	34
7.7. SONDERFÄLLE	34
7.7.1. GAT vs. GPA	34
7.7.2. GAT vs. Patzer	34
7.7.3. Wenn die Patzer-Tabelle nicht zutrifft	35
7.7.4. Resümee	35
8) DAS AUSWEICHEN	36
8.1. VORGABEN	36
8.2. DIE REGELN	36
8.2.1. Das Ausweichen während des Kampfes	37
8.2.2. Ausweichen außerhalb des Kampfes	38
8.2.3. Der Ablauf am Spieltisch	39
8.3. ANMERKUNGEN	40
9) KAMPFUNFÄHIGKEIT	41
9.1. EINLEITUNG	41

9.2. ERSCHÖPFUNG UND AUSDAUER.....	42
9.2.1. Aufgaben der Ausdauer	42
9.2.2. Aufgaben der Konstitution.....	43
9.3. GESUNDHEIT	43
9.3.1. Der Lebensenergie-Marker	44
9.3.2. Regeneration von LE-Markern.....	44
9.4. DER SCHWERE TREFFER.....	45
9.4.1. Benommenheit	45
9.4.2. Der Wundmarker.....	45
9.4.3. Regeneration von Wundmarkern	46
9.4.3.1. Heilkunst.....	46
9.4.3.2. Zauberei	47
9.4.3.3. Heilkräuter und Elixiere	48
9.4.3.4. Abschließende Bemerkung.....	48
9.5. DAS ENDE EINES KAMPFES	48
9.5.1. Bewußtlosigkeit.....	48
9.5.2. Der Tod.....	49
 10) DER FERNKAMPF.....	 51
10.1. VORWORT ZUM FERNKAMPF.....	51
10.2. DIE REGELN.....	52
10.2.1. Ablauf Fernkampfangriff	52
10.2.2. Waffe bereitmachen.....	53
10.2.2.1. Bogen.....	53
10.2.2.2. Armbrust.....	53
10.2.2.3. Wurfaffen.....	53
10.2.2.4. Sonstige Fernkampfwaffen.....	53
10.2.3. Der Schuß.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
10.2.4. Modifikatoren.....	54
10.2.4.1. Entfernung (nur eine wählbar)	54
10.2.4.2. Größe (nur eine wählbar)	55
10.2.4.3. Sonstiges (mehrere wählbar):.....	55
10.2.5. Treffer- und Schadensermittlung.....	55
10.2.5.1. Trefferbestimmung.....	56
10.2.5.2. Schadensbestimmung	56
10.3. WAFFEN.....	57
10.3.1. Schußwaffen	57
10.3.2. Wurfaffen.....	58
10.4. SCHUßWAFFEN UND KK-MIN.....	57
10.5. SPEZIELLE FERNKAMPFATTACKEN.....	58
10.6. AUSWEICHEN.....	59
 11) HANDOUTS	 60
 12) DANKSAGUNG	 62

2) RECHTLICHES

*Supa! Stell' ich gleich in
mein Download-Archiv!*

*"Drakonische Strafen gab es in alten Tagen:
Abhacken von Gliedmaßen, Brandmarkung und andere schöne Dinge.
Heute aber sind die Strafen leider viel subtiler!"
(Dexter Nemrod)*

DAS SCHWARZE AUGE und **AVENTURIEN** sind eingetragene Warenzeichen der Firma **FANTASY PRODUCTIONS GMBH**. Copyright 1997. Alle Rechte vorbehalten. Diese Publikation enthält u.a. nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel **DAS SCHWARZE AUG**E und zur Welt **AVENTURIEN**.

Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Sofern durch diese Texte auch andere Warenzeichen oder Rechte betroffen sein sollten bitten wir um Benachrichtigung und werden diesem Umstand nach Prüfung der Sachlage umgehend und angemessen Rechnung tragen.

Das Urheberrecht aller beinhalteten Texte liegt beim **KAMPFREGEL-PROJEKT** bzw. den jeweiligen Autoren. Jede Verwertung über die eigene Spielgruppe hinaus bedarf der Zustimmung des **KAMPFREGEL-PROJEKTS**.

Darunter fällt die Bearbeitung und Übernahme in eigene Werke - auch auszugsweise. Die Vervielfältigung und Verbreitung durch eigene Mittel und Maßnahmen bedarf unserer ausdrücklichen Zustimmung. Dies gilt ganz besonders für die Massenarchive diverser DSA-Seiten!

Sollte dergleichen erwünscht sein, bitten wir um Kontaktaufnahme wegen Genehmigung durch die Verantwortlichen des **KAMPFREGEL-PROJEKTS**.

INITIATOR, PROJEKTL EITUNG:

STEFAN - HEDBENGA - MANN AKA DTK;

E MAIL:

kr-info-owner@egroups.de

H O M E P A G E:

DAS KAMPFREGEL-PROJEKT (<http://www.kampfregel-projekt.de>)

3) STAND DER REGELN

Nur nicht hetzen!

"Gut Ding will Weile haben!"
(ein fauler Knecht)

Das Regelwerk des QVAT befindet sich noch in der Entwicklungsphase! Die Basis (1st-Level) ist jedoch voll spielbar! Alle Erweiterungen erfolgen als Optionalregel, die je nach Belieben übernommen oder weggelassen werden kann. (2nd-Level)

Alle fehlenden Regeln müssen vom DSA-Original-Kampfsystem übernommen und auf QVAT-Format improvisiert werden! Dabei ist zu beachten, daß "Zweihändiger Kampf" und andere Extrem-Fälle im Laufe der Entwicklung aus Gründen der Logik entschärft werden!

Einführung von Manövern und Taktikwahl wird ebenso zu erwarten sein wie 3rd-Level-Regeln mit Trefferzonen. Zu den Manövern sei gesagt, daß sie die "AT+"-Regel ersetzen sollen, welche im QVAT-System obsolet geworden ist (siehe dazu auch "[6.3.3 AT+ VS MANÖVER](#)"). Auch die Regelung von Dämonen und Kreaturen ist noch unbestellt. Wie der Umgang mit diesen Sonderfällen ablaufen könnte, kann man nachlesen unter "[6.3.4 DÄMONEN UND KREATUREN](#)".

Jedoch dauert die Entwicklung an. Wir freuen uns aber über jede Einsendung zu QVAT-Regel-Vorschlägen oder gar aktive Teilnahme an der Entwicklung! Um auf dem laufenden zu bleiben, empfiehlt sich unbedingt das Abonnement unseres Newsletters: Ergebnisse, Themen, Updates, Hilfestellungen, Infos, Portal zu den Diskussionen.

NEWSLETTER-ABONNEMENT:

LEERES MAIL AN kr-info-subscribe@egroups.de

AKTIVE TEILNAHME AN DER QVAT-ENTWICKLUNG:

LEERES MAIL AN kr-qvat-subscribe@egroups.de

KONTAKT:

kr-qvat-owner@egroups.de

4) WORTE ZUM GELEIT

Was ist denn das QVAT?

Wenn man ein Kampfsystem aufstellt, geht man gewöhnlich von einem echten Schwertkampf aus und versucht, die typischen Abläufe eines solchen Gefechts in Würfelwürfe umzusetzen. Das klingt recht einfach, kann aber so manchem Designer schlimmes Kopfzerbrechen bereiten, denn hier häufen sich Probleme, die sich nur mühsam in den Griff bekommen lassen.

Das fängt schon mit dem Ausdruck "echter Schwertkampf" an. Wollen wir tatsächlich ein authentisches Schwertgefecht nachvollziehen? Bei näherem Hinsehen bin ich mir da keineswegs sicher: In einem echten Gefecht kämpfen echte Menschen um ihr echtes (und unersetzliches) Leben und verhalten sich dementsprechend: Sie agieren so vorsichtig wie möglich und versuchen, das Risiko einer schweren Verletzung so niedrig wie möglich zu halten. Einen solchen Kampf aber möchte ich weder miterleben noch in Spielregeln übertragen.

Wir alle beziehen unsere Vorstellungen von einem "echten Schwertkampf" nämlich gar nicht aus dem echten Leben, sondern aus Romanen, Comics und Ritterfilmen. Und solche Kämpfe - atemberaubend schnelle, tollkühne, elegante Klingentänze - sollen auch beim DSA-Kampfsystem Pate stehen. Schließlich ist Das Schwarze Auge ein Fantasy-Spiel und kein Seminar in mittelalterlicher Wehrkunde.

Soviel zum Problem der Echtheit. Dennoch ist es natürlich unser Ziel, die Kampfabläufe plausibel, variantenreich, spannend und stimmungsvoll zu gestalten...

(Ulrich Kiesow)

Aventurische Grüße, werte Kampfgefährten!

Im Juni 1999 begann das **KAMPFREGL-PROJEKT** mit der "**ÜBERARBEITUNG DER KAMPFREGLN ZU DSA**" mittels einer Mailinglist. Im Laufe der Diskussionen zum Basissystem kristallisierte sich dabei auch unter all den Vorschlägen ein System als Favorit heraus:

Das QVAT-System.

Die ominösen vier Buchstaben **QVAT** stehen für den schrecklich unhandlichen Entwicklungsnamen **QUERVERGLEICH-AUTOTREFFER**.

Seine wesentlichen Vorteile:

- Beibehaltung der Werte alter Publikationen;
- gerechtere Bewertung des Stufen- und Fertigungsunterschiedes der Gegner;
- Spannungssteigerung durch erhöhte Schadensvarianz und "*realistischem*" Schaden;
- keine Probleme mehr mit der Interpretation eines Fehlschlages;
- keine Überbewertung der PA wie bisher;
- Interpretation der Güte eines Schlages;
- Beschleunigung des Kampfes;
- großer Anreiz zum Rollenspiel im Kampf;
- relativ einfache Spielweise;
- theoretisch große Ähnlichkeit zum Spielprinzip des offiziellen Regelsystems;
- Steigerung des Spielspaßes;

! *"Es wird bei der Entwicklung der Regeln übrigens sehr auf die **rollenspielerische Komponente** geachtet, um einem Abgleiten in eine reine Zahlen- und Würfelorgie von **vornherein** den Riegel vorzuschieben. Dem Meister wird **absolute Freiheit** bei Einsatz und Auslegung der Regeln gewährt. Dazu bitten wir, auch die **Rollenspielhilfe** "**DAS ROLLENSPIEL-COMPENDIUM**" und den **gesunden Menschenverstand** zu rate zu ziehen!"*

4.1. AUTOREN

Erstellt wurde das Dokument von **STEFAN - HEDBENGA - MANN AKA DTK** unter Mithilfe aktiver Teilnehmer der "**MAILINGLISTE ZUR ENTWICKLUNG DES QVAT-SYSTEMS**". Die Regeln wurden von einer wesentlich größeren Gruppe in zumeist nicht enden scheinenden Diskussionen aus einer Reihe von einzelnen Vorgaben *komplett neu* entworfen.

! *"Ähnlichkeiten zu bereits vorhandenen Systemen sind rein zufällig!"*

4.2. BEGRÜNDUNGEN

In den hier publizierten Texten ist es uns leider unmöglich die kompletten Begründungs- und Beweisketten für bestimmte Theorien kurz, schlüssig und vollständig wiederzugeben (insgesamt sind mehrere tausend Mails über die Mailinglisten gegangen, und es werden noch eine ganze Menge folgen).

Gehen Sie daher im Zweifel einfach davon aus, daß wir uns bei den Regeln einiges gedacht, mögliche Alternativen und den Sachverhalt von allen Seiten durchleuchtet haben. Zwar möchten wir nicht behaupten, wirklich alles bedacht zu haben, aber viel sollte uns nicht entgangen sein. Sollte uns dennoch irgendwo ein grober Schnitzer in Spiel- oder Erklärbarkeit einer Regel unterlaufen sein, teilen Sie uns dies bitte mit, damit wir auch diese letzten Fehler noch ausräumen können.

KONTAKT:
kr-qvat-owner@egroups.de

4.3. AN DEN MEISTER

Die großen Vorteile des QVAT könnten sich bei allzu unvorsichtigem Einsatz ins Gegenteil verkehren, da es auf niedrigen Stufen sehr schnell zum überraschenden Ableben eines Helden oder einer wichtigen Meisterperson führen könnte. Deswegen sollte man schon über etwas Erfahrung als Spielleiter und das dazugehörige Fingerspitzengefühl verfügen (und vorsichtshalber verdeckt würfeln) ehe man dieses System anwendet. Hierzu finden Sie auch auf der Homepage des **KAMPFREGL-PROJEKTS** ([HTTP://WWW.KAMPFREGL-PROJEKT.DE](http://www.kampfregl-projekt.de)) unter Grundlagen in der Rollenspielhilfe "DAS ROLLENSPIEL-COMPENDIUM" weitere Tips und Gedankengänge.

4.4. AN DEN SPIELER

Es sei an dieser Stelle ausdrücklich betont, daß die Regeln als Meisterhilfe zu sehen sind! Wenn der Spielleiter der Meinung ist, eine spezielle Situation anders handhaben zu müssen, als in diesem Regelwerk vorgeschlagen, dann wird das vermutlich seine Berechtigung haben!

Wundern Sie sich also nicht, wenn Ereignisse nicht so eintreten und gehandhabt werden, wie Sie es aus der Lektüre des Regelwerkes in Erinnerung haben. Dem Meister sollte alle Freiheit gegeben werden, seine Kreativität auszuleben!

! *"Der Meister ist der Regisseur und kann deuten, beschreiben und sich über die Regeln hinwegsetzen, wenn er der Meinung ist, daß es der Atmosphäre und dem Spielverlauf zuträglich ist."*

4.5. AN ALLE

Neugierig geworden? Na dann folgen Sie uns! Auf den kommenden Seiten erklären wir, warum das QVAT so durchdacht und gut sein soll. Es wird Sie hoffentlich überzeugen!

Wie Sie sehen, haben wir auch keine Mühen gescheut und für Sie aus verschiedenen aventurischen Bibliotheken Zitate gesammelt, auf denen unsere Entwicklungen fußen bzw. die unsere Entscheidung unterstützen. ☺

5) DIE ENTSTEHUNG

*Wie zum Namenlosen sind
wir auf diese Regelung gekommen?*

*"Dazu bedurfte es schon der größten Recken Deres:
Ungeschlagen an Geist und Ausdauer!"
(ein unbekannter Schelm)*

5.1. ORIGINAL-DSA-KAMPFSYSTEM

Wenn wir uns das Original ansehen, fallen einem unzählige Kritikpunkte auf. Für die Erklärung des **QVAT-Systems** seien nun einige herausgepickt:

- *Die extrem lange Dauer eines Kampfes insbesondere auf hohen Stufen.*
Was kann man dagegen tun? Die Kämpfe müssen schneller werden! Dies ist eigentlich nur durch eine Senkung der LE oder eine Erhöhung der TP zu bewerkstelligen. Die Änderung der LE würde aber das gesamte Regel-Konzept des Schwarzen Auges sprengen. Also bleiben nur mehr die TP. Eine einfache Änderung der TP von 1W+4 auf 2 oder 3W+4 würde wohl auch das Regel-Gleichgewicht stark beeinflussen, daher haben wir eine andere Lösung gesucht und gefunden.
- *Das häufige Mißlingen der AT...*
... war der wohl augenscheinlichste Mangel. In gewissem Maße ist es realistisch, aber sicher nicht in solchen Ausmaßen: ein Abgänger einer Kriegerakademie schlägt in ca. 50% der Fälle daneben. Dies ist äußerst demotivierend für die Spieler und zieht die Kämpfe extrem in die Länge. Genau hier setzt das System an! Einfach gesagt: Jede Attacke, die gegen einen bewegungslosen Gegner geführt wird, trifft! Außerdem findet eine direkte Bewertung des Angriffes statt, was bedeutet, die Qualität der Attacke schlägt sich auf den Schaden nieder und erschwert die Abwehr.

- *Die extreme PA-Lastigkeit*
Viele Spieler haben es schon festgestellt, daß die PA im Original-DSA-Kampfsystem um einiges mehr wert ist als die AT. Auf den ersten Blick denkt man vielleicht, daß ein Kampf 10/18 gegen 18/10 ausgeglichen ist. Getäuscht! Der mit PA 18 gewinnt über 90% der Kämpfe. Dieses Problem darf natürlich in der neuen Regel nicht vorhanden sein, am leichtesten läßt es sich lösen, indem man eine Verbindung zum AT-Wurf herstellt: den Quervergleich.
- *Interpretationsschwierigkeiten!*
Im offiziellen System konnte nie genau bestimmt werden, wie gut ein Schlag denn nun war. Genauso wenig wie ein Danebenschlagen Sinn machte. Nun wird bei der Ermittlung der Qualität sofort festgestellt, wie gut ein Schlag war. Der Gegner muß sich allein um eine Schadensvermeidung bemühen. Außerdem findet eine direkte Bewertung des Angriffes statt, das heißt, die Qualität der Attacke erschwert die Abwehr und schlägt sich auf den Schaden nieder.
- *Das System war zu "berechenbar", zu "vorhersehbar".*
Durch den "fixen" Schaden der einfachen Waffen (eben nur im W6 bzw. seltener 2W6 Rahmen) wurde das System zu berechenbar... ein Held mit genügend hohem RS konnte seine Chancen genau abschätzen. Natürlich gab es die Glückliche AT, aber die fiel gleich zu stark aus der Reihe. Die Lösung ist hier, den Waffen eben eine größere Spannweite zu geben, und am besten gleich dadurch die zu stark unterschiedlichen Waffenwerte anzunähern. Das alles, ohne die vorhandenen Waffenwerte in diversen Publikationen zu ändern. Auch das haben wir geschafft!

5.2. DER QUERVERGLEICH-AUTOTREFFER

Was geht nun aus den oben genannten Punkten hervor?

- Höhere TP ohne die Original-Werte zu kippen.
- Eine Verbindung zwischen AT-PA.
- Das dauernde Danebenschlagen muß weg!

Die Lösung:

- Die AT gelingt nun immer. Einzige Ausnahme bildet 20 = Patzer mit besonderen Auswirkungen. Der W20 Wurf entscheidet somit nur mehr bedingt über das Gelingen/Mißlingen der AT, er gibt vielmehr die Qualität (Q) der AT wieder. Und diese Qualität erschwert/erleichtert die PA und modifiziert die TP.

Damit haben wir nun eigentlich alle Probleme des Original-DSA-Kampfsystems gelöst. Zudem werden mit diesem System die Kämpfe um einiges "interessanter", da man sofort am W20 erkennt und abschätzen kann wie gut nun der Schlag war. Im Bereich von etwa 2-5 freut man sich über den guten Schlag, der sich jetzt endlich in den Werten widerspiegelt. Hingegen bei hohen Würfelwürfen hat man immer noch die Hoffnung, zumindest ein wenig Schaden zu machen. Dieses System ist also höchst motivierend und förderlich für den Spielspaß!

6) DIE BASISREGELN

Auf in den Kampf!

"Im Kampf mußt Du immer versuchen Deine Schläge so hart und präzise als irgend möglich zu führen. Je besser Dir das gelingt, um so schneller wirst Du Deinen Gegner bezwungen haben - aber natürlich gilt gleiches auch für Deinen Gegner..."
(Radulf Lowanger, Ausbilder der
Kriegerakademie "Schwert und Schild" zu Baliho)

6.1. EINLEITUNG

Es tauchen in Beispielen und Regeln ein paar Bezeichnungen auf, die im folgenden erklärt werden.

