

Vereinfachtes Kampfsystem V1 (copy)

Basis

- Ein Kampf wird in Kampfrunden (KR) abgehandelt.
 - Eine KR dauert etwa drei Sekunden
 - Jeder Kämpfer kann pro KR zwei Aktionen/Reaktionen durchführen.

Mögliche aktive Kampfaktionen...

Attacke

Nahkampfangriff, der je nach Situation nach Meisterentscheid erschwert (zb. flinker oder kleiner Gegner) oder erleichtert (zb. größer oder am Boden liegender Gegner) sein kann.

- Bei einem kritischen Treffer (bestätigte 1) verdoppelt sich der Schaden.
- Bei einem gepatzten Angriff (bestätigte 20) ermittelt ein 2D6-Wurf die Schwere des Patzers. Was genau geschieht, ist Meisterentscheid.

Schuss

Fernkampfangriff, der je nach Situation nach Meisterentscheid erschwert (zb. Dunkelheit oder entfernter Gegner) oder erleichtert (zb. größer oder langsamer Gegner) sein kann.

- Bei einem kritischen Treffer (bestätigte 1) verdoppelt sich der Schaden.
- Bei einem gepatzten Angriff (bestätigte 20) ermittelt ein 2D6-Wurf die Schwere des Patzers. Was genau geschieht, ist Meisterentscheid.

Bewegung

Der Kämpfer bewegt sich GS-Wert Schritte weit über das Schlachtfeld.

Zaubern

Vorbereitung eines Zaubers, gemäß dessen Regeln und der Repräsentation des Kämpfers (Hände rumfucheln, Sprüche murmeln, Konzentrieren, Waschbären streicheln, etc.).

- Erleidet der Kämpfer währenddessen Schaden, wird die Zauberprobe um je zwei erschwert.

Laden

Hierzu gehören alle Handlungen, die notwendig sind, um eine Fernkampf-Waffe schussbereit zu machen (Pfeil aus Köcher ziehen, Pfeil auflegen, Bogen spannen, etc.).

- Erleidet der Kämpfer währenddessen Schaden, wird die Ladezeit um je zwei Aktionen erhöht.

Aufstehen

Ein niedergeworfener Kämpfer begibt sich wieder in eine normale Kampfposition

- Wenn eine Athletik-Probe gelingt eine Aktion, ansonsten zwei

Orientieren

Der Kämpfer verschafft sich einen Überblick über das Kampfgeschehen in der näheren Umgebung und seine INI steigt auf das für ihn mögliche Maximum.

- Welche Informationen der Kämpfer wahrnimmt (und ob dafür weitere Proben geworfen werden), ist Meisterentscheid

Alles andere

Sonstige Aktionen, die man sich so ausdenken kann (zb. Teppich wegziehen) und die nach Meisterentscheid gehandhabt werden.

Mögliche Kampfreaktionen...

Waffenparade

Abwehraktion, die je nach Situation nach Meisterentscheid erschwert (zb. sehr großer Gegner) oder erleichtert (zb. langsamer Gegner) sein kann.

- Einige Arten von Angriffen können von einer Waffenparade gar nicht abgewehrt werden (zb. Bogenschüsse oder ein Ignifaxius).
- Bei einer kritischen Waffenparade (bestätigte 1) wird keine Reaktion verbraucht.
- Bei einer gepatzten Waffenparade (bestätigte 20) ermittelt ein 2D6-Wurf die Schwere des Patzers. Was genau geschieht, ist Meisterentscheid.

Schildparade

Abwehraktion, die je nach Situation nach Meisterentscheid erschwert (zb. sehr kleiner Gegner oder schnelles Geschoss) oder erleichtert (zb. langsamer Gegner) sein kann.

- Eine Schildparade kann Angriffe abwehren, die mit einer Waffenparade nicht oder nur erschwert möglich sind (zb. Angriffe von sehr großen Gegnern, Bogenschüsse oder einen Ignifaxius).
- Bei einer kritischen Schildparade (bestätigte 1) wird keine Reaktion verbraucht.
- Bei einer gepatzten Schildparade (bestätigte 20) ermittelt ein 2D6-Wurf die Schwere des Patzers. Was genau geschieht, ist Meisterentscheid.

Ausweichen

Abwehraktion, die je nach Situation nach Meisterentscheid erschwert (zb. großflächiger Angriff durch Archosphaero oder schnelles Geschoss) oder erleichtert (zb. langsamer Gegner) sein kann.

