

Kürzel

KR	Kampfrunde
BE	Behinderung
eBE	Effektive Behinderung
AT	Attacke-Wert
PA	Parade-Wert
INI	Initiative-Wert
GS	Geschwindigkeits-Wert
SF	Sonderfertigkeit
SP	Schadenspunkte
OR	Originalregeln

Anmerkungen

- Standarderschwernis von +3 auf gezieltes Ausweichen ist zum Ausgleich für das Fehlen von Distanzklassen, die normalerweise Erschwernisse auf Ausweichen mit sich bringen würden.
- Es existieren Unmengen an fuddeligen Ergänzungen, Besonderheiten und Ausnahmen zu allen möglichen Bereichen der Regeln, von denen viele zur Vereinfachung weggelassen wurden.
- Das muss nicht immer heißen, dass diese gar nicht berücksichtigt werden, sondern oft auch, dass der Spielleiter diese lieber spontan nach Meisterentscheid handhabt, um sein armes, dementes Hirn nicht zu überfordern. Falls jedoch gewünscht ist, bestimmte Aspekte präziser zu fixieren (auch wenn es keine OR dazu geben sollte), zum Beispiel weil das für die Art zu Kämpfen eines Charakters oder bestimmte Sonderfertigkeiten wichtig ist, dann bitte einfach Bescheid geben.

Auch aufführen?

BF von Waffeln

Distanzklassen

Hinterhalte

Überzahl

Kampfunde (KR)

eine KR dauert ~3 Sekunden

pro KR 2 Aktionen: : Angriff, Abwehr und Sonstige

pro KR 2 Freie Aktionen: nicht weiter unterteilt

Ablauf einer Kampfunde

Zu Beginn jeder KR in umgekehrter Initiativ-Reihenfolge Aktionen festlegen (Langsamster zuerst) Freie Aktionen müssen nicht festgelegt werden, sondern können jederzeit durchgeführt werden Die jeweils ersten festgelegten Aktionen werden in Initiativ-Reihenfolge (Schnellster zuerst) durchgeführt.

Die jeweils zweite festgelegte Aktion wird erst in **Initiativphase-8** ausgeführt.

Ausnahmen sind hier Paraden und Ausweichen, die immer als Reaktion erfolgen, also wenn der Kämpfer sich entscheidet, einen Angriff abwehren zu wollen.

- 1 Angriffs- und 1 Abwehraktion: keine Einschränkung
- 1 Angriffs- und 1 Sonstige Aktion: keine Einschränkung
- 1 Abwehr- und 1 Sonstige Aktion: keine Einschränkung
- 2 Abwehraktionen: Die 2. Abwehraktion ist um 4 erschwert (Ausnahme Schild- und Stabkämpfer)
- 2 Angriffsaktionen: Die 2. Angriffsaktion ist um 4 erschwert (Ausnahme Stabkämpfer)
- 2 Sonstige Aktionen: keine Einschränkung

Abwarten

Beim Festlegen der Aktionen zu Beginn der KR ist es möglich, eine Aktion als 'verzögert' festzulegen. In dem Fall muss definiert werden, wann die Aktion durchgeführt wird. Beispiele:

- Ich warte mit der Bewegung, bis mein Nebenmann angegriffen hat
- Ich schlage zu, sobald jemand aus der Tür kommt

Es können nur Aktionen verzögert werden, die eine Aktion dauern (also z.B. kein Sprint).

Während des Abwartens sind keine anderen Aktionen möglich, jedoch kann das Abwarten abgebrochen werden. Freie Aktionen hingegen sind möglich.

Erleidet der Kämpfer währenddessen Schaden, ist die Aktion verloren, es sei denn es gelingt eine Selbstbeherrschungsproube erschwert um die SP.

Am Ende der Kampfunde (bei Initiativphase 0) verfallen alle ausstehenden Aktionen der Abwartenden in der entgegengesetzten Reihenfolge ihrer Initiative.

Es ist möglich, eine Abwarten-Aktion in die kommende Kampfunde mitzunehmen.

Angriffsaktionen

- **Attacke (Nahkampfangriff)**
je nach Situation nach Meisterentscheid erschwert (z.B. flinker oder kleiner Gegner) oder erleichtert (z.B. größer oder am Boden liegender Gegner)
- **Schuss (Fernkampfangriff):**
je nach Situation nach Meisterentscheid erschwert (z.B. Dunkelheit oder entfernter Gegner) oder erleichtert (z.B. größer oder langsamer Gegner).