- *AT-/PA-Wert*
... wird wie gehabt aus einem Teil des Talentwertes (TAW) sowie dem Attacke- bzw. Paradebasiswert gebildet;
- *AT-/PA-Wurf*
der erwürfelte Wert;
- *AT-Chance*
die Chance jemanden zu treffen liegt bei 1 bis 19 und damit meist höher als der AT-Wert - der klassische Autotreffer. Die 1 als Glückliche Attacke und die 20 als Patzer wird separat behandelt in den Optionalregeln ["7.2 GLÜCKLICHE AT"](#) und ["7.4 PATZER"](#) behandelt;
- *Qualität Q*
... wird aus der halbierten Differenz von AT-/PA-Wert und AT-/PA-Wurf berechnet. Diese reicht von +9 (extrem gut, besondere Auswirkungen) bis -9 (extrem schlecht, besondere Auswirkungen). Der Einfachheit halber wird nur der Wert vor dem Komma genommen, um im Attacke-Fall die PA in diesem System nicht noch weiter abzuwerten.
- *AT-Qualität*
... spiegelt wieder, wie gut (abhängig vom Können = TaW) der Kämpfer die Chance wahrgenommen hat, seinen Gegner zu treffen. Dabei ist zu beachten, daß Modifikationen den AT-Wert und damit AT-Chance heben und senken können!

- *PA-Qualität*
... findet nur in der Optionalregel "[7.3 GLÜCKLICHE PA](#)" Verwendung: Durch einen außergewöhnliche Parade hat man sich einen Vorteil für die nächste AT verschafft.
- *PA-Chance*
die Chance den Gegner zu parieren hängt davon ab, wie geschickt dieser attackiert. Der PA-Wert ist die Basis für die Erleichterung bzw. Erschwernis durch schlechte bzw. gute AT-Qualitäten.
Eine besser gelungene AT (gute Qualität) ist schwieriger zu parieren als eine, die nicht so gut gelungen ist (schlechte Qualität) - der klassische Quervergleich. Die 1 als Glückliche Parade und die 20 als Patzer wird separat in den Optionalregeln "[7.3 GLÜCKLICHE PA](#)" und "[7.4 PATZER](#)" behandelt;
- *TP-Bonus*
... haben wir eingeführt, da er ebenfalls die Qualität der ausgeteilten Hiebe widerspiegelt. Es werden automatisch (abhängig vom Können = TaW) lebenswichtigere Stellen anvisiert. Die Bonus/Malus-Trefferpunkte entsprechen der ermittelten Qualität.
- *TaW*
Talentwert
- *TaP*
Talentpunkte

6.2. DIE NEUEN REGELN

Zunächst einmal die Definitionen der Basis- und Kampfwerte, so wie wir sie verstehen. Für das Spiel sind diese Definitionen eigentlich belanglos, aber sie ermöglichen eine realistische Ausdeutung der Werte und sind unserer Meinung nach daher nicht zu vernachlässigen. Schließlich soll ein Kampf nicht einfach nur nach irgendwelchen Regeln ablaufen, sondern logisch und in sich schlüssig erklärbar sein.

6.2.1. AT- und PA-Basiswert

-
- ! **Attacke-Basiswert:**
"Bei der Berechnung des Attacke-Basiswertes bleibt alles beim alten."
 - ! **Berechnung AT-Basiswert:**
 $AT-Basis = (MU + GE + KK) / 5$ (echt gerundet)
 - ! **Parade-Basiswert:**
"Der Parade-Basiswert bedeutet Ausweichbewegungen in Form von Beinarbeit, Auspendeln und kleinen Sprüngen."
 - ! **Berechnung PA-Basiswert:**
 $PA-Basis = (MU + IN + GE) / 5$ (echt gerundet)
-

Der PA-Basiswert wird in der Wertwahl für die Berechnung einer kleinen Änderung unterzogen, um eine realistischere Deutung zu ermöglichen: Jetzt wird einfach angenommen, der Kämpfer reagiert entschlossen und bestmöglich auf die Situation - daher MU und IN im Basiswert, die GE ist für die allgemeine Koordination wichtig. Dadurch läßt sich der [AUSWEICHENANTEIL IM PA-BASISWERT](#) besser interpretieren...



Behinderung:

"Die Behinderung wird halbiert (Wert vor dem Komma) vom AT-Basiswert und halbiert (aufgerundet) vom PA-Basiswert abgezogen. Beide Werte werden auf dem Heldenbrief verzeichnet. Die tatsächliche Behinderung einer Waffe wird bei einzelnen Waffen-Werten verzeichnet."

Eine neue Regelung für Rüstungen folgt in unbestimmter Zukunft. Dort werden Höhe und Verrechnung der BE-Werte neu gestaltet werden.

6.2.2. AT- und PA-Werte



Angriff-Wert:

"Der Angriff-Wert setzt sich aus dem Angriff-Basiswert und einem zu bestimmenden Anteil des Kampftalentwertes zusammen."



Parade-Wert:

"Der Parade-Wert setzt sich aus dem Parade-Basiswert und dem restlichen Anteil des Kampftalentwertes zusammen."

Ein Beispiel:

- Arthags Basiswerte liegen bei 8 (AT-Basis) und 7 (PA-Basis). Mit seiner geliebten Axt (TaW 7) kann er die TaP beliebig auf AT und PA verteilen und kommt so z.B. auf AT 12 und PA 10. Nun zerbricht aber seine Axt im Kampf und die erste Waffe die dem guten Arthag in die Hände fällt ist ein Rapier (TaW -2). Nach den alten DSA-Original-Regeln müßte er nun die negativen Taps mit seinen Basiswerten verrechnen (AT 7, PA 6), aber statt dessen führt er den Rapier nun mit seinen Basiswerten, d.h. mit AT 8 und PA 7.

Der Talentwert eines Kampftalentes stellt dar, wie gut der Kämpfer gelernt hat, mit einer bestimmten Waffenklasse anzugreifen oder sie vorteilhaft zu seiner Verteidigung einzusetzen. Weiterhin kann ein TaW auf die Angriff- und Parade-Basiswerte aufgeteilt werden. Die in die Angriff investierten Punkte beschreiben den zur Schulung der Offensivität betriebenen Aufwand. Die in die Parade eingesetzten Punkte bedeuten die Fähigkeit des Kämpfers zum aktiven Einsatz seiner Waffe in der Verteidigung:

- **Waffenparade:**
Die gegnerische Waffe mit der eigenen Waffe abfangen, an ihr abgleiten lassen oder sogar binden (wegdrücken/festhalten).
- **Waffenpositionierung:**
Der Gegner findet keine offene Stelle oder läuft Gefahr, sich an abwehrenden Waffe zu verletzen.
- **Ausweichen:**
Ausweichbewegung mit der Waffe, da sie sich nicht zu einer Waffenparade eignet (Dolch/Axt). Trotzdem weiß der Kämpfer über seinen Talentwert mit den "schlechten" Eigenschaften seiner Waffe umzugehen.

6.2.3. Der Regelmechanismus

! "Eine Attacke modifiziert je nach Qualität die Parade des Gegners sowie die erzielbaren Trefferpunkte."

! **Qualität:**
 $Q = (AT\text{-Wert} - AT\text{-Wurf}) / 2$
 nur Wert vor dem Komma nehmen
 positive wie negative Qualität möglich

! **PA-Chance:**
 Probe $PA + Q$ des Gegners
 gute/positive Q: Senkung der PA-Chance
 schlechte/negative Q: Erhöhung der PA-Chance
 "Sinkt durch die Q der PA-Wert auf/unter 0 gilt ein PA-Wurf von 1 als gelungene PA.
 Alle Effekte der GLÜCKLICHEN PA bleiben bestehen!"

! **TP-Bonus:**
 $TP\text{-Bonus} = TP + Q$
 gute/positive Q: Erhöhung der TP
 schlechte/negative Q: Senkung der TP

Ein Beispiel:

- Geron, der erfahrene Ritter (AT/PA 16/14; Schwert), kämpft gegen den unerfahrenen Alrik (10/10; Schwert). Geron greift an, würfelt eine 3, also ein recht guter Schlag! Stefan, der Spieler von Geron, subtrahiert nun vom AT-Wert den AT-Wurf und erhält 13. Diese Differenz teilt er durch 2 und nimmt nur die Zahl vor dem Komma (auch abrunden genannt ☺). Hört sich jetzt umständlich und kompliziert an, geht aber recht schnell und einfach im Kopf: $16-3$ gibt 13; durch 2 ergibt Wert vor dem Komma 6. Die Qualität der AT ist nun 6. Das bedeutet, Alriks PA ist um 6 Punkte erschwert. Doch der verängstigte Bauer schafft es mit mehr Glück als Verstand gerade noch, sein Schwert hochzureissen...

Hätte Alrik die PA nicht geschafft, würde Geron $1W+10$ TP machen ($1W+4$ vom Schwert und 6 von der Qualität). Angemessen für den Stufenunterschied der beiden Kontrahenten! Auch hat der in Kampf und Training erprobte Ritter eine "ziemlich schmerzhaft" Stelle anvisiert (siehe auch [6.3.3 AT+ VS MANÖVER](#)).

Das Beispiel geht weiter:

- Noch immer stehen sich Alrik und Geron gegenüber. Nun holt der schwache Alrik zu einem Hieb aus, schafft aber nur eine 15. Damit beträgt seine Q -2 ($10-15=-5$; $-5/2=-2,5$; -2) somit ist Geron's Parade um 2 Punkte erleichtert. Er würfelt aber eine 17 und verhaut sogar diese einfache Parade (PA 14, um 2 erleichtert macht PA 16; $16 < 17$). Nun darf Alrik die TP auswürfeln: sein Schwert macht normal $1W+4$, modifiziert mit seiner Q macht es bei diesem Hieb nur mehr $1W+2$. Er würfelt eine 2, und die 4 TP kratzen nur über Geron's Kettenhemd.

6.2.4. Der Ablauf am Spieltisch

Um den Regelmechanismus genauer nachvollziehbar zu machen gibt es obiges Beispiel nun in der Form, wie es am Spieltisch ablaufen könnte:

- SC (Geron): *"Ich versuche, Alrik mit einem heftigen Schlag außer Gefecht zu setzen."*
würfelt AT AT-Wert 16; AT-Wurf 3; Qualität: $16 - 3, 13 / 2 = 6$ (Wert vor dem Komma)
- SL (Alrik): *würfelt PA+6* PA-Wert 10-6; PA-Wurf 3 *"Der Bauer kann Deinen Schlag gerade noch abfangen. Schon beginnt er zu ahnen, in welcher Gefahr er schwebt. Er holt noch einmal zu einem verzweifelten Hieb aus."* *würfelt AT* AT-Wert 10; AT-Wurf 15; Qualität: $10 - 15, -5 / 2 = -2$ (Wert vor dem Komma); "-2."
- SC: *würfelt PA-2* PA-Wert 14+2; PA-Wurf 17; *"Irgendwie scheint Geron nicht damit gerechnet zu haben, daß sich der Bauer zu einem Angriff durchringt..."*
- SL: *würfelt TP* Schwert 1W6+4, Wurf 2; TP-Bonus -2; $2 + 4 - 2 = 4$ "4 Trefferpunkte."
- SC: *"Das Schwert schrammt wirkungslos über mein Kettenhemd."*
- ...

6.3. ANMERKUNGEN

6.3.1. Rechnerei

Einigen mag die zusätzliche Rechnerei nicht besonders gefallen. Diesen sei versichert, daß die Berechnungen schon nach kurzer Zeit auch "ungeübten Kopfrechnern" leicht von der Hand gehen. Auch Anfängergruppen kamen mit diesem "Nachteil" sehr schnell zu Rande, so daß die Bestimmung der Qualität nach kurzer Zeit schon fast intuitiv von statten geht.

Das Beispiel mag die Regeln kompliziert und zeitaufwendig darstellen – dem ist aber nicht so! Wir versuchen nur den Ablauf der Regelmechanismen deutlich zu machen. Es hat sich empfohlen, auf einem Schmierpapier die erwürfelten Zahlen zu notieren: das erleichtert die Ermittlung von Qualität und TP ungemein! ☺

6.3.2. AutoTreffer vs Luftschlag

Einige stören sich daran, daß man im AutoTreffer nicht daneben schlagen kann. Der Held greift ein unbewegliches Objekt an. Theoretisch kann er nicht daneben schlagen. Das Objekt wird – wenn möglich – versuchen, dem Angriff zu entgehen und eine entsprechende Aktion (Ausweichen oder Parade) vornehmen.

Mögliche Interpretationen für ein Danebenschlagen im Original-DSA-Kampfsystem wie "Zögern o.ä." müssen nun ausgespielt werden. Die Interpretation "Luftschlag durch ungespielte Bewegungen der Personen" wird im QVAT-System durch die Parade bzw. durch Ausweichen tatsächlich ausgespielt.

Einige kamen auf den Gedanken, die 19 als generellen Luftschlag zuzulassen. Dieser kommt aber mit 5% vor und trifft damit Veteranen und Ungeübte gleichermaßen. Theoretisch müsste jedoch selbst der schlechteste Kämpfer noch einen "unbeweglichen" Gegner zu treffen in der Lage sein (=AutoTreffer).

Also sahen wir von der Verwendung ab.

6.3.3. AT+ vs Manöver

In einer Kampfsituation auf Leben und Tod wird der Held immer versuchen, gezielte Schläge anzubringen. Das lässt sich aus TP-Bonus und Waffenschaden herauslesen, wie man an kommenden Beispielen sehen wird:

Beispiel:

- SC: "Der Knilch soll meine Klinge spüren!" *würfelt AT* AT-Wert 13; AT-Wurf 5; Qualität: $13 - 5, 8 / 2 = 4$; "Plus 4!"
- SL: *würfelt PA+4* "Der Gauner schafft es nicht, mit seinem Stock zu parieren."
- SC: *würfelt TP aus* Schwert 1W6 + 4, Wurf 5; TP-Bonus +4; $5 + 4 + 4 = 13$; "13 Trefferpunkte!"

Der Held hat eine essentielle Stelle anvisiert und auch seine Waffe nahezu optimal gehalten.

Beispiel:

- SC: "Der Knilch soll meine Klinge spüren!" *würfelt AT* AT-Wert 13; AT-Wurf 17; Qualität: $13 - 17, -4 / 2 = -2$; "Plus -2!"
- SL: *würfelt PA-2* "Der Gauner schafft es nicht, mit seinem Stock zu parieren."
- SC: *würfelt TP aus* Schwert 1W6 + 4, Wurf 1; TP-Bonus -2; $1 + 4 - 2 = 3$; "3 Trefferpunkte!"

Der Held hat schon mal etwas ungeschickt zugeschlagen. Doch seine Klinge hat wahrscheinlich nur mit der Seite aufgeschlagen.

Ein hoher TP-Bonus (= AT-Qualität) kann auf lebenswichtige Zonen wie auf großflächige Verletzungen hinweisen: Vielleicht wurde der Kopf "beschädigt", ein Arm "unbrauchbar", die Brust großflächig verletzt, etc.

! *"Durch die Beschreibung von Verwundungen darf das Spiel nicht in ein orgiastisches Blutbad ausarten! Sie soll nur die Gefahr und die Tödlichkeit eines Kampfes auf Leben und Tod den Spielern verdeutlichen. Ein Kampf war zu keiner Zeit etwas harmloses oder gar verehrendes."*

Der Spielleiter interpretiert das Ergebnis dann in Bezug auf Ort, Art, Schwere und Auswirkungen des Treffers:

Beispiel:

- SL: "Dein Schwert schneidet tief in die linke Schulter. Dem Räuber entfährt ein überraschter Schmerzensschrei. Ein paar Finger weiter links und Du hättest ihm den Arm abgetrennt. Aus der tiefen Wunde tritt ein dunkler, stetiger Blutstrom. Der linke Arm baumelt nutzlos herab und ist dadurch sogar hinderlich. Angesichts der Schwere der Verletzung gibt der Gauner auf."
- SC: "Kann ich ihm die Klinge an den Hals setzen?"

- SL: "Kannst Du. Seine Augen flehen um Gnade!"
- ...

! *"Hier wird auch deutlich, daß die Kämpfer nicht bis zum letzten Blutstropfen kämpfen. Je nach Rang wird er sogar nach schon recht unbedeutenden Verletzungen sein Leben höher einschätzen als eventuelle Beute, Schande oder Bestrafung."*

6.3.4. Dämonen und Kreaturen

Diese Kampfparteien müssen vorerst improvisiert werden. Es wird empfohlen, die Gefährlichkeit der Attacken sowie der Treffer mit gesundem Menschenverstand ans QVAT-Regelwerk anzugleichen. Eine Improvisierung ist bei einem weitläufig nur beschriebenen Kampfszenario kein Problem:

- SL: *beschreibt, wie Kreatur bzw. Dämon vorgeht und teilt betroffenen Spieler die PA-Erschwernis mit.*
- SC: *beschreibt, wie der Held vorgeht und sagt bei einer Attacke dem SL die Qualität.*
- SL: *beschreibt, ob der Held nun einen Treffer landet oder nicht.*
- SC: *rechnet im Kopf AT-Wert minus AT-Wurf, teilt Ergebnis durch 2, nimmt Wert vor dem Komma [...]*
- ...

6.4. KURZ UND BÜNDIG

- Eine Attacke trifft immer bis auf die 20 = Patzer (separat behandelt in der Optionalregel "[7.4 PATZER](#)").
- Die 1 wird ebenfalls in der Optionalregel "[7\) PHEX IM KAMPE](#)" zusätzlich behandelt.
- Die Qualität der AT beträgt die halbe Differenz zwischen AT-Wurf und Wert $(AT-W20)/2$. Der Einfachheit halber wird beim Ergebnis die Stelle hinter dem Komma weggelassen.
- Um diese Qualität wird nun die nachfolgende PA erschwert bzw. erleichtert. Sofern die AT nicht pariert wird, werden diese TP ebenso um die Q erhöht bzw. erniedrigt.

7) PHEX IM KAMPF

Glückshieb und Patzer

"Ein Kampf wird in erster Linie durch die Fähigkeiten des Kämpfers und der Waffe seiner Wahl entschieden. Aber selbst der beste Kämpfer ist nicht vor Phexens Hand gezeit, die dann und wann ins Geschehen eingreift - zum Guten, wie auch zum Schlechten."

(Radulf Lowanger, Ausbilder der
Kriegerakademie "Schwert und Schild" zu Baliho)

7.1. EINLEITUNG

Zunächst bedarf noch ein Begriff der näheren Erklärung, da er bislang nicht aufgetaucht ist, sich nun aber gleich in der Überschrift wiederfindet:

Glückshieb

Wie der Begriff Patzer AT- und PA-Patzer einschließt, so sind unter Glückshieb sowohl die Glückliche AT (GAT), als auch die Glückliche PA (GPA) zusammengefaßt.

Wie sich Dämonen und andere Phantasiewesen bei einem Glückshieb oder auch bei einem Patzer verhalten ist nicht geklärt (können Dämonen stolpern?) und eine eindeutige Lösung wird sich wahrscheinlich kaum finden lassen - schließlich hat man in der realen Welt keine Vergleichsmöglichkeiten. Daher bleibt dieses Feld vorläufig unbestellt und weiterhin der Phantasie des Spielers überlassen.

Beim Glückshieb gibt es keine Gleichbehandlung für AT und PA wie dies beim Patzer der Fall ist. Statt dessen werden die GAT und die GPA unterschiedlich gehandhabt, weswegen sie hier auch nicht gemeinsam, sondern nacheinander vorgestellt werden.