- Nachdem ausgewichen wurde (egal ob erfolgreich oder nicht), kann nur noch weiter ausgewichen werden, bis der Kämpfer sich 'Orientiert' hat.
- Bei einem kritischen Ausweichen (bestätigte 1) wird keine Reaktion verbraucht.
- Bei einem gepatzten Ausweichen (bestätigte 20) ermittelt ein 2D6-Wurf die Schwere des Patzers. Was genau geschieht, ist Meisterentscheid.

Ablauf

- Innerhalb einer Kampfrunde sind Kämpfer in der Reihenfolge ihrer Initiative dran.
- Zunächst legt der Kämpfer fest, wieviele und welche AKTIVEN Kampfaktionen er in der KR durchführen möchte.
 - Die übrigen (von den zwei pro KR die jeder hat) sind automatisch Reaktionen, für die der genaue Typ (Waffenparade, Schildparade, Ausweichen) nicht festgelegt werden muss.
 - Wird ein Kämpfer angegriffen, bevor er 'dran' war, muss er bereits in dem Moment festlegen, welche aktiven Aktionen er in der KR durchführen möchte.
- Die erste Aktion (falls vorhanden) wird in der Initiativphase ausgeführt.
- Die zweite Aktion (falls vorhanden) wird in Initiativphase-8 ausgeführt.
- Reaktionen (falls vorhanden) finden bei Bedarf statt, also wenn der Kämpfer sich entscheidet, einen Angriff abwehren zu wollen.

Verletzungen

- Ist ein Kämpfer stark verwundet, sind seine körperlichen und geistigen Fähigkeiten beeinträchtigt.
- Für Schaden, der größer als KO/2 ist, erleiden Kämpfer eine (regeltechnische) Wunde.
 - Pro Wunde sind alle Proben um zwei erschwert
 - Ab fünf Wunden ist ein Kämpfer kampfunfähig
- Ab 5LeP ist ein Kämpfer kampfunfähig

Kampfsonderfertigkeiten

Aufmerksamkeit (stark angepasst)

Ein Kämpfer mit Aufmerksamkeit kann am Ende einer Kampfrunde noch eine Aktion ausführen, wenn er unverbrauchte Reaktionen hat

Wuchtschlag

Ein Kämpfer 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)

Sturmangriff

Ein Kämpfer stürmt auf den Gegner zu und greift ihn an

- Gegner muss in geeigneter Entfernung stehen (Meisterentscheid)
- Verbraucht beide Aktionen einer KR
- Attacke ist um 4 erschwert und richtet 4 + GS/2 zusätzlichen Schaden an
- Trifft er nicht, ist seine nächste Probe um 4 erschwert (egal was es für eine ist)

Anmerkungen

1. Langsame Kämpfer (niedrige Initiative) können besser 'reagieren', weil sie erst ansagen müssen, was sie tun, wenn die schnelleren Kämpfer schon dran waren.

Das wird in Kauf genommen, weil die bessere Initiative durch den Vorteil, zuerst Handeln zu können, trotzdem noch ausreichend berücksichtigt sein sollte.

2. Es sollte klar sein, dass die Vereinfachungen dazu führen, dass einige Fähigkeiten (vor allem Vorteile und Kampfsonderfertigkeiten sind betroffen) nicht mehr einwandfrei funktionieren.

Wenn solche relevant werden, muss das Kampfsystem oder die betroffene Fähigkeit entsprechend angepasst werden (zb. SF: Aufmerksamkeit oder Waffenlose Kampfstile).

Falls jetzt bereits signifikante Charakterfähigkeiten bei euch existieren, die in dem System disfunktional wären, bitte ich um Feedback (mit Ausnahme der Waffenlosen Kampfstile, die sind absichtlich erstmal weggelassen).

Mögliche Punkte für Folgeversionen...

Reichweitenkategorien der Fernkampfaffen

Erschwernisse für große/lange/schwere Waffen in beengter Umgebung

Selbstbeherrschung zum Abschütteln des Wundeneffekts

BF von Waffen

Finte

Gezieltes Ausweichen

Aktion Taktik (s. 80 WDS)

Passierschläge (bei Bewegung aus oder durch Reichweite eines Feindes)

Zielen mit Fernkampfaffen

Hinterhalte