Abwehraktionen

- **Waffenparade (Abwehraktion)**
je nach Situation nach Meisterentscheid erschwert (z.B. sehr großer Gegner) oder erleichtert (z.B. langsamer Gegner)
Einige Arten von Angriffen können von einer Waffenparade gar nicht abgewehrt werden (z.B. Bogenschüsse oder ein Ignifaxius).
Wert ist $PA\text{-Basis} + \text{Waffen-PA} - eBE/2$
- **Schildparade (Abwehraktion)**
je nach Situation nach Meisterentscheid erschwert (z.B. sehr kleiner Gegner oder schnelles Geschoss) oder erleichtert (z.B. langsamer Gegner)
Schildparade kann Angriffe abwehren, die mit einer Waffenparade nicht oder nur erschwert möglich sind (z.B. Angriffe von sehr großen Gegnern, Bogenschüsse oder einen Ignifaxius).
Wert ist $PA\text{-Basis} + \text{Schild-PA} + \text{Bonus aus SF} - eBE/2$
Als eBE wird auch hier die eBE der Waffe verwendet.
- **Ausweichen ???**
- **Gezieltes Ausweichen (Abwehraktion erschwert um 3)**
je nach Situation nach Meisterentscheid weiter erschwert (z.B. großflächiger Zauber oder schnelles Geschoss) oder erleichtert (z.B. langsamer Gegner).
Ist nur für Kämpfer mit der Sonderfertigkeit 'Ausweichen I' oder höher möglich
Wert ist $PA\text{-Basis} + \text{Bonus aus SF} - eBE$
Als eBE wird hier die BE verwendet

Sonstige Aktionen

- **Bewegung:**
bewegt sich GS-Wert Schritte. 90° Drehung zählt als Schritt.
- **Sprint:**
bewegt sich GS-Wert x 3 Schritte. 90° Drehung zählt als Schritt.
Benötigt zwei Aktionen.
Während eines Sprints (also zwischen den zwei Aktionen) ist keine andere Handlung (auch kein ungezieltes Ausweichen) möglich
- **Zaubern:**
Vorbereitung eines Zaubers, gemäß dessen Regeln und der Repräsentation des Kämpfers:
gestikulieren, sprechen, konzentrieren, ...
Je nach Zauber, zumeist mehrere Aktionen am Stück
Erleidet der Zauberer währenddessen Schaden, Selbstbeherrschungsprobe erschwert um die SP oder Abbruch
- **Laden:**
Hierzu gehören alle Handlungen, die notwendig sind, um eine Fernkampfwaffe schussbereit zu machen (Pfeil aus Köcher ziehen, Pfeil auflegen, Bogen spannen, etc.).
Je nach Waffe, zumeist mehrere Aktionen am Stück
Erleidet der Kämpfer währenddessen Schaden, Selbstbeherrschungsprobe erschwert um die SP oder Abbruch falls nicht **schwere ???** Armbrust mit Kurbel oder Winde
- **Zielen:**
Anstatt nach den benötigten Ladeaktionen für eine Fernkampfwaffe direkt zu schießen, wird zusätzliche Zeit aufgewendet, um besonders genau zu zielen.
Sammelt pro 2 Aktionen Zielen je 1 Erleichterung auf die Fernkampfprobe
Kann maximal 4 Erleichterung ansammeln
- **Waffe ziehen:**
Der Kämpfer zieht Waffe oder Schild aus Scheide oder vom Rücken
Eine Aktion bei Scheide an Gürtel/Arm/Brust, zwei Aktionen bei Rücken und fünf Aktionen für Schild vom Rücken
- **Position:**
Der Kämpfer begibt sich wieder in eine kampfbereite Position.
Zum Beispiel das Positionieren nach ungezieltem Ausweichen oder das Aufstehen, wenn man niedergeworfen ist
- **Orientieren:**
Der Kämpfer verschafft sich einen Überblick über das Kampfgeschehen in der näheren Umgebung und seine INI steigt auf das für ihn mögliche Maximum.
Benötigt zwei Aktionen
Welche Informationen der Kämpfer wahrnimmt (und ob dafür weitere Proben geworfen werden), ist Meisterentscheid
- **Taktik:**
Nachdem der Kämpfer sich mit Orientieren einen Überblick verschafft hat, gibt er einige kurze Anweisungen, um seine Mitstreiter zu informieren und positionieren.
Kann nur wenige Aktionen nach 'Orientieren' verwendet werden
Es wird eine Kriegskunstprobe geworfen und die übrigen TaP* können als INI-Bonus auf die Mitstreiter verteilt werden (auch über deren Maximum hinaus)
Gescheiterte Probe führt zu INI-1 bei allen Mitstreitern
Im Falle eines Kampfes gegen eine Übermacht Gegner ist die Probe um Überzahlx2 erschwert, baut im Erfolgsfall aber die Überzahl-Erschwernisse der Gruppe ab

- **Alles andere:**
Sonstige Aktionen, die man sich so ausdenken kann (z.B. Teppich wegziehen) und die nach Meisterentscheid gehandhabt werden.