7.2. DIE GLÜCKLICHE AT

7.2.1. Vorgaben

Die erste Frage die Ihr Euch sicher stellt: Warum überhaupt eine Neuregelung der GAT? Daß wir mit der GAT, so wie sie sich im alten System findet, nicht zufrieden waren, hat mehrere Gründe:

- Durch den W20 beim Schadenswurf wird die GAT für schwere Waffen oft alles andere als eine "glückliche" AT, da sie über die Maßen benachteiligt werden. Spätestens wenn der W20-Wurf eine Zahl unter fünf ergibt denkt sich der gemeine Zweihänderkämpfer: *"Also da hätte ich ja ohne GAT noch mehr Schaden gemacht."*
- Die Verwendung von SP anstelle der TP verursacht Erklärungsprobleme bei der Betrachtung von Gerüsteten und Ungerüsteten. Für einen Nackten hat eine GAT keinerlei weitere negative Effekte (er erhält sowieso SP), ein weidener Ritter in Vollpanzerung hingegen wird sich schon fragen, wo und wie genau der Gegner denn nun an seiner Rüstung vorbeischießen konnte.
- Die GAT sollte abwechslungsreicher und interessanter werden - weg von der reinen Würfelroutine.

Als systembedingter Randparameter sollte die Qualität des Angriffs auch bei der GAT erhalten bleiben, d.h. die QVAT-typische Senkung der gegnerischen PA und die Erhöhung der eigenen TP in Abhängigkeit von der Qualität des Angriffs.

7.2.2. Die neue Regel

! *"Eine GAT verursacht W6 zusätzliche TP. Eine GAT wird ganz normal pariert, d.h. die PA wird nur durch die Qualität des Angriffs verringert, erfährt sonst aber keine weiteren Abzüge."*

Ein Beispiel:

- Geron (AT 10; Langschwert 1W6+4) gelingt im Kampf gegen Alrik (PA 11; RS 4) eine GAT. Die Qualität seines Angriffes ergibt sich aus $[10 \text{ (AT-Wert)} - 1 \text{ (AT-Wurf)}] : 2 = 4$ (Wert vor dem Komma). Alrik muß also ein Wurf von 7 oder kleiner gelingen, um den Hieb zu parieren. Doch das Schicksal meint es nicht gut mit ihm - es fällt eine 8. Geron wirft also 2W6 (einen W6 für das Langschwert und einen für die GAT), addiert 8 zum Ergebnis (4 für die Waffe und 4 für die Qualität) und kommt damit auf 18 TP - ein recht kräftiger Hieb. Nach Abzug des RS muß Alrik noch 14 SP von seiner LE abziehen...

7.2.3. Der Ablauf am Spieltisch

Auch hier wollen wir das obige Beispiel nochmal in anderer Form erläutern:

- SC: *würfelt AT* AT-Wert 10; AT-Wurf 1; Qualität: $10 - 1 = 9$, $9 / 2 = 4$, "Geron gelingt ein perfektes Angriffsmanöver - Glückliche AT, Plus 4."
- SL: *würfelt PA* PA-Wert 11; PA-Wurf 9; "Alrik hat diesen Streich nicht kommen sehen."

- SC: *würfelt TP* Schwert 1W6+4, Wurf 4; GAT-Bonus 1W6, Wurf 6; TP-Bonus 4; $4 + 4 + 6 + 4 = 18$ TP; "18 TP."
- SL: *"Du versetzt Alrik eine gefährliche Fleischwunde. Er bleibt bei Bewußtsein - dank seiner Rüstung. Doch er versucht erst ein paar Momente auf Distanz zu bleiben, bis der Schmerz seine Konzentration einigermaßen freigibt."*
- ...

7.2.4. Erläuterungen

Das QVAT stellt die Güte eines Schlages durch die Erhöhung der TP schon dar und ist damit gefährlicher als das alte System. Daher ist die Frage nach der Höhe des (Zusatz-)Schadens sehr schwierig. Ein zuviel hieße den Kampf durch die erste GAT zu entscheiden, ein zuwenig lohnt den Aufwand nicht.

Unsere Lösung:

W6 zusätzliche TP, d.h. zu dem normalen Schaden der Waffe (inklusive KK+ und Qualität) erhält der Glückliche einen weiteren W6 zu seinem Schadenswurf. Das ist ein deutlicher Vorteil für alle Waffen vom Dolch bis zur Ochsenherde, aber der W6 läßt keine derart unberechenbaren Schadenssprünge wie der W20 zu. Der Vorteil liegt hauptsächlich darin, daß es leichter fällt, Rüstungen zu durchschlagen und die Schwelle zum schweren Treffer zu erreichen. Des weiteren verursacht eine GAT nunmehr TP und nicht mehr SP, um das oben genannte Problem in der Erklärbarkeit (Nackter vs. Weidener in Vollrüstung) zu beseitigen.

Da die PA durch die hohe Qualität einer GAT schon stark gesenkt wird (bei gleichen AT und PA-Werten von Angreifer und Verteidiger fast auf die Hälfte) ist keine weitere Senkung der PA erforderlich. Dies wäre sogar unverantwortlich gefährlich!

7.2.5. Anmerkungen

Wir haben lange überlegt, ob es nicht o.k. wäre, wenn nach einer Guten AT die Offensive beibehalten werden könnte. Allerdings könnte diese Regelung für den Getroffenen und den weiteren Spielverlauf etwas zu hart sein.

Realistisch gesehen allerdings wäre es durchaus sinnvoll, wenn sich der dermaßen schwer Getroffene sich für ein, zwei Kampfunden etwas "*schonen*" würde: z.B. sich auf Paraden beschränken, erst mal die Wunde flüchtig ansehen, von Benommenheit erholen, etc. Angesichts der möglichen Schwere des Schadens könnte ein Aufgeben des Kampfes durchaus angebracht sein.

Da es unserer Meinung nach aber recht langweilig und eintönig sein kann, bei einer GAT "*einfach*" nur mehr Schaden zu verursachen, wir aber nicht noch eine Tabelle im Stile des Patzers generieren wollten, geben wir für den dritten Punkt "*die GAT sollte abwechslungsreicher und interessanter gestaltet werden*" hier nun einige Vorschläge für den Spielleiter, wie dies geschehen kann. Die Betonung liegt auf kann, denn noch stärker als in den Regeln spiegelt sich hier unsere Vorstellung von Rollenspiel im Allgemeinen und DSA im Besonderen wieder. Sollten sich unsere Vorstellungen jedoch nicht mit den Ihrigen decken – überlesen Sie einfach die folgenden Zeilen!

! *"Besonders spektakuläre und/oder riskante Angriffsmanöver sollten generell gelingen und gegebenenfalls einen ebenfalls besonderen Effekt haben."*

- detaillierterer Schaden:
Der Gegner könnte auch durch Brüche, Prellungen, etc. kampfunfähig werden oder schwerere Einbußen der Kampfwerte hinnehmen.
 - Theoretisch könnte statt der 1W6 TP als *Zusatzschaden* der Gegner in eine patzerähnliche Situation gelangen: der Hieb war so *"genial glücklich"*, daß der Gegner ins Stolpern kommt, gar stürzt oder ähnliches und statt einer Parade nun zu einem Rettungswurf gezwungen ist...
-

! *"Eine Glückliche AT könnte auch Effekte mit sich bringen, die vielleicht den Spieler zuerst zu Freudentaumel veranlassen, aber sogar Anlaß zu einem ganzen Abenteuer bieten könnten."*

Das ist dann jedoch schon etwas heftig und sollte mit einigem Fingerspitzengefühl umgesetzt werden!

Zwei Beispiele:

- Kneipenschlägerei:
Glückliche AT, der Gegner fällt zu Boden und ist tot. Ein Grund zur Freude? Für den Spieler wegen des *"coolen"* Ergebnisses vielleicht, doch vielleicht werden die Freunde des Toten und die Gardisten dies anders sehen (Mord)?
- Turnier:
In die gleiche Kerbe wie die Kneipenschlägerei zielt auch ein Ereignis, ähnlich wie König *Heinrich, der irgendwertste*, zu Tode kam: Ein Splitter einer Lanze fuhr ihm in einer Tjoste in den Helm, die Situation drohte zu eskalieren, die Freunde wollten dem Unschuldigen an den Kragen...

Zum Thema Meistertabelle:

Meister-Tabellen - was ist das? Naja, das ist von Gruppe zu Gruppe verschieden. Das Problem an Tabellen, die auch die Spieler vor sich auf dem Tisch liegen haben, ist für den Fall, wenn der Meister mal seine eigenen Ergebnisse macht, die Spieler ihn blöd anschauen und protestieren: *"Das steht so aber nicht auf der Tabelle!"* Vor allem bei Patzern, die negativer als auf der Tabelle angegeben ausfallen, könnten sich die Spieler dann übergebührlich aufregen...

Andererseits, wenn die Tabelle nur dem Meister vorliegt (die Spieler kennen sie trotzdem - wer liest keine Regeln? Sie haben aber kein Recht darauf, daß der Meister auf die Tabelle würfelt), dann könnte man eigentlich wirklich auf die Würfelzahlen verzichten und der Meister könnte sich immer was passendes aussuchen...

Aber vielleicht will er nicht immer was aussuchen, sondern wirklich den Zufall spielen lassen (weil's 'reinpäßt...), und genau dafür ist eben die Meistertabelle mit Würfelvorschlägen! Und keiner der Spieler kann sich dann über Meisterwillkür beklagen, weil ihn zum zweiten Mal hintereinander das härteste Ergebnis der Tabelle trifft.

Zudem ist nicht jeder Meister von Anfang an ein perfekter Improvisierer - eben deshalb gibt es Tabellen, die zur Veranschaulichung und als Vorlage dienen. Zudem helfen sie in bestimmten Situationen zur Skalierung bestimmter Probenaufschläge, die ein Mensch ohne diesbezügliche Erfahrung nicht richtig einschätzen kann. So aber können sich Spieler und Meister bei Meinungsverschiedenheiten immer auf die Tabelle berufen und sagen: "Das haben schlaue Köpfe entwickelt, die sich was dabei gedacht haben."

Ursprünglich wollten wir für die Glückliche AT auch eine Auswahlliste per Tabelle erstellen, jedoch hat sich im Test bzw. in der Nachfolgediskussion erwiesen, daß die gefundene Lösung nicht allzu toll war (u.a. zu ähnlich mit Patzerereignissen sowie Platzverbrauch) - deshalb werden zur Alternative für die 1W6 TP eine Reihe von Lösungen und Beispielen gestellt, die der Meister zur besseren Schilderung des Kampfes einfließen lassen kann. Natürlich kann er sich auch selbst was einfallen lassen... ☺

7.3. DIE GLÜCKLICHE PA

7.3.1. Vorgaben

Auch hier stellt sich zunächst die Frage: Warum eine Neuregelung?

Folgende Gründe veranlaßten uns, auch die GPA aus den Originalregeln zu überarbeiten:

- Die GPA als $PA/2$ wird im Kampf zu leicht vergessen. Der Wert ist nicht griffig genug.
- Die GPA fällt in ihren Auswirkungen gegenüber der GAT derart ab, daß man sich nur ärgert, wenn die 1 bei der PA und nicht bei der AT fällt.

7.3.2. Die neue Regel

! *"Eine GPA macht zunächst einmal alle Bemühungen und Manöver des Angreifers unschädlich. Des weiteren erhält der Verteidiger einen Bonus in Höhe der PA-Qualität für seine in der nächsten Kampfrunde nachfolgende AT. Dieser Bonus erhöht für eine Kampfrunde den AT-Wert - damit auch die AT-Qualität und den TP-Bonus."*

! **PA-Qualität:**
 $PA-Q = (PA-Wert - PA-Wurf) / 2$

! **Erhöhung des AT-Wertes für die nächste KR:**
 $modifizierter\ AT-Wert = AT-Wert + PA-Q$

! **Berechnung der Qualität der nachfolgenden AT:**
 $Q = (modifizierter\ AT-Wert - AT-Wurf) / 2$

Ein Beispiel:

- Wie wir bei dem Beispiel für die GAT gesehen haben, befindet sich Alrik in großer Bedrängnis. Geron attackiert ihn erneut, doch diesmal gelingt ihm nur ein sehr schwacher Hieb (AT-Wurf 16, d.h. Q: -3). Alrik hingegen zahlt es seinem Widersacher heim. Er pariert mustergültig mit einer "1". Seine PA-Qualität beträgt jetzt 6 ((PA-Wert 11, erleichtert um negative Qualität des Gegners 3 = 14; 14 - Wurf 1; 13/2; Wert vor dem Komma 6). So stehen Alrik also 6 Bonuspunkte bei der nächsten AT zu, d.h. sein AT-Wert steigt für die nächste Runde um 6 Punkte, was sich natürlich äußerst angenehm auf seine AT-Qualität auswirkt.

7.3.3. Der Ablauf am Spieltisch

Damit das obige Beispiel verständlicher wird...

- SC: "Geron versucht Alriks leichte Benommenheit auszunutzen und setzt nach." *würfelt AT* AT-Wert 10; AT-Wurf 16; Qualität: $10 - 16, -6 / 2 = -3$; "Aber irgendwie kommt Geron nicht gut genug an Alrik ran: -3."
- SL: *würfelt PA* PA-Wert 11 + 3; PA-Wurf 1; "Alrik hat die Schmerzen einigermaßen im Griff und pariert sogar mustergültig. Ein wahrer Glücksschlag!" PA-Qualität: $14 - 1, 13 / 2 = 6$ "Und verschafft sich damit eine große Chance, die er geistesgegenwärtig gleich ergreift." *würfelt AT* AT-Wert 13 + 6; AT-Wurf 15; Qualität: $19 - 15, 4 / 2 = 2$; "Plus 2!"
- ...

Beispiel:

- SL: "Der Baron versucht einen Ausfallschritt, der Dich sogar in Schwierigkeiten bringen könnte: +4."
- SC: "Ich versuche einfach zu blocken." *würfelt PA* PA-Wert 12 - 4 (erschwert um die AT-Q des Gegners); PA-Wurf 1; Qualität: $8 - 1, 7 / 2$, Wert vor dem Komma 3 "Glücklich mit 3."
- SL: "Auf diesen Parade-Schlag war der Baron wohl nicht vorbereitet. Ungläubig weiten sich seine Augen."
- SC: "Ich gehe aus dem Block fließend in einen Konter über." *würfelt AT* AT-Wert 14 + 3; AT-Wurf 15; AT-Q: $17 - 15, 2 / 2 = 1$ "Der rutschige Boden hilft auch mir nicht weiter. Q ist 1."
- SL: *würfelt PA* "Mit Mühe gelingt es ihm, Dein Schwert aufzufangen. Ein leichtes Lächeln huscht nun über sein Antlitz - da Du die Chance nicht zu nutzen wußtest. Und geht nun seinerseits mit einer recht schwierigen Hieb in die Offensive." *würfelt AT* "Plus 5."
- ...

7.3.4. Erläuterungen

Um die GPA eingängiger zu machen wird sie gleich der GAT auf die 1 beschränkt. Durch die verringerte Wahrscheinlichkeit erhält man damit gleichzeitig die Möglichkeit die GPA in der Schwere der Auswirkung an die GAT anzupassen und so zu einem echten Gewinn für den Kämpfer zu machen:

- Die PA-Qualität erhöht den AT-Wert für eine KR. Dadurch wird des Gegners PA-CHANCE gesenkt sowie der TP-Bonus um ein angemessenes Maß erhöht.

Die Regelung über die PA-Qualität mag im ersten Moment ein wenig unhandlich erscheinen, aber nach ein wenig Übung im Umgang mit der Regel fügt sie sich harmonisch in das QVAT-Gefüge ein.

7.3.5. Anmerkungen

Auch bei der Glücklichen Parade sind Alternativ-Ereignisse möglich und manchmal sogar zur Spannungssteigerung bzw. Abwechslung notwendig. Einige Anregungen sind geboten in "[7.2.5 ANMERKUNGEN](#) zur Guten AT" bzw. "[7.7 SONDERFÄLLE](#)"!

Wenn Sie sich wundern, daß der AT-Wert durch eine vorhergegangene negative AT-Qualität des Gegners recht hoch werden könnte:

- Der Gegner hat sich durch seinen etwas verkorksten (aber dennoch gelungenen!) Schlag etwas aus der äußerst wichtigen Balance gebracht, was dem Helden damit einen Vorteil gewährt!

7.4. DER PATZER

"Von den Elfen wird berichtet, sie wären im Kampf so gewandt, daß sie nie stolpern oder aus dem Gleichgewicht gerieten. Ob das nun angeboren ist oder ihre Magie - für uns gilt es leider nicht."

(Hauptmann Connar von Gerdenwald bei einer Expedition ins ewige Eis)

7.4.1. Vorgaben

Für den Patzer hatten wir nur wenige Vorgaben gesetzt:

- Die unselige unparierbare AT soll verschwinden, da sie bei dem verwendeten System mit automatischem Treffer unverhältnismäßig gefährlich ist und Erklärungsprobleme verursacht: Hat im Kampf gegen mehrere Gegner jeder eine unparierbare AT frei (absolut tödlich)? Oder nur einer? Aber warum sollte man nach einem Patzer den einen Hieb parieren können und den anderen nicht?
- Die Patzenden sollten sich nicht so oft selber verletzen, da dies den Kampf eher ins lächerliche zieht, als ihn spannend zu machen.

Des weiteren gab es, durch das QVAT-System bedingt, noch eine Regel, die einer Änderung bedurfte:

- Im alten System bestand die Möglichkeit nach einem AT- oder PA-Patzer durch eine Wiederholung der Probe (um zusätzliche acht Punkte erschwert) das Mißgeschick in ein Gelingen umzuwandeln. Im QVAT jedoch gelingt automatisch jede AT - damit war die bestehende Regelung unsinnig. Andererseits wollten wir aber die Möglichkeit einen Patzer abzuwenden nicht gänzlich verschwinden lassen. Daher wurden die *Rettungswürfe* eingeführt. Diese verlangen direkt nach einem Patzer eine Eigenschaftsprobe. Gelingt diese, so kann der Unglücksrabe den Patzer abwenden.

7.4.2. Die neue Regel (Patzertabelle)

! "Der Meister würfelt bei einem Patzer auf die Patzertabelle. Gestattet das Tabellenergebnis einen Rettungswurf, so wird dieser sogleich abgelegt. Ein gelungener Rettungswurf verhindert den Patzer, aber im Gegensatz zum alten System ist die verpatzte AT/PA dennoch mißlungen. Gelingt der Rettungswurf dagegen nicht..."

2	Waffe verloren + schwer beschädigt (Rettungswurf: KK +7; " 7.6 BRUCHTEST ")
3	Waffe verloren (Rettungswurf: KK +7; " 7.6 BRUCHTEST ")
4 - 5	Waffe beschädigt (kein Rettungswurf; " 7.6 BRUCHTEST ")
6 - 8	Stolpern (Rettungswurf: GE +5 +BE; vermässelt: nächste Aktion +5)
9 - 10	Sturz (Rettungswurf: GE +5 +BE; vermässelt: " 7.5 AM BODEN ")
11	leicht verletzt (Rettungswurf: GE +5 +BE; vermässelt: 1W6 SP)
12	schwer verletzt (Rettungswurf: GE +5 +BE; vermässelt: 2W6 SP)

Die von uns gestaltete Patzertabelle ist eine Meistertabelle, die den SL bei der Ausgestaltung des Patzers unterstützen und helfen soll. Sie ist keine feste Regel, auf die man sich als Spieler berufen könnte. Der SL ist immer angehalten unpassende Ergebnisse den Erfordernissen des Abenteurers anzupassen, bzw. eigene, der Situation angepaßte, Patzerwirkungen zu beschreiben, auch wenn diese nicht auf unserer Tabelle zu finden sind. Den Anpassungen haben wir uns mit ein paar Beispielen extra gewidmet bei "[7.7.3 WENN DIE PATZER-TABELLE NICHT ZUTRIFFT](#)".