Freie Aktionen...

- **Schritt:** Einzelner Schritt in eine beliebige Richtung
- **Drehen:** 45° Drehung in eine beliebige Richtung
- **Passierschlag:** Bewegt sich ein Kämpfer durch den "Kontrollbereich" eines anderen oder aus dem "Kontrollbereich" eines anderen heraus, kann zweiter einen Passierschlag durchführen.
Kontrollbereich meint den Bereich, der in Reichweite der Nahkampfangriffe eines Kämpfers und von diesem klar einsehbar ist.
Ein Passierschlag ist ein um 4 erschwelter Angriff
Wenn ein Kämpfer sich durch eine Ausweichaktion aus dem "Kontrollbereich" eines anderen herausbegibt, kommt es NICHT zu einem Passierschlag
- **Ungezieltes Ausweichen:** Verzweifelte Abwehraktion die je nach Situation nach Meisterentscheid weiter erschwert (z.B. großflächiger Zauber oder schnelles Geschoss) oder erleichtert (z.B. langsamer Gegner) sein kann.
Im Gegensatz zum Gezielten Ausweichen, springt der Kämpfer hier unkontrolliert aus dem Weg und es ist Meisterentscheid, in welche Richtung genau
Im Gegensatz zum Gezielten Ausweichen ist diese Aktion auch ohne die Sonderfertigkeit 'Ausweichen I' oder höher möglich
Durch Ungezieltes Ausweichen verliert der Kämpfer 4 Initiative
Nachdem ausgewichen wurde (egal ob erfolgreich oder nicht), kann nur noch weiter ausgewichen werden, bis der Kämpfer die Aktion Position oder Orientieren verwendet hat
- **Rufen:** Kurzer Ruf ~3 Wörter
- **Alles andere:** Sonstige sehr kurze Aktionen, die man sich so ausdenken kann (z.B. Waffe fallen lassen) und die nach Meisterentscheid gehandhabt werden.

Kritik und Patzer

- **Angriff unbestätigte 1:** „glücklicher Angriff“, Verteidiger hat nur halbe PA/AW zur Reaktion.
- **Angriff bestätigte 1:** „kritischer Angriff“, Verteidiger hat nur halbe PA/AW zur Reaktion und doppelter Schaden
- **Angriff unbestätigte 20:** „unglücklicher Angriff“, trifft nicht, unabhängig vom AT des Angreifers
- **Angriff bestätigte 20:** „gepatzter Angriff“, trifft nicht, unabhängig vom AT des Angreifers) und Missgeschick nach Meisterentscheid
- **Abwehr unbestätigte 1:** „glückliche Abwehr“, Abwehraktion gelungen
- **Abwehr bestätigte 1:** „kritische Abwehr“, Abwehraktion immer gelungen und verbraucht keine Aktion für die aktuelle KR (es kann also nochmals pariert/ausgewichen werden).
- **Abwehr unbestätigte 20:** „unglückliche Abwehr“, Abwehraktion immer misslungen.
- **Abwehr bestätigte 20:** „gepatzte Abwehr“, Abwehraktion immer misslungen und Missgeschick nach Meisterentscheid

Die Verwendung der Begriffe glücklich und kritisch bei Angriffen, Schüssen und Paraden sind in den OR inkonsistent und verwirrend und passen nicht 1zu1 zu den hier verwendeten Begriffen.

Wunden

Ist ein Kämpfer stark verwundet, sind seine körperlichen und geistigen Fähigkeiten beeinträchtigt. Für Schaden, der größer als die Wundschwelle (KO/2) ist, erleiden Kämpfer eine (regeltechnische) Wunde.

- Pro Wunde sind alle Proben um zwei erschwert
- Ab 5 LeP ist ein Kämpfer kampfunfähig
- Ab 0 LeP ist ein Kämpfer lebensbedrohlich verletzt und stirbt innerhalb von KO * W6 KR
- Ab (KO*-1) LeP ist ein Kämpfer tot

Besonderheiten bei sehr verschiedenen Nahkampfwaffen

In manchen Fällen führt ein Kämpfer eine Waffe, die nicht gut für den Kampf gegen die Waffe des Gegners geeignet ist. In solchen Fällen kann einer der Kämpfer Vorteile oder Nachteile z.B. in Form von Erschwernissen oder Erleichterungen nach Meisterentscheid erhalten.