Ein Beispiel:

- Alrik (GE: 12; BE: 3) verpatzt seine PA. Ein Wurf des Spielleiters auf die Tabelle ergibt einen Sturz, wenn ihm der Rettungswurf nicht gelingt. Bei seiner GE und BE muß er unter 5 $[12 (GE) - 5 (Zuschlag) - 3 (BE) = 4]$ würfeln, um den Sturz zu verhindern, was ihm mit einer 2 auch gelingt. Trotzdem muß er die vorher nicht parierte AT hinnehmen.

Beim Paradepatzer macht es - realistisch gesehen - Sinn, wenn der Spieler von sich aus auf eine sofortige Offensiv-Aktion verzichten würde. Da Spieler jedoch meist auf ihren eigenen Vorteil aus sind und dann gern "abstrakt" werden ☺, gibt es diese Regel:

! "Ist der Rettungswurf mißlungen, entscheidet der Meister, ob der Patzende nach einer IN-Probe sofort in die Offensive gehen kann."

Schließlich ist der Schock (Treffer, Sturz, u.ä.) oder die Überraschung wirklich ein Grund, sich noch einmal neu zu orientieren.

Eine Empfehlung wäre übrigens auch eine gelungene IN-Probe für beide Seiten: Beide sind schließlich überrascht über die unerwartete Wendung im Kampf - siehe auch "[7.6.4 DER ABLAUF AM SPIELTISCH](#)" im Kapitel "[7.6 BRUCHTEST](#)"...

7.4.3. Der Ablauf am Spieltisch

7.4.3.1. Sturz

Sehen wir uns das obige Beispiel mal in der Ausführung am Spieltisch an:

- SL: *würfelt AT* "Oger-Brin versucht, Dir mit seiner Keule die Rübe einzudellen. Plus 3!"
- SC: *würfelt PA* PA-Wurf 20; "Oh je - die Götter sind nicht mit mir: ein Patzer!"
- SL: *würfelt auf Patzertabelle* 9; "Du versuchst Deinen Schädel aus der Bahn zu bekommen und rutschst im Morast aus."
- SC: *würfelt Rettungswurf* 7 = vermässelt (notwendig: GE 12 - Aufschlag 5 - BE 3 = 4), "Ich kann den Sturz nicht abfangen. Mit dem Lederpanzer bin ich zu ungelenk..."
- SL: "Du stürzt zu Boden und prellst Dir leicht den Hosenboden. 2 SP. Durch den Sturz gerätst Du aus der Ziellinie der Keule und die Keule von Oger-Brin saust wirkungslos durch die Luft. Oger-Brin setzt sofort nach. *läßt Würfel rollen* Doch es bereitet sichtlich Schwierigkeiten, Dich mit der Keule am Boden zu treffen."
- ...

Hier kann man sehen, wie der Meister improvisiert und die geglückte AT von Oger-Brin in eine mißglückte AT abwandelt: Alrik ist einfach aus der Trefferzone gefallen. Die SP durch den Sturz und das Nachsetzen von Oger-Brin sind freie Entscheidung des Meisters, der aber auch bedenkt, daß die Keule für einen direkten Schlag zu kurz sein könnte: Er begünstigt Oger-Brin also nicht wesentlich. Das Rollen des Würfels soll den Spieler nur mal ins Schwitzen bringen... ☺

Natürlich hätte der Sturz vor dem Aufschlag stattfinden können und die Keule landet erst dann auf den am Boden Liegenden. Oder die Keule trifft vor dem Sturz und ist dessen Ursache:

- SC: *würfelt PA* PA-Wurf 20; "Oh je - die Götter sind nicht mit mir: ein Patzer!"
- SL: *würfelt TP aus* "Die Keule trifft Dich am Kopf. 8 SP." *würfelt auf Patzertabelle* 9; "Du taumelst benommen zurück und rutschst im Morast aus."
- SC: *würfelt Rettungswurf* 7 = vermässelt (notwendig: GE 12 - Aufschlag 5 - BE 3 = 4) "Ich kann den Sturz nicht abfangen. "
- SL: *würfelt SP* "Du stürzt zu Boden und prellst Dir leicht den Hosenboden. 2 SP."
- ...

Es gibt also viele Möglichkeiten, einen Patzer auszugestalten.

7.4.3.2. Waffe verloren

Und nun ein Beispiel des Ereignisses "WAFFE VERLOREN":

- SL: *würfelt AT* "Anselmo geht auf Dich zu. Seine Augen funkeln böse."
- SC: "Zwei flinke Versuchshiebe. Ich will ihm zeigen, daß ich fähig bin, ihm das Hemd vom Leibe zu schnibbeln, ohne die Haut darunter zu kratzen."
- SL: "Er beweist Dir mit einem ähnlich gearteten Manöver, daß er Dir wohl ebenbürtig ist. Er macht Anstalten, Deine Reaktion abzuwarten... (Kunstpause) und geht plötzlich in einen Ausfall über! Eine Intuitions-Probe, um Deine Reaktion zu testen!" *würfelt* "Seine AT hat +3!"

- SC: *"Ups - fies!" *würfelt IN* "Gelungen." *würfelt PA* "Gelingt. Du fiese Ratte! Was anderes habe ich nicht von Dir erwartet!"*
- SL: *"Er grinst nur dreckig!"*
- SC: *"Ich werde ihm eine Signatur verpassen!" *würfelt AT* "Oh - oh? 20."*
- SL: **würfelt auf Patzertabelle* 5 "Die Waffen verhaken sich. Eine Körperkraftprobe +7."*
- SC: **würfelt* "Mein Rapier wird mir aus der Hand gerissen!"*
- SL: **würfelt Bruchtest* 4 "Anselmos Blick folgt mit einem Grinsen Deinem Rapier, wie es ein paar Meter von Dir zu Boden fällt."*
- SC: **würfelt IN* "Kann ich die Chance nutzen und meine Veteranenhand an seinem Gesicht auszuprobieren? Meine Intuitionsprobe wäre geglückt..."*
- SL: **würfelt* "Versuch's!"*
- SC: **würfelt AT* "+2."*
- SL: *"Als er den - immer noch belustigten - Blick wieder Dir zuwendet, sieht er Deine Faust kommen und versucht sich nach seitlich hinten wegzuducken." *würfelt* "Die Krallen Deines Handschuhs kratzen ihm über die Wange."*
- SC: **hämisch* "Jetzt grinse ich ihn dreckig an..."*
- ...

(Schon bemerkt, daß der Meister nur würfelt und es nicht klar ist worauf, und welches Ergebnis herauskam? ☺ Auch das Ermitteln der TP der Veteranenhand ist nicht unbedingt von Bedeutung - der Schaden ist trotzdem sichtbar: 5 blutende Kratzer an der Wange von Anselmo und die heimgezahlte Tücke.)

7.4.4. Erläuterungen

Die unparierbare AT der alten Tabelle wurde durch eine genauere Erklärung der Patzerergebnisse "STOLPERN" und "STURZ" ersetzt. Hierdurch kann der Patzer auch im Kampf gegen mehrere Gegner ohne Schwierigkeiten geregelt werden.

Die Häufigkeit der Selbstverletzung wurde schlicht und ergreifend dadurch verringert, daß das Ergebnis an den Rand der Tabelle geschoben wurde, womit sich die Wahrscheinlichkeit sich selbst zu verletzen deutlich verringert.

Die einzelnen Ergebnisse müssen natürlich näher erläutert werden, damit alle Fragen geklärt werden können:

- *2 + 3 Waffe (schwer) beschädigt*
Die Waffe des Patzenden wird beschädigt. Er trifft ein Hindernis oder die gegnerische Waffe unglücklich, schlägt auf den Boden, etc. Hierfür gibt es als einziges Ereignis der Tabelle keinen Rettungswurf, da der Betroffene diesem Mißgeschick nicht aktiv begegnen kann.
- *4 - 5 Waffe verloren*
Ein ungeschickter Schlag kann dazu führen, daß der Patzende die Waffe fallen lassen muß, oder daß sie ihm aus der Hand geprellt wird. Um dieses Mißgeschick zu verhindern bedarf es einer großen Kraftanstrengung (KK +7) seitens des Betroffenen.

- *6 - 8 Stolpern*
Der Patzende kommt ins Stolpern. Dies kann durch einen ungeschickten Schritt, die Wucht der Waffe oder sonst ein Ereignis hervorgerufen werden. Mit einer GE-Probe (+5 +BE) kann sich der Held noch einmal fangen. Andernfalls muß er für seine nächste Handlung (AT, PA, Zauber, etc.) einen Malus von 5 Punkten in Kauf nehmen.
- *9 - 10 Sturz*
Die auslösenden Momente sind denen des Stolperns ähnlich, doch die Auswirkungen sind gravierender. Der Patzende verliert die Balance und droht zu stürzen. Auch hier muß eine Probe auf GE +5 +BE gelingen, um den drohenden Sturz abzufangen. Sollte die Probe nicht gelingen tritt die Sonderregel "[7.5 AM BODEN](#)" in Kraft (s.u.).
- *11 + 12 Der Patzende verletzt sich leicht/schwer*
Eine Verletzung kann sehr leicht geschehen. Der Patzende verletzt sich an der eigenen oder der gegnerischen Waffe, vielleicht auch an einem Hindernis, die Wucht der Waffe könnte das Handgelenk verdrehen, er verknackst sich den Fuß etc. Dieser Punkt ist bewußt offen gehalten, da es fast unendlich viele Möglichkeiten für eine Verletzung gibt. Als Alternative kann der Meister auch festlegen, daß anstelle (oder zusätzlich) des Schadens AT-/PA-Minderungen erfolgen. Eine Verletzung kann man vermeiden durch einen Rettungswurf gegen GE +5 +BE.

7.4.5. Die Rettungswürfe

7.4.5.1. Rüstungsbehinderung (BE)

Die BE spielt bei den meisten Rettungswürfen eine große Rolle. Es erscheint wahrscheinlicher, daß ein leicht gerüsteter Kämpfer eher die Möglichkeit hat einen Sturz rechtzeitig bremsen zu können, als dies bei einem Thorwaler im Schuppenpanzer der Fall ist. Die Proben sind alle gleich gehalten, so daß sie einfach zu merken sind. Nur bei Punkt [4 - 5 WAFFE VERLOREN](#) wird die KK gefordert und die BE erschwert den Wurf nicht.

7.4.5.2. Akrobatik- oder Körperbeherrschungsproben

Die Helden kommen möglicherweise auch auf die Idee, einen Sturz dadurch abzufangen, daß sie eine akrobatische Rolle machen und wieder auf die Füße springen.

Nun - sollen sie ruhig. Schließlich gibt es den Meister, der in solchen Situationen improvisieren kann. Eine Körperbeherrschungs-Probe +5 +2xBE oder eine Akrobatik-Probe +5 +4xBE könnte den Rettungswurf also je nach Situation durchaus ersetzen.

Allerdings sollte dabei bedacht werden, daß danach keine AT mehr möglich sein sollte: Man "*katapultiert*" sich mit einem solchen Manöver aus der Reichweite des Kampfesgeschehens!

7.4.6. Anmerkungen

Wie aus dem Text "[7.4.4 ERLÄUTERUNGEN](#)" ersichtlich, gibt es immer mehrere Möglichkeiten einen Patzer zu interpretieren. Die Tabelle läßt dem Meister und den Spielern genügend Freiraum einen Patzer der Situation entsprechend beschreiben zu können.

Betrachten wir ein Beispiel: Den Sturz!

- Möglichkeit 1) In einer Herberge treibt ein Schurke den Helden die Treppe hinauf. Leider patzt der Held. Den Sturz kann man nun entweder so interpretieren, daß sein zurücksetzender Fuß an einer Treppenstufe hängenbleibt, oder daß die Treppe aufhört, der Held aber eine weitere Stufe erwartet und dadurch die Balance verliert, oder aber...
- Möglichkeit 2) Während eines Kapervorgangs stürzt der Held im Kampf gegen einen Seeräuber. Möglicherweise ist er über ein am Boden aufgerolltes Seil gefallen, oder die nassen Planken bieten keinen Halt, oder der Held wird von herabfallender Takelage gestreift und aus der Balance geworfen...
- Möglichkeit 3) Im Wald wird der Held von einem Bären angegriffen. Er zieht sich zurück, stürzt dabei aber. So ein Wald bietet viele hervorragende Möglichkeiten diesen Sturz zu interpretieren: Steine, Wurzelwerk und niedrige Sträucher laden zum darüberfallen geradezu ein...

7.5. AM BODEN

7.5.1. Die Regel

-
- ! *"Gelegentlich landet ein Kämpfer am Boden. Dies kann durch einen Patzer, einen besonders wuchtigen Schlag oder eine gezielte Aktion des Gegners geschehen. Am Boden kann er nur eingeschränkt handeln. Jede AT ist um 7 Punkte, jede PA und andere Aktion um 5 Punkte erschwert."*
 - ! *"Will der Gestürzte wieder aufstehen, benötigt er dafür eine ganze KR. Er muß daher auf die ihm zustehende AT verzichten. Er kann sich während der gegnerischen AT jedoch verteidigen, wobei die PA wie oben angegeben um 5 Punkte erschwert ist."*
 - ! *"Zum Aufstehen muß eine Probe auf GE +BE gelingen. Sollte die gegnerische AT nicht abgewehrt werden, fallen zudem noch die Hälfte der verursachten TP als Probenmalus auf die GE-Probe an. Dadurch wird repräsentiert, daß ein schwerer Hieb den Aufstehenden sofort wieder zurückschlagen kann."*
-

Die Regel "7.5 AM BODEN" regelt das Verhalten, wenn einer der Kämpfer am Boden liegt (wie der Name schon sagt). Wahrscheinlich wird jeder am Boden liegende sofort wieder aufstehen wollen, doch man kann auch aus der liegenden Position heraus versuchen seinen Gegner anzugreifen oder einen Zauber zu sprechen.

Die obige Regel ersetzt auch die Zusatzregel aus "Kaiser Retos Waffenkammer" bezüglich der Ritterrüstung. Es gibt nun eine allgemeingültige Regelung für das Aufstehen in schwerer Rüstung.

Auch wenn ein Held am Boden liegt kommen die Spieler auf die originellsten Ideen, wie sie die Situation zu ihren Gunsten nutzen können. So könnte der Gestürzte am Teppich ziehen, dem Angreifer Sand ins Gesicht werfen oder versuchen durch einen Fußtritt oder einen Schwinger mit einer langen Waffe den Gegner seinerseits zum Stürzen zu bringen, etc. (natürlich können sich auch Meisterpersonen dieser Mittel bedienen).

Auch beim Aufstehen gibt es verschiedene Möglichkeiten. Da hier nur eine allgemeine Regel aufgeführt werden soll (und kann), muß wiederum der Meister bei solchen Spezialaktionen sein Improvisationsgeschick unter Beweis stellen, denn eine komplette Regelung sämtlicher Kampfhandlungen ist einfach unmöglich.

7.5.2. Der Ablauf am Spieltisch

Beobachten wir den Kampf zwischen Oger-Brin und dem gestürzten Alrik weiter. Alrik liegt am Boden, muß sich gegen einen weiteren Schlag zur Wehr setzen (siehe "[7.4.3.1 STURZ](#)")...

- SL: *würfelt AT* "Oger-Brin schlägt nochmal zu. Sein riesige Keule schießt auf Dich herab. -2!"
- SC: "Ich roll mich auf dem Boden zur Seite."
- SL: "Körperbeherrschung +5!"
- SC: *würfelt* "Gelingt. Ich spüre noch den Lufthauch. Ich versuche ihm ins Bein zu stechen!" *würfelt AT* AT-Wert 13 - 7; AT-Wurf 11; Qualität: 6 - 11, -5 / 2 = -2 (Wert vor dem Komma)
- SL: "Oger-Brin ist leider zu schwerfällig."
- SC: *würfelt TP* Schwert 1W6+4, Wurf 5; TP-Bonus -2; $5 + 4 - 2 = 7$ "7 Trefferpunkte. Sollte Oger-Brin kurz innehalten, nutz ich die Chance und steh' auf."
- SL: "Oger-Brin jault auf und hält tatsächlich inne..."
- SC: "Gut dann stehe ich auf!"
- SL: *unterbricht* "Aber nun scheint er richtig wütend! Als Du Dich gerade aufrappeln willst, läßt er schon wieder unter Gebrüll seine Keule auf Dich hernieder." *würfelt* "-2"
- SC: *würfelt PA +5 (Malus, da am Boden) -2 (negative AT-Q von Oger-Brin)* "Ich versuche zu parieren - bin aber leider zu ungenau."
- SL: *würfelt* "12 Trefferpunkte. Die Hälfte der TP kommen als Malus zur Aufstehen-Probe dazu."
- SC: *würfelt GE +BE +6* "Der Brustpanzer behindert mich zu sehr. Der Schlag gibt mir den Rest: Ich fall' zurück in den Dreck. Ich will jetzt nur noch aus der Reichweite dieses Ochsen kommen und versuchen, da aufzustehen."
- ...

7.6. DER BRUCHTEST

7.6.1. Die Vorgaben

Als Vorgabe hatten wir uns gesetzt, daß wir die BF-Werte der Waffen nicht verändern wollten. Die Dimensionen sollten also gleich bleiben. 0 ist gut, 5 ist schon schlecht.

Es ist zwar nicht ausgeschlossen, daß an den BF-Werten der einzelnen Waffen noch etwas getan wird (z.B. sollte ein Florett leichter brechen als ein Rapier), aber generell können die BF-Werte übernommen werden.

7.6.2. Wann kommt es zum Bruchtest?

! *"Es liegt in der Hand des Meisters, jederzeit einen Bruchtest durchzuführen."*

Damit kann der Spielleiter in einer Situation eine plötzliche Wendung oder eine Spannungssteigerung erreichen. Kurz: Mehr Abwechslung in das Spiel einfließen lassen!

Wer den Bruchtest würfelt, ob Meister oder Spieler liegt ebenfalls in Meisterhand.

Speziell für "7) PHEX IM KAMPF" haben wir eine Regelung eingeführt, die von der ursprünglichen Bruchregelung der DSA-Originalregeln abweicht:

! *"Ein Bruchtest findet als Resultat eines Patzers statt."*

Damit ist der Bruchtest *regeltechnisch nicht unbedingt* bei der Parade einer Guten Attacke zu erwarten, sondern...

- ... wenn es der Meister für erforderlich hält: außergewöhnliche Belastungen (siehe auch "[7.7 SONDERFÄLLE](#)"), Materialermüdung, Sabotage, etc.
- ... wenn auf der Patzertabelle ein Bruchtest gefordert wird.

7.6.3. Der Bruchtest in der Anwendung

! *"Die Würfelprobe für den Bruchtest wird mit 2W6 erwürfelt."*

Wie überall im DSA gilt die Probe bei Erreichen oder Unterwürfeln des Wertes als gelungen und die Waffe bricht. Durch diese Regelung sind besonders stabile Waffen (BF 0 oder 1) von einem sofortigen Bruch ausgenommen.

Ein weiteres markantes Ereignis ist, daß bei einem Ergebnis von 10 - 12 keine Erhöhung des BF stattfindet.

7.6.4. Der Ablauf am Spieltisch

- SC: "Jetzt geht's Dir an den Kragen, Du Bastard!" *würfelt AT* "+2."
- SL: *würfelt* "Hart krachen die Klingen aufeinander. Metallisches Kreischen. Funken sprühen. Auch er geht mit einem wilden Hieb auf Dich los!" *würfelt* "+1!"
- SC: *würfelt* "Ich kann parieren..."
- SL: *ergreift sogleich das Wort* "Wieder stieben die Funken auf!" *würfelt* "Doch statt einem schrammenden Kreischen nur ein kurzes 'Knack'. Erithrins Waffe ist knapp oberhalb des Hefts abgebrochen. Beide seht Ihr erstaunt auf den kümmerlichen Rest seines Schwertes."
- SC: *würfelt AT* "Jetzt gehörst dem Ork! +1"
- SL: *würfelt 2x für Ausweichen und Wurf des Schwertrestes* "Erithrin reagiert schnell. Duckt sich und wirft Dir seinen Griff an den Kopf."
- ...

7.6.5. Abschließende Bemerkungen

Ein Bruchtest wird statistisch alle 72 Handlungen (also AT und PA) erforderlich. Diese Statistik wird beeinflusst durch den Meister und die Handlungen des Spielers. Es ist durchaus möglich, daß es noch weitere "negative" Ereignisse geben wird, welche einen Bruchtest zur Folge haben.

Dem Spielleiter sei angeraten, den Bruchtest gemäß des Spielerverhaltens und in einigermaßen vernünftigen Abständen eintreten zu lassen. Wobei natürlich der Bruch zweier Schwerter durchaus innerhalb weniger Minuten derselben Person unterlaufen kann.

(Nachzulesen im Aventurischen Boten 84, "Wenn die Hiebe fallen", Seite 6 - "Am zweiten und dritten Tag": Sigismund von Kroningen-Greifenklau erhielt bei der Großen Herzogenturney zu Trallop von den Tralloper Schmieden den Beinamen "Klingenfresser", da an einem Tag gleich drei Klingen in seinen Händen zerbrachen.)

7.7. SONDERFÄLLE

Was passiert aber nun, wenn eine GAT mit einer GPA pariert wird? Oder wenn auf eine GAT ein Paradepatzer folgt? Oder ein Patzer seltsam wirkt, weil er in dieser Situation schlicht unmöglich ist?

Da die drei Fälle eine Besonderheit sind, sollten auch die Auswirkung besonders und nicht standardisiert ausfallen. Daher wollen wir hier auch keine konkreten Regeln vorgeben. Sonderfälle lassen sich immer am besten vom SL am Spieltisch der Situation angepaßt regeln. Aber auf ein paar kleine Beispiele wollen wir dennoch nicht verzichten:

7.7.1. GAT vs. GPA

Im einfachsten Fall heben sich die Wirkungen der beiden Hiebe auf. Aber natürlich könnten sich die Kontrahenten auch gegenseitig entwaffnen, die Waffen könnten sich, so möglich (z.B. Kettenwaffen), ineinander verheddern oder zerbrechen, die Kämpfer könnten sich gegenseitig die Waffe in den Leib rammen, usw.

7.7.2. GAT vs. Patzer

Folgt auf eine GAT ein Patzer, so ist dies für den Betroffenen verständlicherweise ein verheerendes Ergebnis. In den meisten Fällen dürfte diese Situation kampfbestimmend sein und kann daher kaum in Regeln ausgedrückt werden. Der Meister sollte völlig frei entscheiden und erst gar nicht auf der Patzertabelle würfeln. Vorstellbar wäre z.B., daß der Getroffene durch einen enormen Hieb zu Boden geworfen wird ("[7.5 AM BODEN](#)" und zusätzlicher Schaden), bei dem Hieb seine Waffe/Schild/Rüstung zerschmettert wird, der mächtige Hieb starke AT/PA Einbußen nach sich zieht, etc.

7.7.3. Wenn die Patzer-Tabelle nicht zutrifft

! "Ist ein Würfelwurf unmöglich, muß auf ein Alternativ-Ereignis ausgewichen werden!"

Es ist die Improvisationsgabe des Meisters gefragt! Aber auch hier wollen wir Sie nicht im Regen stehen lassen und geben Ihnen ein paar Anreize, wie Sie improvisieren könnten.

Beispiele:

- *Bruchprobe auf unzerstörbare Waffen wie z.B. Magierstab:*
Ereignis [4 - 5 WAFFE VERLOREN](#).
- *Bruchprobe auf Faustkampf:*
Vielleicht hat sich der Kämpfer die Hand geprellt? Ereignis 11 ([11 - 12 DER PATZENDE VERLETZT SICH LEICHT/SCHWER](#)).
- *Stolpern/Sturz während der Patzende schon am Boden liegt:*
Geht nun wirklich nicht - vielleicht hat er sich aber mit dem Fuß noch in einer Wurzel verfangen. Möglicherweise ist er auch mit dem stützenden Arm auf dem blutverschmierten Fliesenboden ausgerutscht...

Es ist übrigens überlegenswert, ob bei Patzern, die einer bestimmten Kreatur wiederfahren, noch auf die Patzertabelle gewürfelt werden sollte. Gerade bei Drachen, Dschinnen, Dämonen, Seetieren u.ä. scheint dies unpassend zu sein. Wir wollen an dieser Stelle aber keine Regel setzen - es bleibt dem Spielleiter überlassen...

7.7.4. Resümee

Wie Sie sehen, sind die Möglichkeiten in allen drei Fällen nur durch die Kreativität des SL begrenzt. Nutzen Sie also Ihre "Macht" und gestalten Sie Sonderfälle so aus, daß die Spieler auch in Jahren noch davon reden "wie Colgar und der Orkhäuptling sich zunächst gegenseitig die Waffen zertrümmert haben, um dann mit den Fäusten aufeinander loszugehen."

Aber Vorsicht! Übertreiben Sie es nicht und behalten Sie immer im Auge, daß selbst ein Patzer noch Spaß machen soll. Falls also ein Spieler allzusehr an seiner geliebten Axt "Trollhammer" hängt - zerstören Sie diese nicht, sondern suchen Sie eine andere Möglichkeit der Darstellung. Denn auch im Rollenspiel gilt:

"Was Du nicht willst das man Dir tu', daß füg' auch keinem andren zu."
(Roana, Tsageweichte zu Kuslik)

8) DAS AUSWEICHEN

*Drachen? Steppenrinder?
Warum sollte ich denen ausweichen?*

"So höret meine unbedeutenden Worte. Dies ist ein schlechter Kämpfer, der sich nur auf seine Waffe und seine Rüstung verläßt, seinen Körper aber vernachlässigt. Denn wisset, jede Waffe kann brechen und jede Rüstung fehlen. Nur wer eins ist mit seinem Körper, wird niemals ohne Schutz sein, denn Rastullahs Auge ruht mit Wohlgefallen auf ihm."

(Nezahet ben Rafid, Heiliger Mann der Novadis)

8.1. VORGABEN

Folgende Schwachstellen wollen wir mit einer Änderung des Ausweichwertes samt zugehöriger Regel beheben:

- Da einem Angriff sowohl mit einer PA als auch mit AW begegnet werden kann, stellt sich die Frage, ob es überhaupt Sinn macht zwei defensive Werte anzugeben, bzw. es erfordert eine genauere Definition der beiden Werte, um sie unterscheidbar zu machen, da die Parade ja ebenfalls zum Teil aus einer Ausweichbewegung besteht.
- Der AW-Wert ist bislang recht niedrig und eine Probe kaum zu bestehen. Im QVAT sinkt der Wert durch die Qualität weiter ab, so daß es unbedingt notwendig ist, ihn neu zu definieren.

8.2. DIE REGELN

Unter Ausweichen verstehen wir den Versuch, einem der eigenen Gesundheit schädlichen Gegenstand durch aktives Wegbewegen, Wegducken, Fallenlassen oder ähnlichem zu entgehen. Diese Aktion ist von einer eventuell selbst geführten Waffe völlig unbeeinflusst, da diese hier keinerlei Vorteil in der Abwehr oder Verteidigung bietet. Typische Fälle für das Ausweichen wären, wenn man...

- ... nicht in der Lage ist, einen Angriff mit der Waffe zu parieren (nach Meisterentscheid, z.B. Angriff eines Drachen, Hieb eines Riesen/Zyklopen; eben immer dann, wenn die kinetische Wucht des Angriffs zu groß zum Parieren ist);
- ... einem Pfeil, einem herabfallenden Felsen o.ä. entgehen möchte;
- ... oder sich mit seiner Waffe derart im Nachteil sieht, daß es einem klüger erscheint auf ihren Einsatz zu verzichten (kann z.B. bei Zweihänder gegen Dolch der Fall sein).

Generell werden zwei Ausweichen-Fälle unterschieden: Erstens während eines Kampfes und zweitens außerhalb des Kampfes.

8.2.1. Das Ausweichen während des Kampfes

! **AW-Wert:**
AW-Wert = PA-Basiswert
PA-Basiswert = (MU + IN + GE) / 5 (echt gerundet)
AW wird wie PA-Basiswert durch BEHINDERUNG modifiziert

! *"Die Berechnung der Angriffs-Qualität sowie der Modifikation des Ausweichens findet nach dem Prinzip des QVATs weiterhin statt."*

Parade und Ausweichen werden durch diese Regel auf ein gemeinsames Fundament gestellt, da beide Werte die defensiven Fähigkeiten eines Kämpfers wiedergeben.

! *"Für jeden Punkt des AW-Bonus", um den der PA-Basiswert erleichtert wird, erschwert sich die AT um 2 Punkte."*

! **maximaler AW-Bonus:**
(IN + GE) / 4 (echt gerundet)

! **AT-Wert nach dem Ausweichen:**
*AT-Wert = aktueller AT-Wert - (AW-Bonus * 2)*

Im Kampf ist es nach einem Ausweichen möglich, eine ganz normale Attacke durchzuführen. Man ist eigentlich nur mit einer für die Verteidigung im Kampf relevanten Ausweichbewegung ausgewichen (siehe dazu auch die Definition des PA-BASISWERTES).

Allerdings kann der Ausweichversuch um einen Bonus erleichtert werden, der sich aus den Komponenten Gewandtheit (schnelle Bewegungen) und Intuition (Reflexe) zusammensetzt. Dabei handelt es sich einfach um eine größere Ausweichbewegung, die aber natürlich eine erschwerte AT nach sich zieht, da man sich ja vom Gegner entfernt hat. Je mehr man sich aus der Gefahrenzone entfernt (also sich das AW erleichtert), desto schwerer wird die nachfolgende AT.

Ein Beispiel:

- *Abenteurer Arthag (AT 13, MU 12, IN 11, GE 13, BE 4, PA-Basiswert 7 - BE 4/2 = 5) hat unvorsichtigerweise ein Steppenrind aufgescheucht. Dieses stürmt in vollen Schweinsgalopp auf ihn zu. Da er meint, als großer Krieger dem Rindvieh erst einmal kräftig eins mitgeben zu können, versucht er dieses auch mal. Zuerst allerdings noch recht vorsichtig.*
- *Das Rind galoppiert heran. Die Attackequalität ist 2. Arthag versucht großzügig zur Seite und aus der Reichweite jeglicher Gefahr zu springen. Er erschwert sich dafür seine nächste Attacke maximal:
Maximaler AW-Bonus $(11 + 13) / 4 = 6$; sein Ausweichen beträgt nun $5 + 6 = 11$. Sein AW-Versuch glückt gerade noch so: mit Wurf 9.*
- *Er versucht dem Rind aber noch einen Schlag mit auf dem Weg zu geben. Nächster AT-Wert: $13 - (2 * \text{AW-Bonus } 6) = 1$. So ist ein AT-Wurf von 12 kein Grund zur Freude - er ist wohl zu weit aus der Gefahrenzone und auch der Reichweite seiner Waffe gesprungen um noch eine reelle Chance zu haben, das Rind zu treffen. Seine AT-Qualität beträgt -5, womit das Rind auch keine Probleme hat: Es war zu schnell für die AT...*
- *Da Arthag dem Rind aber endlich auch mal weh tun will, geht er ein erhöhtes Risiko ein. Er verzichtet auf jegliche AW-Erleichterung zugunsten seines AT-Wertes. Damit bleibt sein AT-Wert unmodifiziert auf 13. Sein AW-Wert bleibt jedoch auf dem traurigen Wert von PA-Basiswert = 5 (durch BE verringert). Er weicht mal wieder um Haaresbreite aus (AW-Wurf 5) und schlägt wild entschlossen aus der Ausweichbewegung heraus zu. Tatsächlich trifft er (AT-Wurf 13)! Jedoch nicht gut genug, es war nur ein kleiner Treffer. Das Rind nimmt es (fast) ungerührt hin, bremst ab und macht Anstalten zu einem neuen Sturmangriff...*
- *Weil Arthag auf das doch recht gefährliche Spiel nun keine Lust mehr hat (Meister grinst so komisch), beschließt er vor der nächsten AT des Rindes sein Heil auf einem Baum zu suchen und rennt los...*

8.2.2. Ausweichen außerhalb des Kampfes

! **AW-Wert außerhalb eines Kampfes:**
AW-Wert = PA-Basis + maximaler AW-Bonus

! **Maximaler Bonus:**
 $(IN + GE) / 4$ (echt gerundet)

Ausweichen außerhalb des Kampfes wird natürlich immer mit dem maximal erleichterten Ausweichenwert durchgeführt (also PA-Basis + maximaler AW-Bonus). Natürlich kann es hier aber dazu kommen, daß nicht genügend Platz für eine weitreichende Ausweichbewegung ist, oder der Held sich nicht zu weit von einem bestimmten Objekt entfernen möchte. Dann kann/muß der Held natürlich nicht den vollen Bonus ausschöpfen.

Ein Beispiel:

- *Arthag rennt auf den einzigen Baum in der Umgebung zu - den sich dummerweise schon ein befreundeter Söldner als sichere Zuflucht ausgesucht hat! Als nun Arthag endlich am Baum angekommen ist, bricht plötzlich der Ast, auf dem der Söldner saß, unter dessen Last zu Boden. Wenn Arthag nun nicht zur Seite springt, wird er wohl unter dem Ast samt Söldner begraben. Und das Rind ist schon gefährlich nahe! Der Meister aber ist gnädig, und Arthag erhält die Chance auszuweichen. Sein Ausweichenwert beträgt 11 (um BE reduzierte PA-Basis + maximaler AW-Bonus), sein Wurf ist 3.
Puh! Arthag kann sich noch mal schnell zur Seite retten, um dann gemeinsam mit seinem Freund den Baum zur Zuflucht vor dem Steppenrind zu erklimmen.*

8.2.3. Der Ablauf am Spieltisch

Arthags Problem nochmal verdeutlicht. Seine Werte: (AT 13, MU 12, IN 11, GE 13, BE 4, PA-Basiswert 7 - BE $4/2 = 5$)

- SL: *"Du hast ein Steppenrind auf Dich aufmerksam gemacht. Irgendwie scheint es in Dir einen Rivalen zu vermuten. Könnte an Deinem gehörnten Helm liegen. Jedenfalls scharrt es aggressiv mit den Hufen und beschließt auf Dich zuzustürmen."*
- SC: *"Arthag ignoriert die Rufe seiner Kameraden. Wollen wir doch mal sehen, ob ich uns nicht noch einen schönen Braten erlegen kann. Ich lasse mein Schwert kreisen..."*
- SL: *"Das Rind sieht schon beeindruckend aus, wie es da in seiner Urgewalt auf Dich zustürmt. Eine Mut-Probe +4!"*
- SC: **MU gelingt* "Arthag ist noch immer sehr selbstsicher, wird aber ein bißchen vorsichtig."*
- SL: **würfelt AT* Q: +2; "Nun mußt Du handeln! Plus 2!"*
- SC: *"Ich springe so weit als möglich aus der Bahn..." *würfelt AW+2*; AW-Wert 5 verringert um positive Q der Kuh ☺ + 6 (Fix-Bonus); AW-Wurf 9 (ist größer/gleich $5-2+6$); "Gelingt." *blickt erwartungsvoll zum Meister**
- SL: **nickt wohlwollend**
- SC: *"... und reisse im Sprung mein Schwert herum." *würfelt AT* AT-Wert 13 - 12 (2xFixbonus) = 1; AT-Wurf 12; Qualität: $1 - 12, -11 / 2 = -5$; "-5."*
- SL: *"Du bist wohl zu weit aus der Gefahrenzone gesprungen. Dein Schwert schnibbelt durch die Luft. Das Rind kehrt um, und kommt wieder mit voller Geschwindigkeit auf Dich zu! Mut +3!"*

Der SL hätte eigentlich auf die PA würfeln "müssen". Doch aufgrund der schlechten Q entschied der Spielleiter zu Gunsten des Rindes. Hätte er die PA gewürfelt und diese wäre geglückt, dann wäre das Rind schlicht zu schnell für Arthags kläglichen Versuch gewesen. Hier kann man also sehen: Der Meister "könnte" sich an die Regeln halten, "muß" aber nicht!

- SC: *"Noch immer ist Arthag mutig genug, der Gefahr zu trotzen. Diesmal setzt er noch einen drauf: Er versucht nur minimal auszuweichen!"*
- SL: **würfelt AT* Q: -1; "Minus 1."*
- SC: **würfelt AW* AW-Wert 5 + 1; AW-Wurf 5; AT-Wert 13; AT-Wurf 15; Qualität: $13 - 15, -2 / 2 = -1$; "Arthag springt im letzten Moment zur Seite und versucht dem Vieh das Schwert über die Flanke zu ziehen. -1."*
- SL: *"Diesmal gelingt es Dir sogar!"*

Hat irgend jemand das Rollen eines Würfels gehört? ☺ Der Meister kann auch einfach so reagieren. Wie es ihm beliebt!

- SC: *würfelt TP* Schwert 1W6+4, Wurf 1; TP-Bonus -1; $1 + 4 - 1 = 4$; "4 Trefferpunkte."
- SL: *"Dein Schwert hinterläßt nur eine kleine, leicht blutende Furche im zähen Leder des Rinds. Es macht Anstalten zu einem neuen Sturmangriff. Irgendwie scheint durch diesen Treffer noch einen Tick gereizter zu sein."* *fiesgrins*
- SC: *"Arthag hat die Faxen dicke und stürmt zum nächsten Baum!"*
- ...

8.3. ANMERKUNGEN

Auch bei Angriffen wie Pfeilschüssen oder Ignifaxius kann man das Ausweichen entsprechend modifiziert einsetzen. Beim Ignifaxius könnte (nach erfolgreicher Magiekunde-Probe) ein AW/4 (Parade-Basiswert + max. AW-Bonus) erfolgen. Ein Ausweichen auf einen Pfeilschuß könnte dagegen um die Qualität des Schützen bzw. nach Maßgabe des Meisters erschwert werden.

Es ist nun also immer möglich nach dem AW anzugreifen, aber Treffergenauigkeit und Schaden hängen von dem Risiko ab, welches man einzugehen bereit ist.

Für einen schnelleren Spielfluß sollten sich die Spieler den maximalen AW-Bonus im Heldendokument notieren.

Die obigen Regeln standardisieren den Ausnahmefall der Attacke nach dem Ausweichen. Es bleibt aber natürlich auch weiterhin Ihnen als Spielleiter überlassen für diverse Sonderaktionen gesonderte (Talent-)Proben zu verlangen. Damit könnten auch weiterhin Proben auf Körperbeherrschung vom Meister gefordert werden. Dies ist dann sinnvoll, wenn statt eines kleinen "Ausweich-Hüpfers" ein mächtiger Hechtsprung (evtl. mit Abrollen) verlangt wäre (z.B. der Angriffsrolle unter dem herabsausenden Zyklopenhammer hinweg). Natürlich ist es nach einer solchen Talentprobe selten oder nur sehr erschwert möglich, noch eine AT zu schlagen!

9) KAMPFUNFÄHIGKEIT

Dir wird schwarz vor Augen...