Beispiele:

- Ein Kämpfer mit einem Speer kämpft gegen einen Kämpfer mit einem Kurzsword. Auf Reichweite wäre der Speerkämpfer, im Nahkampf der Schwertkämpfer im Vorteil.
- Ein Kämpfer mit Zweihandaxt kämpft gegen einen Dolchkämpfer. Der Dolchkämpfer könnte die Angriffe des Axtkämpfers nicht (oder nur massiv erschwert) parieren.

Besonderheiten von Fernkampfwaffen

Erschwernisse und Erleichterungen auf Fernkampfangriffe hängen von verschiedenen Faktoren wie Sicht, Wind, Zielgröße, Entfernung, etc. ab.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Aspekten ist die Bedeutung der Entfernung von der verwendeten Waffe abhängig.

Für jede Fernkampfwaffe ist spezifiziert, bis wann eine Entfernung als sehr nah (-2), nah (+0), mittel (+4), weit (+8) oder extrem weit (+12) gilt.

Fernkampfattacken ins Kampfgetümmel

Wird auf einen Gegner geschossen, der sich grade im Nahkampf mit eigenen Verbündeten und ggf. weiteren Gegnern befindet, ist dies erschwert.

- Angriff +2 pro Person im Kampfgetümmel
- Schlägt der Angriff nur durch diese Erschwernis fehl, trifft er eine andere zufällige Person im Kampfgetümmel (egal ob Verbündeten oder Gegner)

Beispiel:

- Arjena und Rosarion kämpfen Schulter an Schulter gegen Orks A, B und C.
- Zoe besitzt einen Fernkampfwert von 15 mit dem Bogen.
- Versucht Zoe auf Ork A zu schießen, ist die Probe um +10 erschwert.
- Bei 1-5 trifft Zoe Ork AT
- Bei 6 bis 15 trifft Zoe zufällig einen anderen Kampfteiligten, also Arjena, Rosarion, Ork B oder Ork C.
- Bei 16+ trifft Zoe nicht

Geläufigste aktive Kampfsonderfertigkeiten

Wuchtschlag

200 AP

Ein Kämpfer mit der entsprechenden SF kann sich seine Attacke um einen Wert X erschweren und richtet dann X zusätzlichen Schaden an, wenn er trifft

Trifft er nicht, ist seine nächste Probe um X erschwert (egal was es für eine ist)

Finte

200 AP

Ein Kämpfer mit der entsprechenden SF kann sich seine Attacke um einen Wert X erschweren und erschwert damit die Reaktion des Ziels (Parade/Ausweichen) um X, wenn er trifft

Trifft er nicht, ist seine nächste Probe um X erschwert (egal was es für eine ist)

Meisterparade

200 AP

Ein Kämpfer mit der entsprechenden SF kann sich seine Parade um einen Wert X erschweren und erleichtert damit seinen nächsten Angriff / seine nächste Parade um X, wenn er erfolgreich pariert.

Trifft er nicht, ist seine nächste Probe um X erschwert (egal was es für eine ist)

Sturmangriff

100 AP

Ein Kämpfer mit der entsprechenden SF stürmt auf den Gegner zu und greift ihn an

- Gegner muss in geeigneter Entfernung stehen (Meisterentscheid)
- Benötigt zwei Aktionen
- Attacke ist um 4 erschwert und richtet $4 + GS/2$ zusätzlichen Schaden an
- Trifft er nicht, ist seine nächste Probe um 4 erschwert (egal welche)

Gezielter Stich

100 AP

Ein Kämpfer mit der entsprechenden SF versucht eine verwundbare Stelle des Gegners zu treffen

- Attacke ist für Gegner ohne Schild um $4 + RS/2$ erschwert
- Attacke ist für Gegner mit Schild um $4 + RS/2 + \text{Schild-PA}$ erschwert
- Attacke ignoriert RS und richtet eine automatische Wunde an
Für die Berechnung von weiteren Wunden durch den angerichteten Schaden ist zudem die Wundschwelle des Gegners um 2 gesenkt
- Trifft er nicht, ist seine nächste Probe um 4 erschwert (egal was es für eine ist)

Aufmerksamkeit

200 AP

Orientierung (falls vorhanden) nur eine Aktion

Hinterhalt/Überraschung IN-Probe um 4 erleichtert

Angriff/Abwehr nicht schon zum KR-Beginn notwendig

Passierschlag um 4 erschwert

Ausweichen I/II/II

300/200/200 AP

Ausweichen erleichtert um 3/6/9