"Das wichtigste im Kampf ist es, nicht getroffen zu werden! Denn man erleidet nicht nur eine blutende Wunde, was sehr schmerzhaft ist... Nein! Ein Hieb kann Dich aus der Balance bringen, die Orientierung verlieren lassen, zu Boden werfen oder gar die Besinnung verlieren lassen. Und dann hast Du wirklich ein Problem!"
(Ritterin Alwen vom Nebelstein zu ihrem Knappen)

9.1. EINLEITUNG

Ein wichtiges Kapitel ist die Kampfunfähigkeit, denn mit ihr läßt sich die Gefährlichkeit eines Kampfes zum Ausdruck bringen. Wir haben dieses Kapitel in vier Module geteilt, die gemeinsam oder getrennt voneinander benutzt werden können.

Doch zuerst wollen wir ein wesentliches Element dieses Regelkomplexes vorstellen, das Ihnen mehrfach begegnen wird:

Der Marker

Ein wichtiges Werkzeug in der Regel ist der "Marker": Ein Hilfsmittel Abzüge zu verwalten.

Ein Marker zählt als Probenerschwernis für alle Eigenschaften, Talente, Zauber; für AT und PA, etc. Sprich für alles, worauf Proben gewürfelt werden. Ursache für den Erhalt eines Markers kann ein *Schwerer Treffer* sein, ein *niedriger LE-Stand* oder große *Erschöpfung*. Es ist wichtig, diese verschiedenen Marker voneinander zu unterscheiden. Selbstverständlich wirken die Marker kumulativ, addieren sich also in der Erschwernis.

Um die unterschiedlichen Marker voneinander zu trennen, bietet es sich an, entweder eine kleine Tabelle an das Heldendokument anzufügen, oder die Marker mit verschiedenen Symbolen oder Farben kenntlich zu machen.

Detaillierte Informationen zu den Markern, wie sie entstehen und wie man sie wieder los wird, wird in den Kapiteln "Schwerer Treffer", "[9.3 GESUNDHEIT](#)" und "Erschöpfung" behandelt.

9.2. ERSCHÖPFUNG UND AUSDAUER

Auch wenn die Erschöpfung auch als Unterpunkt des nachfolgenden Kapitels "[9.5 DAS ENDE EINES KAMPFES](#)" denkbar gewesen wäre, widmen wir ihr einen kompletten Abschnitt. Und das aus gutem Grund: Es gibt einige gravierende Änderungen gegenüber den Originalregeln.

Die Ausdauer soll mehr Gewicht bekommen. Aus diesem Grund wird der alte Wert über Bord geworfen, an seine Stelle tritt eine neue Berechnung:

! ***Ausdauer:***
 $AU = LE / 10 + (MU + KK + KK) / 5$ (echt gerundet)

Oder um es anders zu schreiben: $(LE + 2 \times MU + 4 \times KK) / 10$. Die erste Angabe zeigt den Ursprung der Berechnung, die zweite Angabe ist einfacher zu rechnen, weil sie nur eine Division enthält (und nur einmal korrekt auf- bzw. abgerundet werden muß).

Ein Beispiel:

- *Usmin, der finstere Schurke, hat eine LE von 43, einen MU von 15 und eine KK von 12. Seine Ausdauer beträgt also $(43 + 30 + 48) / 10 = 12,1$, abgerundet auf 12.*

Dieser neue Wert ist mit dem W20 probbar: Das bedeutet, mit ihm können Verfolgungsjagden und andere Ausdauerleistungen verglichen werden. Und zum anderen fungiert er als *Konstitution (KO)*, mit der Proben auf die Widerstandsfähigkeit eines Charakters abgelegt werden können.

Jetzt fragt man sich, warum denn AU und KO zusammengeworfen werden. Die Begründung hierfür ist, daß wir hiermit eine Übergangslösung anbieten, denn in der neuen Myranor-Box werden einige neue Regeln vorgestellt, die wir bei Bedarf übernehmen werden. In naher Zukunft werden wir abstimmen, ob wir dem Myranor-Vorschlag der achten Eigenschaft "Konstitution" folgen werden.

9.2.1. Aufgaben der Ausdauer

Die Ausdauer findet bei körperlichen Anstrengungen Anwendung: Mit ihr kann man herausfinden, wie lange jemand laufen, schwimmen oder marschieren kann, bevor er erschöpft ist.

In dieser Funktion gibt es auch die *Erschöpfung*. Diese wird ausgedrückt durch Marker, die nach mißlungenen AU-Proben anfallen.

Ein Beispiel:

- *Arthag versucht, den Schurken Usmin zu stellen, aber jener läuft davon. Es erfolgt eine lange Verfolgungsjagd quer durch die Stadt, über den Marktplatz und durch dreckige Hinterhöfe.
Beide würfeln jetzt eine AU-Probe: Arthags AU beträgt 14 und er würfelt eine 6. Kein Problem also. Usmin hingegen verfehlt seinen AU-Wurf mit 15, da seine AU nur 12 beträgt. Er erhält einen AU-Marker!*

Wer möchte, kann auch Qualitäten ermitteln und feststellen, wie viele Meter Arthag auf Usmin gutmachen kann, wir verzichten hier auf eine explizite Regel, sondern überlassen dies dem Meister.

- *Nach einiger Zeit wird eine zweite AU-Probe fällig. Arthag besteht wiederum mit einer 13, und Usmin würfelt eine 12. Aufgrund seines Markers, den er erlitten hat, verfehlt er auch diesen Wurf und erleidet einen zweiten AU-Marker. Arthag schafft es jetzt, den keuchenden Usmin in einer schmalen Gasse zum Gefecht zu stellen. Der Schurke hat jetzt auch im Kampf Abzüge von zwei Punkten aufgrund seiner schwachen Ausdauer.*



"Mißlingt eine AU-Probe, dann wird ein AU-Marker notiert."

Natürlich kann es auch Fälle geben, in denen der Meister eine AU-Probe fordert, aber auch darauf verzichtet, einen AU-Marker zu vergeben. Dies sollte er ab und zu erwägen, damit die AU nicht schwerer wiegt als die Lebensenergie. Wie noch später im Kapitel "[9.3 GESUNDHEIT](#)" zu sehen sein wird, kann man aufgrund niedriger LE bis zu drei Marker erleiden: An diesem Maß sollte man sich bei der Vergabe der AU-Marker orientieren.

AU-Marker kann man ganz leicht wieder loswerden. Man braucht nur etwas Ruhe und Entspannung. Hierbei ist es nicht wichtig, ob man tatsächlich schläft, in der Taverne einfach nur in der Ecke sitzt und döst oder auf einem Diwan liegend eine Wasserpfeife raucht.



"Die Regeneration von AU-Markern erfolgt während der Ruhepausen. Als Faustregel gilt, daß man pro Stunde Ruhe einen Marker wieder wegstreichen kann."

9.2.2. Aufgaben der Konstitution

Die Konstitution ist ein Maß für die Widerstandskraft des Charakters. Mit ihr läßt sich proben, wie leicht sich jemand erkältet, wie gut er Giften und fiesen Infektionen Widerstand leisten kann und wie sehr er körperlichen Anstrengungen gewachsen ist.

9.3. GESUNDHEIT

Die Lebensenergie ist bekanntermaßen die Anzeige für die Gesundheit einer Heldin (als Ausgleich verwenden wir hier einmal die weibliche Variante ☺). Sie sinkt, wenn die Heldin sich verletzt, von einer Krankheit befallen oder vergiftet wird.

Das ist nichts neues. Neu ist hingegen, daß die allgemeine Gesundheit sich in der Leistungsfähigkeit der Heldin niederschlägt.

9.3.1. Der Lebensenergie-Marker

Für den Verlust von Lebenspunkten erleidet eine Heldin Marker, da ihre generelle Leistungsfähigkeit sinkt (siehe "[DER MARKER](#)"). Hierzu gibt es folgende Regel:

-
- ! *"Die Gesamt-Lebensenergie wird durch 3 geteilt (und echt gerundet). Dieser Wert ist die Grenze, nach der LE-Marker vergeben werden."*
 - ! *"Wenn eine Heldin so viele Lebenspunkte verloren hat, wie die Grenze angibt, dann erleidet sie einen Marker."*
 - ! *"Zwei weitere Marker erleidet eine Heldin, wenn sie nur noch über so viele Lebenspunkte verfügt, wie die Grenze angibt."*
-

Es empfiehlt sich, diese Grenze zu notieren, aber als Meister kann man sie für die NSCs auch aus dem Stand ermitteln. (Nein, das bedeutet nicht, daß Sie beim Kopfrechnen immer aufstehen müssen! ☺)

Ein Beispiel:

- *Bei einem schweren Gefecht wurde Swafnild verletzt und zu allem Überfluß hat sie sich mit Wundbrand infiziert. Durch den Kampf hat sie von ihren 56 Lebenspunkten (ihre Grenze beträgt also 19 Punkte) schon 12 verloren. Als sie am ersten Morgen nach dem Kampf mit rotem Kopf und hohem Fieber aufwacht (und durch das Wundfieber 9 SP erlitten hat), besitzt sie nur noch 35 Lebenspunkte. Demzufolge erleidet sie einen Marker.
Ein paar Tage später, in denen Swafnild mit schwerem Fieber verbracht hat, geht es ihr sehr schlecht. Ihre Lebenspunkte sind auf 22 gesunken. Und als sie am folgenden Tag erneut 4 Schadenspunkte erhält, unterschreitet sie auch die zweite Grenze. Jetzt erhält sie zwei weitere Marker und muß jetzt jede Probe um drei Punkte erschweren.*

Bei der zweiten Grenze werden zwei Marker verteilt, um zu verdeutlichen, daß die Gefährlichkeit mit schwindenden Kräften zunimmt und der Spieler sorgfältig abwägen muß, was er unternimmt.

9.3.2. Regeneration von LE-Markern

Natürlich muß es auch eine Regel geben, wie man LE-Marker wieder "los wird". Diese ist denkbar einfach:

-
- ! *"Marker, die aufgrund der LE entstanden sind, können erst dann wieder gestrichen werden, wenn betreffende Grenze wieder überschritten wird."*
-

Ein Beispiel:

- *Swafnild hat die Krankheit endlich überwunden (sie hat noch 16 LE) und schläft die erste Nacht wieder erholsam durch. Am Morgen regeneriert sie drei Lebenspunkte. Allerdings darf sie noch nicht die zwei Marker löschen, weil sie die Grenze erst überschreiten muß. Also muß sie noch eine weitere erholsame Nacht verbringen.*

9.4. DER SCHWERE TREFFER

Auch besonders starke Treffer haben Auswirkungen auf die Kampffähigkeit. Die schweren Treffer senken die Leistungsfähigkeit, und unter Umständen kann man sogar kurzzeitig kampfunfähig geschlagen werden.

Ein schwerer Treffer (15 SP oder mehr mit einer Attacke) hat zwei Auswirkungen zur Folge:

9.4.1. Benommenheit

Aufgrund der Schmerzen (und gegebenenfalls auch aufgrund der Wucht des Angriffs) kann es passieren, daß der Getroffene kurzzeitig die Orientierung verliert.

! "Nach einem schweren Treffer (15 SP mit einer Attacke) muß der betroffene Kämpfer sofort eine Probe auf seine **Konstitution** ablegen. Wenn diese mißlingt, ist er zunächst einmal **benommen**."

! "**Benommenheit** bedeutet, daß der Kämpfer sich nur noch verteidigen kann (mit dem PA-Basiswert) und zu keiner aktiven Handlung fähig ist. Ob der Kämpfer während dieser Phase der Orientierungslosigkeit Deckung suchen kann, sich zurückziehen oder andere Handlungen unternehmen kann, unterliegt prinzipiell immer der Entscheidung des Meisters."

Wie man erkennen kann, ist die Benommenheit sehr gefährlich für einen Kämpfer, insbesondere weil er nahezu wehrlos ist. Aber es gibt für ihn die Möglichkeit, die Benommenheit möglichst schnell abzuschütteln.

! "Während der Benommenheit steht dem Kämpfer jede Kampfrunde eine Probe auf seine Konstitution frei, bei deren Gelingen er die Benommenheit abschütteln kann."

! "Erleidet ein benommener Kämpfer einen weiteren schweren Treffer und schafft die notwendige KO-Probe nicht, so wird er **bewußtlos**."

Der Schwere Treffer hat noch eine weitere Auswirkung (und dort findet sich auch das zusammengefaßte Beispiel zu den Regeln):

9.4.2. Der Wundmarker

! "Wenn ein einzelner Angriff dem Opfer 15 oder mehr **Schadenspunkte** zufügt, so erhält es einen Wundmarker."

Welche Auswirkungen ein Marker hat, entnehmen Sie bitte der Begriffsklärung "[DER MARKER](#)".

Ausdrücklich wird hier von *Schadenspunkten* gesprochen, da mit diesem Marker wirklich nur Leistungseinbußen aufgrund von Verletzungen ausgedrückt werden. Wir verzichten auf eine Betrachtung der Beschädigung der Rüstung, weil dieses Thema einerseits bei den Rüstungen betrachtet wird und andererseits weil es ebenfalls Fragen nach der Haltbarkeit und der Reparatur von Rüstungen aufwirft.

Ein Beispiel:

- *Swafnild hat es nicht gelernt. Kaum ist sie wieder genesen, wird sie wieder in einen Kampf verwickelt. Ihr Gegner, der fiese Dom Gustavo bedrängt sie mit seinem Degen. Nach einigen Finten, sticht er mit einem sehr guten Angriff zu, und die arme Swafnild kann ihn nicht abwehren.*
- Gustavo erzielt eine glückliche Attacke mit einer Qualität von 6. Nachdem Swafnild ihre Parade nicht geschafft hat, darf Gustavo den Schaden auswürfeln. Zu den 1W+9 TP (durch die Qualität) wird 1W aufgrund der guten AT addiert. Es fallen eine 4 und eine 6, und damit fügt Gustavo Swafnild 19 TP zu. Nach Abzug ihres RS von 3 bleiben noch 16 SP übrig, und das Kriterium für den Schweren Treffer ist erfüllt: Swafnild erhält einen Wundmarker.*
- Und damit nicht genug: der Schwere Treffer zwingt Swafnild zu einer KO-Probe, die sie mit einer 19 natürlich nicht besteht. Die arme Thorwalerin ist nun benommen und ihrem Gegner Gustavo fast schutzlos ausgeliefert.*
- Aber auch nur fast, denn als Gustavo den nächsten, sicher geglaubten Stich anbringen will, ist er etwas zu überheblich (Q -1), und Swafnild darf gegen ihren PA-Basiswert mit einer Erleichterung von 1 abwehren. Leider egalisiert der Marker die negative Qualität, aber mit einer 5 schafft sie den Wurf und kann instinktiv ausweichen.*
- Außerdem steht ihr ein KO-Wurf zu, um die Benommenheit abzuschütteln. Ihr Wert beträgt 13 und als ihr Wurf eine 11 zeigt (Erschweren durch Wundmarker nicht vergessen!!), atmet Swafnild erleichtert auf.*

Nachdem die beiden Auswirkungen eines Schweren Treffers geklärt wären, bleibt nur noch eine Frage übrig:

9.4.3. Regeneration von Wundmarkern

Mit der Regeneration von Wundmarkern ist das so eine Sache. Die Behandlung von schweren Wunden erfordert schon einiges an Übung und sollte daher von anerkannten Heilern durchgeführt werden, weil eine unsachgemäße Behandlung die Situation nur noch verschlimmert.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, schwere Wunden zu behandeln: Heilzauberei, heilkräftige Kräuter oder die herkömmliche Heilkunst (oder natürlich eine Kombination dieser Mittel).

9.4.3.1. Heilkunst

Sicherlich die schwierigste Methode, aber auch am weitesten verbreitet ist die einfache Heilkunst. Das Schienen von gebrochenen Knochen und das sachgerechte "Zurechtrücken" sind zwar nicht jedermanns Sache, aber es bleibt ja häufig nicht viel anderes übrig.

-
- ! "Nach der erstversorgenden Heilkunde-Probe wird zur Behandlung der schweren Treffer eine zweite Probe abgelegt (Diese dient üblicherweise zur Regeneration von LP). Für je **fünf** übriggebliebene Talentpunkte kann der Heiler bewirken, daß ein Wundmarker bei der nächsten Regeneration gelöscht wird. Das bedeutet natürlich, daß ein Heiler mindestens TaW 5 in Heilkunde, Wunden besitzen muß, um überhaupt die Chance auf Erfolg zu haben. Die Probe kann in diesem Fall keine zusätzlichen LP erbringen."
- ! "Wundmarker, die durch diese Behandlung nicht verschwunden sind (sei es, weil die Probe mißlang oder nicht genügend Punkte übriggeblieben sind), können so schnell nicht mehr regeneriert werden. Auf jeden Fall dauert der Heilungsprozeß einige Tage, wenn nicht gar Wochen (die Entscheidung liegt beim Meister)."
-

Ein Beispiel:

- Swafnild hat im Kampf gegen den Finsterling Gustavo zwei schwere Treffer hinnehmen müssen. Allerdings konnte sie ihn vertreiben und jetzt werden ihre Wunden von ihrem Gefährten Damian begutachtet. Damian ist ein guter Medicus (TaW 10, KL 13, CH 12, FF 14) und versucht nach gelungener Erstbehandlung, Swafnilds schwere Wunden zu verbinden. Mit seinem Wurf von 15, 4, 13 behält er allerdings nur 8 Talentpunkte übrig und kann nur eine schwere Wunde erfolgreich behandeln. Bei der nächsten Regeneration darf Swafnild einen Wundmarker löschen. Der zweite jedoch bleibt vorerst erhalten, bis sie einige Tage ohne Anstrengungen verbringen kann, allerdings muß sie dabei streng das Bett hüten.

9.4.3.2. Zauberei

Zauberei ist selbstverständlich um einiges effizienter als die herkömmliche Wundbehandlung. Einem guten Heilzauberer mag es gelingen, einen schwer verwundeten Kämpfer schnell wieder auf die Beine zu bringen.

-
- ! "Bringt ein Heilzauber (Balsam Salabunde, Hexenspeichel) dem Verletzten 10 Lebenspunkte zurück, darf er einen Wundmarker **sofort** löschen. Diese Wirkung ist kumulativ, bei 30 Lebenspunkten werden drei Marker gelöscht."
- ! "Zusätzlich bewirken je fünf übrig behaltene ZF-Punkte analog zu oben genannter Heilkunde-Regel die Regeneration eines Wundmarkers nach einer Ruhepause."
- ! "Und als drittes: Wenn ein Zauber nicht genügend LE zurückbringt, um sofort einen Marker löschen zu können, dann zählen die gewonnenen Lebenspunkte immerhin als Bonus für die Heilkunde-Probe (s.o.)."
-

Weil diese Regeln recht kompliziert klingen, gibt es gleich noch ein Beispiel, in dem diese drei Kriterien erläutert werden.

Ein Beispiel:

- *Wir drehen die Zeit etwas zurück: Da Damian sich nicht sicher ist, Swafnild ausreichend helfen zu können, greift der Scharlatan zur Magie. Den Balsam beherrscht er leidlich (ZF 4), aber er glaubt an dessen heilende Wirkung. Da Damian leider recht knapp an Astralenergie ist, kann er nur 9 Punkte einsetzen, um Swafnild zu helfen. Die Probe gelingt, Damian behält noch 3 ZF Punkte übrig und gibt der verwundeten Swafnild 9 LP zurück. Leider kann Damian keinen Marker sofort verschwinden lassen (dafür hätte er 10 LP heilen müssen) noch kann er durch die Heilkunde alleine die Marker bekämpfen (dafür hätte er fünf ZF-Punkte pro Marker übrig haben müssen), aber immerhin kann er die Heilkunde-Probe um 9 Punkte erleichtern. Die Probe wurde ja geschafft (s.o.) und mit Addition der 9 Bonuspunkte kommt Damian auf insgesamt 17 Punkte. Damit kann er beide schweren Treffer behandeln, und Swafnild fühlt sich am nächsten Morgen wieder ziemlich wohl.*

9.4.3.3. Heilkräuter und Elixiere

Die Anwendung von heilkräftigen Kräutern und Tränken (sowohl kräuterbasierte wie auch magisch hergestellte) ist relativ einfach:

-
- ! *"Magische Heiltränke haben die Regeneration eines Wundmarkers zur Folge, wenn mit ihnen wie auch mit Heilzaubern 10 Lebenspunkte geheilt wurden."*
- ! *"Alle weiteren Punkte erleichtern die Heilkunde-Probe. Auch kräuterbasierte Heiltränke und Heilkräuter wirken auf diese Art."*
-

Ein Beispiel sparen wir uns an dieser Stelle, wir überlassen Swafnild und Damian ihrem Schicksal (denn Gustavo sinnt schon auf Rache).

9.4.3.4. Abschließende Bemerkung

Die Regeln zur Regeneration eines Wundmarkers sind recht umfangreich und deutlich länger als die Regeln, wie man überhaupt einen Wundmarker bekommt. Auch sie sind nur ein Anhaltspunkt, wie Heilversuche auf schwere Wunden wirken können und sollten keinesfalls als unumstößliche Gesetze verstanden werden.

Wir glauben, insbesondere bei der Heilung der Wundmarker sollte der Meister eine große Entscheidungsgewalt besitzen, weil **DAS SCHWARZE AUGE** immer noch ein Fantasy-Rollenspiel und keine Krankenhaussimulation ist.

9.5. DAS ENDE EINES KAMPFES

9.5.1. Bewußtlosigkeit

Nicht nur der Tod beendet einen Kampf, auch die Bewußtlosigkeit. Wir halten es für ein praktikables Mittel, diese Möglichkeit einzusetzen, da sie wiederum die Gefahr für unachtsame Helden birgt, schon weit vor LE 0 den Kampf zu verlieren.

Generell ist Bewußtlosigkeit die Folge eines oder mehrerer schwerer Treffer, niedriger LE, eines gezielten Hiebes oder einer Kombination dieser Möglichkeiten. Das gezielte Bewußtlosschlagen wurde noch nicht genau behandelt; es wird erst bei der Diskussion um die Manöver thematisiert. Daher kann und muß der Meister hier improvisieren. Doch für die beiden anderen Fälle gibt es einfache Regeln:

! *"Wenn ein benommener Held einen weiteren Schweren Treffer erhält, muß er eine KO-Probe würfeln, um nicht bewußtlos zu werden."*

! *"Wenn die LE eines Helden 5 oder weniger beträgt, so ist er grundsätzlich kampfunfähig. Er hat die Möglichkeit, die Waffen zu strecken oder auf andere Weise dem Kampf zu entkommen. Regeltechnisch ist der Held benommen und muß jede KR eine Probe auf KO ablegen, um nicht bewußtlos zu werden."*

Wie lange ein Held bewußtlos bleibt, liegt in der Entscheidungsgewalt des Meisters. Auf jeden Fall ist die Dimension in Spielrunden oder gar Stunden zu wählen. Ein Anhaltspunkt ist: Je niedriger die LE, desto länger die Bewußtlosigkeit (oder man kann es an der KO festmachen).

Machen Sie den Spielern bewußt, daß nicht nur der Tod die Niederlage bedeutet. Die Bedrohung durch Kampfunfähigkeit (Benommenheit, Bewußtlosigkeit) sollte gegenwärtig sein, damit die Spieler Kämpfe nicht zu lässig betrachten.

9.5.2. Der Tod

Grundsätzlich beendet eine tödliche Verwundung den Kampf. Das ist klar und braucht nicht weiter erläutert werden.

! *"Sinkt die Lebensenergie eines Kämpfers auf 0 oder darunter, so ist er tödlich verwundet und droht, in Kürze zu sterben. Wie lange es dauert, bis ein Held auf Golaris Schwingen enteilt, ist prinzipiell eine Entscheidung des Meisters. Als Vorschlag nennen wir hier 3W6 Kampfunden."*

Wir wollen dem Meister an dieser Stelle keine verbindlichen Regeln vorgeben, denn der Tod ist ein heikles Thema, das von Runde zu Runde verschieden behandelt wird. Der Meister sollte unserer Meinung nach gerade beim Tod die Möglichkeit haben, aufgrund der Dramaturgie eigene Maßstäbe anzusetzen, so daß zum Beispiel ein NSC ergreifende letzte Worte an die Helden richten kann, oder ein Held vielleicht noch gerettet werden kann.

Als weitere Überlegung möchten wir die negativen Lebenspunkte einbeziehen, die ein tödlich verwundeter Kämpfer besitzt. Der gesunde Menschenverstand sagt uns: Je tiefer der LE-Stand, desto geringer die Wahrscheinlichkeit, daß der Held die Verwundung überlebt. Über die folgende Regelung haben wir lange gegrübelt, und auch sie unterliegt letztendlich dem Entscheid des Meisters. Mehr zum Thema Heldentod gibt es im entsprechenden Kapitel des ***Rollenspiel-Compendiums***, welches Sie im Grundlagenbereich unserer Homepage finden.

! *"Von den 3W6 Kampfrunden werden die negativen Lebenspunkte des Kämpfers abgezogen. Somit ist regeltechnisch auch ein sofortiger Tod möglich."*

Natürlich müßte es heißen "addiert", weil die Lebenspunkte ja negativ sind. Dies nur als Anmerkung für alle Mathematiker. Wir verwenden dennoch den falschen Ausdruck "abgezogen", weil er besser darstellt, was passieren soll. Hierzu jedoch...

... ein Beispiel:

- *Tödlich getroffen fällt der finstere Schurke Usmin von Arthags Hieb gefällt zu Boden. Ungläubig starren seine Augen auf seinen Gegner, mühsam faßt er sich an die Brust. Aus der Wunde fließt das Blut schnell auf den Boden und bildet schon eine dunkle Lache... (an dieser Stelle blenden wir mal aus.)*
Usmin hat jetzt noch 3W6 Kampfrunden zu leben, aber aufgrund seiner LE von -4 werden vier Punkte von dem Ergebnis abgezogen. Die Würfel ergeben eine "9", was also bedeutet, daß in fünf Kampfrunden Usmin die Besinnung verliert und in Borons Hallen (oder in die Niederhöllen) fährt.
Ärgerlich für Arthag wäre es gewesen, wenn Usmin sofort gestorben wäre (ein 3W6-Wurf von 5 beispielsweise und -6 Lebenspunkte), denn dann hätte der sterbende Schurke nicht mehr erzählen können, wo die verborgene Schatzgrotte liegt.

Die Regeln, wie man tödliche Verletzungen heilen kann, bleiben weitestgehend bestehen. Zu beachten sind hier auch die Ergänzungen aus dem *Compendium Salamandris*, wonach es auch permanente LE-Verluste geben kann.

Und zuletzt wollen wir noch einmal erwähnen, daß auch bei der Heilung tödlicher Verletzungen der Meister immer das letzte Wort hat. Wenn er es für dramaturgisch wichtig hält, kann er auch herkömmliche Heilkunde-Proben verlangen, empfehlenswert wäre hier ein Probenaufschlag in Höhe der negativen LE (oder sogar der doppelten).

Wie zu erkennen ist, wurde das Thema "Tod" nicht besonders fest geregelt. Dies ist von uns auch bewußt so gewählt worden, weil es verschiedene Ansichten und Ansprüche gibt, und letztendlich jede Runde für sich eigene Regeln hierzu benutzt. Die von uns vorgestellten Regelungen bzw. Empfehlungen halten wir jedoch für ein praktikables Mittel, welches mit dem Rest der Kampfregeln gut harmonisiert. (Denn nicht vergessen! Unser Anspruch ist es, die Kämpfe gefährlicher zu machen, und dazu gehört auch eine Regelung zum Heldentod).

10) DER FERNKAMPF

Was wäre Uthar ohne...

*"Ihr könnt auch versuchen zu fliehen,
falls ihr schneller laufen könnt als mein Bolzen fliegt."
(Na'im Feisal Söldner aus Fasar)*

10.1. VORWORT ZUM FERNKAMPF

Die Regeln zum Fernkampf sollen - genauso wie die meisten anderen Regeln dieses Regelwerkes - dazu dienen die naheliegenden und grundsätzlichen Kampfregeln abzudecken.

Beim Gebrauch von Fernkampfwaffen gilt, wie bei jedem anderen Talent auch, daß herausragende Experten besondere "*Kunststücke*" vollbringen können (siehe auch das **ROLLENSPIEL-COMPENDIUM**). Daher überlassen wir es Ihnen als Meister, für Ihre Gruppe Bedingungen und Modalitäten festzulegen, mit welchem TaW die besonderen Fähigkeiten ermöglicht werden können (z.B. mehrere Geschosse gleichzeitig benutzen, nach Gehör attackieren etc.).

Auch läßt sich ein Angriff mit einer Fernkampfwaffe (Bogen, Armbrust, Blasrohr etc.) nur sehr schlecht oder gar nicht parieren - so bleibt einem Fernkämpfer, wenn er selbst im Nahkampf attackiert wird, als einzige Möglichkeit nur der Ausweichversuch. Die meisten Schußwaffen sind zu empfindlich um damit mehrfach zu parieren: Gehen Sie in diesem Fall einfach von hohem Bruchfaktor (ab 7 aufwärts) aus, auf den bei jeder gelungenen Parade eine Bruchfaktorprobe abgelegt werden muß. Mit Wurfwaffen dagegen ist eine Parade grundsätzlich möglich, allerdings besitzen sie eine schlechte Ausgewogenheit für den Nahkampf - was sich auch im WV dieser Waffen widerspiegelt. Aus diesem Grund sollte man als Fernkämpfer bestrebt sein einem Nahkampf aus dem Wege zu gehen. Sollte es dennoch dazu kommen, dann ist die wahrscheinlich erfolversprechendste Möglichkeit die Fernkampfwaffe fallenzulassen, um schnell sein Schwert oder ähnliches zu ziehen.

10.2. DIE REGELN

Im Gegensatz zum Nahkampf gibt es beim Fernkampf keinen Autotreffer, jedoch bleibt die Qualität als Maßstab für die Güte eines Schusses erhalten.

Wir unterscheiden drei mögliche Schußarten und für jeden dieser drei Schußarten wird der Fernkampfwert mit einem Multiplikator multipliziert und ergibt damit den für diesen Schuß relevanten Fernkampfwert.

Die drei Schußarten lauten:

-
- ! 1. Der Schnellschuß (Fernkampfwert * 0,5)
 - ! 2. Der Standardschuß (Fernkampfwert * 1,0)
 - ! 3. Der gezielte Schuß (Fernkampfwert * 1,5)
-

Die sich daraus ergebenden Fernkampfwerte sollte man sich am Anfang des Spieles ausrechnen und auf dem Heldenbogen notieren. Ein Ausrechnen vor dem jeweiligen Schuß sollte aber auch nicht allzu schwierig sein.

10.2.1. Ablauf Fernkampfangriff

-
- ! "Der Schütze muß die Waffe bereitmachen: Waffe zur Hand nehmen, mit einer Sehne bespannen etc, Pfeil einlegen"
 - ! "Der Spieler erklärt welche Art von Schuß er anbringen will."
 - ! "Unter Einberechnung von Entfernungs-, Sicht- und Größenmodifikatoren wird die FK-Angriff gewürfelt. Es wird **IMMER** auf die volle Größenkategorie eines Zieles gezielt. Das bedeutet, daß man immer auf das **KOMPLETTE** Ziel (also Mensch, Maus, Drache) zielt und nicht auf Teile davon (Auge des Drachen, Auge der Maus etc.)."
 - ! "Möglicherweise kann das Opfer den Zielvorgang beobachten und versuchen, dem Geschosß auszuweichen (siehe [10.5 AUSWEICHEN IM FERNKAMPE](#))."
 - ! "Die TP eines Fernkampfangriffes ermitteln sich aus dem Basisschaden (z.B. 1W+4 für den Langbogen) zuzüglich der Qualität. Die Qualität ergibt sich dabei als Differenz des modifizierten Fernkampfwurfes und des relevanten Fernkampfwertes: $(\text{Fernkampfwurf} + \text{Modifikatoren}) / 2$. Die Qualität ist dabei sowohl ein Maßstab wie genau ein Ziel getroffen wurde als auch an welcher Stelle. Es wird davon ausgegangen, daß man als Schütze immer auf eine verwundbare Stelle zielt. Es bleibt dem Meister überlassen, dies im Spiel anschaulich zu beschreiben. Zusätzlich kann ein Fernkampftreffer weitere Auswirkungen haben - je nach Art des Geschosses und der Qualität des Treffers (dies unterliegt aber dem Meisterentscheid)."
-

10.2.2. Waffe bereitmachen

Der Schütze muß die Waffe bereitmachen: Waffe zur Hand nehmen, mit einer Sehne bespannen etc., Pfeil einlegen und viele andere Tätigkeiten mehr. Der Einfachheit halber wird in Kampfunden statt in Sekunden gerechnet.

10.2.2.1. Bogen

- ! "Einen Bogen mit einer Sehne zu bespannen, dauert 5 Kampfunden."
 - ! "Das Bereitmachen von Pfeilen, die man vor sich in den Boden steckt, dauert 1 KR pro Pfeil."
 - ! "Das Einlegen, das Spannen und abschießen eines Pfeils dauert eine Kampfunde."
-

10.2.2.2. Armbrust

- ! "Eine Armbrust mit einer Sehne zu versehen, dauert wesentlich länger und wird nicht in KR angegeben."
 - ! "Eine Armbrust zu spannen und den Bolzen einzulegen, dauert zwischen 8 (leichte Armbrust) und 15 (schwere Armbrust) Kampfunden; Repetierarmbrust: 2 KR"
-

10.2.2.3. Wurfaffen

- ! "Das Ziehen und anschließende Werfen einer Wurfaffe dauert 1 KR."
 - ! "Eine ganze Reihe Wurfmesser oder -scheiben wurfbereit in die Hand zu nehmen, dauert 1 KR für die erste Waffe und jeweils eine halbe bis eine ganze Kampfunde für jede zusätzliche Waffe. Die Anzahl der Wurfgeschosse, die man so in einer Hand halten kann, hängt von deren Beschaffenheit ab. Maximal können etwa 1 Wurfaxt je Hand oder bzw. 4 bis 5 Wurfmesser gehalten werden, wobei ein hoher FF des Charakters hier sicherlich von Vorteil ist. (Übrigens: Halten bedeutet nicht: Werfen! ☺ Und Wurfdolche sind nicht flach genug, um mehrere zu halten...)"
 - ! "Wenn man die Wurfmesser schon nach obigem Prinzip bereitgemacht hat, also schon in der Hand hält, kann man in einer halben Kampfunde ein Messer werfen (das heißt, man kann ein zweites Mal werfen, sofern ein zweites Geschosß bereitgehalten wurde)."
-

10.2.2.4. Sonstige Fernkampfwaffen

- ! "Das Bereitmachen von Blasrohr, Schleuder und Fledermaus mit anschließendem Schuß dauert zwei Kampfunden."
-

10.2.3. Das Zielen

Wir unterscheiden drei mögliche Schußarten, und für jeden dieser drei Schußarten wird der Fernkampfwert mit einem Multiplikator multipliziert und ergibt damit - für diesen Schuß - den relevanten Fernkampfwert.

-
- ! "Ein **Schnellschuß** kann direkt nach dem Bereitmachen abgegeben werden (also ohne weitere Zeit zum genaueren Zielen aufzuwenden, **Schußdauer ist 1 KR**)"
- ! "Der **Standardschuß** benötigt eine Kampfrunde zum groben Zielen. (**Schußdauer ist 2 KR**)"
- ! "Der **gezielte Schuß** benötigt zwei weitere Kampfrunden über das grobe Zielen hinaus, da man genauer Zielen will und auch die Atmung anzugleichen ist. (**Schußdauer ist 4 KR**)"
-

Längeres Zielen bringt keine Vorteile und mag sich sogar in einen Nachteil verkehren: Schließlich ist das gespannte Halten eines Bogens oder das Hochhalten einer schweren Armbrust sehr kraftaufwendig.

Beispiel:

- Ugo schießt mit einem Bogen. Er kann entweder jede Kampfrunde einen Schnellschuß abgeben, jede zweite KR einen Standardschuß oder alle vier Kampfrunden einen gezielten Schuß.
- Bogdan jedoch wirft lieber Wurfsterne. Er bereitet sich gut vor und hält jetzt fünf der kleinen Stahlscheiben in der Hand. Nun kann er sie hintereinander werfen und zwar zwei pro Kampfrunde. Dies entspricht jeweils einem Schnellschuß, da Bogdan sich keine Zeit zum groben Zielen nimmt.

10.2.4. Modifikatoren

Für die Erschwernisse des Schusses gibt es drei Listen, deren Modifikatoren kumulativ (= jede Modifikation zusätzlich zur vorigen) als Probenaufschlag wirken.

10.2.4.1. Entfernung (nur eine wählbar)

sehr nah:	-4
nah:	0
weit:	+4
sehr weit:	+8
extrem weit:	+12

Die Kategorien beziehen sich auf bei den Waffen angegebenen Reichweiten: So bedeutet 10/25/50/100/200, daß die Kategorie "sehr nah" von 0-10 Schritt reicht, "nah" von 10-25 usw.)

10.2.4.2. Größe (nur eine wählbar)

winzig (Münze, Maus, Kröte):	+9
sehr klein (Kaninchen, Katze, Schlange):	+6
klein (Zwerg, Kobold, Reh, Wolf):	+3
mittel (Mensch, Ork, Elf, Goblin):	0
groß (Pferd, Oger, Troll):	-3
sehr groß (Drache, Riese, Mammut):	-6

10.2.4.3. Sonstiges (mehrere wählbar):

Ziel befindet sich in Deckung:	Meisterentscheid: Je nach Veränderung der Größenkategorie
Ziel bewegt sich längs zur Schußrichtung:	+2
Ziel bewegt sich quer zur Schußrichtung:	+4
Ziel schlägt Haken:	+6
Schlechte Sichtverhältnisse:	Meisterentscheid, von +1 (leichter Regen) bis +15 (Finsternis)
Schlechte Windverhältnisse:	Meisterentscheid: von +1 (leichte Brise quer zur Schußrichtung) bis +15 (Orkan)
Ziel befindet sich im Nahkampf:	+3 pro Teilnehmer am Nahkampf; Kommt es dabei zum Fehlschuß weist der Meister jedem im Nahkampf Beteiligten (außer dem eigentlichen Ziel) einen Wert zu und würfelt mit dem W20. Fällt eine Zahl der zugewiesenen Zahlen so wird derjenige getroffen (mit allen Auswirkungen).

10.2.4.4. Schnellschuß Bogen/ Armbrust

a) Pfeile aus Köcher:	+3; für jeden weiteren Schnellschuß der ohne neuerliches Zielaufnehmen erfolgt. (Eine KR zum Umschauen oder ein normaler Schuß zählen als neuerliches Zielaufnehmen).
b) Pfeile bereitgemacht:	+2; für jeden weiteren Schnellschuß der ohne neuerliches Zielaufnehmen erfolgt. (Eine KR zum Umschauen oder ein normaler Schuß zählen als neuerliches Zielaufnehmen).

10.2.4.5. Schnellschuß Wurfaffen

a) Ziehen/Werfen:	+1; für jeden weiteren Schnellschuß der ohne neuerliches Zielaufnehmen erfolgt. (Eine KR zum umschauen oder ein normaler Schuß zählen als neuerliches Zielaufnehmen).
b) Wurfaffen bereitgemacht:	Keine Aufschläge; sofern die Wurfmesser schon in der Hand gehalten werden. in der Hand gehalten werden.

10.2.5. Treffer- und Schadensermittlung

10.2.5.1. Trefferbestimmung

Unter Einberechnung von Entfernungs-, Sicht- und Größenmodifikatoren wird die FK-Angriff gewürfelt. Es wird **IMMER** auf die volle Größenkategorie eines Zieles gezielt. Das bedeutet, daß man immer auf das **KOMPLETTE** Ziel (also Mensch, Maus, Drache) zielt und nicht auf Teile davon (Auge des Drachen, Auge der Maus etc.).

Möglicherweise kann das Opfer den Zielvorgang beobachten und versuchen, dem Geschloß auszuweichen (siehe [10.5 AUSWEICHEN IM FERNKAMPF](#)).

Die TP eines Fernkampfangriffes ermitteln sich aus dem Basisschaden (z.B. 1W+4 für den Langbogen) zuzüglich der Qualität. Die Qualität ergibt sich dabei als Differenz des modifizierten Fernkampfwurfes und des relevanten Fernkampfwertes: $(\text{Fernkampfwurf} - (\text{Fernkampfwurf} + \text{Modifikatoren})) / 2$. Die Qualität ist dabei sowohl ein Maßstab wie genau ein Ziel getroffen wurde als auch an welcher Stelle. Es wird davon ausgegangen, daß man als Schütze immer auf eine verwundbare Stelle zielt. Es bleibt dem Meister überlassen, dies im Spiel anschaulich zu beschreiben. Zusätzlich kann ein Fernkampftreffer weitere Auswirkungen haben - je nach Art des Geschosses und der Qualität des Treffers (dies unterliegt aber dem Meisterentscheid).

10.2.5.2. Schadensbestimmung

Die TP eines Fernkampfangriffes ermitteln sich aus dem Basisschaden der Waffe (z.B. 1W+4 für den Langbogen) zuzüglich der Qualität. Die Qualität ergibt sich dabei als Differenz des modifizierten Fernkampfwurfes und des relevanten Fernkampfwertes:

$[(\text{Fernkampfwurf} - (\text{Fernkampfwurf} + \text{Modifikatoren})) / 2]$. Die Qualität ist hier sowohl ein Maßstab, wie genau ein Ziel getroffen wurde, als auch an welcher Stelle das Ziel verwundet wurde.

Es wird davon ausgegangen, daß man als Schütze immer auf eine verwundbare Stelle zielt. Im Endeffekt bleibt es dem Meister überlassen, dies im Spielgeschehen anschaulich zu beschreiben.

Beispiel:

- Ugo (FK Wert von 20) trifft auf eine Gruppe Orks (Größe mittel = 0), die sich weit entfernt befinden (+4). Er will mit einem gezielten Schuß den Anführer ausschalten. Ugo zielt 4 KR lang und schießt. Sein FK Wert beträgt dadurch 30 ($20 * 1,5 = 30$). Ugo erwürfelt eine 5 und hat damit den Ork getroffen (Größenmodifikator (+4) + Würfelwurf (5) = $9 < 30$).
- Der Schaden den Ugo damit macht beträgt 1W6+4 zuzüglich der Schadensqualität von $(30 - 9) / 2 = 10$. Ugo würfelt mit dem 1W6 eine 4 und macht damit 18 TP (W6 - Wurf 4 + Qualität 10 + Fixbonus 4). Da der Anführer seinen Benommenheitswurf nicht schafft kippt dieser um.
- Die Orks bemerken Ugo und stürmen auf ihn zu. Ugo setzt zu einem normalen Schuß an und erzielt diesmal eine 9. Die Orks sind zu diesem Zeitpunkt schon auf nah heran (0), bewegen sich längst der Schußrichtung (+2), und sind schlau genug Haken zu Schlagen (+6). Ugo hat diesmal eine 17 erwürfelt ($9 + 0 + 2 + 6 = 17$), was unter seinem FK Wert von 20 liegt (nicht mehr 30, da Ugo ja nicht gezielt schießt!). Ugo würfelt mit dem 1W6 eine 2 und macht $2 + \text{Qualität } 1 + \text{Fixbonus } 4 = .$

- Die Orks werden im nächsten Augenblick heran sein. Dennoch probiert Ugo leichtfertig einen Schnellschuß und würfelt eine 7. Dies führt zu folgender Rechnung: $7 + 0$ (Größe mittel) $+ 8$ (Bewegung und Haken) $- (4)$ (Entfernung "sehr nah") $= 11$. Damit hat Ugo, der jetzt einen Fernkampfwert von 10 besitzt (Schnellschuß = Fernkampfwert * 0,5), den Schuß vergeigt.
- Der Pfeil saust knapp an den heranstürmenden Orks vorbei und Ugo steht mit seinem Bogen alleine da...

10.3. WAFFEN

10.3.1. Schußwaffen

Schußwaffen	TP	KK-Min	Reichweite	TP-Bonus
Leichte Armbrust	2W+2	13	5/15/25/40/60	+3/+2/0/0/-2
Repetierarmbrust	1W+3	-	5/10/15/20/40	+2/+1/0/0/-1
Schwere Armbrust	2W+6	15	5/20/40/80/120	+5/+3/0/-2/-4
Balläster	1W+4	11	5/10/25/50/100	+3/+1/0/0/-1
Blasrohr	1W	-	3/6/10/15/25	+1/0/0/0/-1
Elfenbogen (yara)	1W+4	11	10/25/50/100/140	+3/+2/+1/0/0
Kompositbogen	1W+4	13	10/20/30/50/80	+3/+2/+1/0/0
Kriegsbogen	1W+6	15	10/25/50/75/150	+3/+2/0/-1/-2
Kurzbogen	1W+3	10	10/20/30/40/60	+2/+1/0/0/-1
Langbogen	1W+4	13	10/25/50/100/200	+3/+2/+1/0/-1
Ork. Reiterbogen	1W+4	12	10/20/40/60/100	+3/+2/0/-1/-2
Schleuder	1W+2	-	5/10/15/25/40	+1/0/0/0/-1

10.3.2. Schußwaffen und KK-Min

Gibt die mindestens notwendige Körperkraft zur effektiven Verwendung einer Schußwaffe an.

Sollte der Versuch unternommen werden, eine Fernkampfwaffe zu benutzen, für die der Charakter keine ausreichende Körperkraft besitzt, so sollte der Meister mindestens die Fernkampfpflicht pro fehlenden Körperkraftpunkt um 1 erschweren: Es fällt schwerer die Waffe ruhig zu halten. Bei Bögen kann er zusätzlich den Schadensbonus um 1 pro fehlenden Körperkraftpunkt senken (Meisterentscheid).

Ein KK-Bonus entfällt. Einen Bogen kann man nun mal spannen oder nicht, wenn man ihn zuviel spannt, könnte er eventuell sogar zu Bruch gehen. Genauso geht bei Wurfaffen überschüssig eingesetzte Kraft immer auf Kosten der Genauigkeit.

Legt man die Armbrust auf (Gabel, Mauer), kann man die KK-Min umgehen, da sich die KK-Min hier nicht auf das Spannen, sondern auf das ruhig Halten bezieht.

10.3.3. Wurfaffen

Wurfaffen	TP	KK-Bonus	Reichweite	TP-Bonus
Wurfbeil	1W+3	KK- 13	3/7/15/20/25	+3/+1/0/-1/-2
Borndorn	1W+2	KK- 15	5/10/15/20/25	+2/0/0/0/-1
Wurfdolch	1W+1	KK- 15	3/6/10/15/25	+2/0/0/0/-1
Efferdbart	1W+3	KK- 14	3/6/10/15/25	+1/+1/0/0/-1
Fledermaus *	1W-2	-	3/6/10/15/25	0/0/0/0/0
Wurfkeule	1W+2	KK- 13	5/10/15/20/25	+2/+1/0/-1/-2
Wurfmesser	1W	KK- 15	5/10/15/20/25	+1/0/0/0/-1
Wurfnetz *	1W	-	1/2/3/4/5	0/0/0/0/0
Wurfscheibe	1W+1	KK- 16	5/10/15/20/25	+1/+1/0/0/0
Schneidzahn	1W+4	KK- 13	3/6/10/15/25	+3/+1/0/-1/-3
Diskus	1W+3	KK- 14	5/10/15/25/40	+1/+1/0/0/-1
Kampfdiskus	1W+4	KK- 14	5/10/15/25/40	+2/+1/0/0/-1
Wurfspeer	1W+3	KK- 14	5/10/15/25/40	+3/+1/0/0/-2

10.3.4. Wurfaffen und KK

Bei Wurfaffen gibt es KK-Boni.

Wenn man den KK-Bonus von Wurfaffen jedoch in Anspruch nehmen will, erschwert sich die Probe um ebenso viele Punkte wie der KK Bonus beträgt.

10.4. SPEZIELLE FERNKAMPFATTACKEN

Natürlich gibt es auch im Fernkampf (ähnlich wie im Nahkampf) die Möglichkeit spezielle Manöver anzuwenden um gewisse Stelle des Körpers anzuvisieren und gewisse Aktionen damit auszulösen. Diese Manöver werden mit der spezielle Fernkampfattacke möglich gemacht. Dabei spielt es keine Rolle ob ein Schütze nun einen Schnellschuß, einen Standardschuß oder einen gezielten Angriff unternimmt.

Generell wird zwar immer vom gesamten Ziel ausgegangen (siehe oben), das mit einer bestimmten Qualität getroffen wird [Fernkampfwert - (Fernkampfwurf zuzüglich irgendwelcher Modifikatoren)]. Soll ein bestimmter Teil des Ziels anvisiert werden um bestimmte Effekt zu erzielen, so bestimmt der Meister eine Qualität für dieses bestimmte Ziel. Wird diese Qualität erreicht so hat der Schütze die anvisierte Stelle genau getroffen. Solch ein Treffer ergibt Zusatzeffekte nach Maßgabe des Meisters, meist jedoch wird er weniger Schaden als ein normaler gezielter Angriff machen - dafür andere besondere Effekte nach sich ziehen. Das geschieht nach Maßgabe des Meisters, dieser sollte genau zwischen dem Effekt und den TP abwägen.

Trifft man das zuvor gewählte Ziel, erreicht jedoch nicht die vom Meister geforderte Qualität, dann verursacht dieser Schuß ganz normalen Schaden, was natürlich auch schlecht sein kann: Wenn man einen Fliehenden nur aufhalten wollte, aber nicht die Absicht gehabt hat ihn zu töten.

Diese Qualität kann auch dazu verwendet werden, um das Schießen auf Scheiben zu simulieren, da es eine genauere Abstufung erlaubt.

Beispiel:

- Nachdem Ugo im Nahkampf die Orks besiegt hat, bemerkt er zum Ende, daß der Anführer der Orks zu entfliehen versucht. Da Ugo ihn aber nur an der Flucht hindern und nicht erschießen will, zielt er auf das Bein des Orks.
- Der "normale" Zuschlag sehr wäre "weit (+8)", "mittleres Ziel (0)" und "Bewegung längs der Schußrichtung (+2)" - also insgesamt +12. Der Meister legt für das Treffen des Beins eine Qualität von +18 fest. Ugo zielt lange (gezielter Schuß, FK30) und schießt schließlich und trifft mit einer gewürfelten 4 (mit der 4 trifft er auf jeden Fall den Ork ($4 + 12 < 30$) und sogar genau in dessen Bein ($4 + 18 < 30$))
- Der Ork geht zu Boden, erhält jedoch "nur" W+4 TP nach Maßgabe des Meisters...

10.5. AUSWEICHEN IM FERNKAMPF

Es gibt zwei Möglichkeiten, einem Fernkampfangriff zu entgehen: Das aktive und passive Ausweichen.

Die Unterschiede sind einfach erklärt:

-
- ! *"Das aktive Ausweichen kann/darf nur stattfinden, wenn das Ziel des Angriffs den Augenblick wahrnimmt, in dem die Waffe geworfen bzw. das Projektil geschossen wird. Dann kann es in Deckung springen, sich hier oder dorthin winden und was auch immer unternehmen. In diesem Fall darf das Ziel eine Probe auf Ausweichen ablegen, die um die Qualität des Angriffs erschwert ist."*
 - ! *"Das passive Ausweichen ist immer möglich. Damit versucht das Ziel, für den Angreifer ein möglichst schwer zu treffendes Opfer zu sein, es versteckt sich, schlägt Haken oder rennt davon. Somit erschwert sich die Fernkampfpote des Schützen."*
-

Der Unterschied zwischen den beiden Möglichkeiten ist, daß beim passiven Ausweichen der Schütze immer noch die Möglichkeit hat, sich darauf einzustellen (daher wird "nur" seine Fernkampfpote erschwert), während beim aktiven Ausweichen das Geschoß schon unterwegs ist und der Schütze keinen Einfluß mehr darauf nehmen kann.

Beispiel:

- Ugo will Bogdan mit dem Pfeil erschießen. Dieser jedoch läuft auf Ugo zu und versucht ihn zu erreichen, bevor dieser den Pfeil losschicken kann. Doch dies mißlingt, Ugo schießt bereits. Da Bogdan jedoch sehen kann, wie der Pfeil die Sehne verläßt, kann er sich jetzt schnell zu Boden werfen oder einen Haken schlagen und somit aktiv ausweichen.

Man sieht, man kann auch das aktive Ausweichen mit dem passiven Ausweichen verknüpfen.

Wie genau der Ausweichversuch nun regeltechnisch abläuft, entnehmen Sie bitte dem Kapitel [8\) AUSWEICHEN](#).

11) HANDOUTS

*Damit man nicht so
heftig blättern muß...*

*"Ganz schön praktisch!
Aber das Regelwerk vorher durchlesen ist auch nicht verkehrt!"
(Derwaech ter Kvardiamon, ein Reisender)*

Basisregeln**AT-Basiswert:**

(MU + GE + KK) / 5 (echt gerundet)

PA-Basiswert:

(MU + IN + GE) / 5 (echt gerundet)

AT-Qualität:

AT-Q = (AT-Wert - AT-Wurf) / 2

nur Wert vor dem Komma nehmen

positive wie negative Qualität möglich

PA-Qualität (nur bei GPA):

PA-Q = (PA-Wert - PA-Wurf) / 2

nur Wert vor dem Komma nehmen

PA-Chance:

Probe PA + Q des Gegners

gute/positive Q: Senkung der PA-Chance

schlechte/negative Q: Erhöhung der PA-Chance

TP-Bonus:

TP-Bonus = TP + Q

gute/positive Q: Erhöhung der TP

schlechte/negative Q: Senkung der TP

Glückliche AT - Glückliche PA**Glückliche AT (1):**

Schaden + 1W6

und/oder besonderes Ereignis

Glückliche PA (1):

Erhöhung nachfolgender AT-Wert

für eine KR um PA-Qualität

und/oder besonderes Ereignis

Patzer, Patzertabelle, Am Boden, Bruchtest**Patzer (20):**

auf Tabelle

und/oder besonderes Ereignis

IN-Probe bei PA-Patzer

Am Boden:

AT +7, PA/Aktion +5, Aufstehen GE +BE

Bruchtest:

2W6 kleiner/gleich BF: Bruch

10 - 12: keine Erhöhung BF

2	Waffe verloren + schwer beschädigt (Rettungswurf: KK +7; " 7.6 BRUCHTEST ")
3	Waffe verloren (Rettungswurf: KK +7; " 7.6 BRUCHTEST ")
4 - 5	Waffe beschädigt (kein Rettungswurf; " 7.6 BRUCHTEST ")
6 - 8	Stolpern (Rettungswurf: GE +5 +BE; vermasselt: nächste Aktion +5)
9 - 10	Sturz (Rettungswurf: GE +5 +BE; vermasselt: " 7.5 AM BODEN ")
11	leicht verletzt (Rettungswurf: GE +5 +BE; vermasselt: 1W6 SP)
12	schwer verletzt (Rettungswurf: GE +5 +BE; vermasselt: 2W6 SP)

Ausweichen:**im/außerhalb Kampf:**

AW-Wert = PA-Basiswert

AW-Bonus (IN + GE) / 4 (echt gerundet)

für jeden Punkt des AW-Bonus, um den AW erleichtert wird, wird die AT um 2 Punkte erschwert

Kampfunfähigkeit:

Die Marker erschweren kumulativ alle Proben

Ausdauer:

AU = LE / 10 + (MU + KK + KK) / 5 (echt gerundet)

AU-Probe mißglückt: AU-Marker notieren

Regeneration: 1 Marker je Stunde Ruhe

LE-Marker:Markergrenze: je $\frac{1}{3}$ der Gesamt-LE

Bei Unterschreiten: 1 LE-Marker notieren

Regeneration: Überschreiten der LE-Grenze

Wundmarker:SP $\geq$ 15: ein Wundmarker notieren

Regeneration Wundmarker:

1. Heilkunst: je 5 übrige TaP

2. Zauberei: je regenerierte 10 LE-Punkte

3. Tränke: je regenerierte 10 LE-Punkte

1 - 3: übrige Punkte erleichtern Heilkunde-Probe

Benommenheit:SP $\geq$ 15: KO-Probe;

mißglückt: Kampf nur noch mit PA-Basiswert

Regeneration Benommenheit: gelungene KO-Probe

LE < 5: kampfunfähig; jede KR eine KO-Probe um

nicht ohnmächtig zu werden

Bewußtlosigkeit:Benommenheit und SP $\geq$ 15: KO-Probe

LE < 5 und KO-Probe mißglückt

Tod:

LE < 0: Golgari rauscht heran

12) DANKSAGUNG

Allein ist's nur halb so schön!

*"An jedem großen Werk sind viele Leute beteiligt. In welcher Art auch immer."
(irgendein Klugschwätzer)*

Besonderen Dank an...

- ... das **SCHMATZ**, die mein manchmal etwas zu heftiges Engagement fürs **KAMPFREGEL-PROJEKT** ertragen muß;
- ... **ANDREAS DOPFER** (Kap. 5, 10), **CHRIS GOSSE** (Kap. 7, 8, 9, 10), **MARKUS MANDL** (Kap. 8), **PETER SULC** (Kap. 8, 10), **MARTIN THALER** (Kap. 10) und **TORSTEN NELHÜBEL** (Kap. 5, 7, 8) für die Mitarbeit bei der Ausarbeitung der einzelnen Kapitel;
- ... **FRANK LICHTENHELD**, **CHRIS GOSSE**, **ANDREAS DOPFER** für ihren Einsatz als Lektoren;
- ... die **AKTIVEN** Teilnehmer der Diskussion;
- ... die **KONSTRUKTIVEN** Kritiker, die uns so manchen Fehler entdecken lassen;
- ... und auch an das Pseudonym **DTK**, welches nächtelang Textfragmente zum Regelwerk ausbaut, dieses mit Beispielen anreichert, an der Optik feilt, sich mit Text-Links, Abstürzen und Word herumärgert, zum xten Mal das Dokument überarbeitet - anstatt Orks zu verkloppen und in deren Blut baden zu gehen, wie es bei den Temperaturen und gesundem Geist eigentlich Pflicht sein sollte!

Vielen Dank auch für das bisher so positive Feedback und Lob - sowas motiviert! ☺

STEFAN - HEDBENGA - MANN;
AUGSBURG, DEN 15 FEBRUAR 2001;
16. RONDRA 31 HAL/2016 HORAS/1024 BF