

# Kampf

Ablauf von Kämpfen

## 4 Kampf

Generell stellt ein Kampf eine besondere Situation dar. Im "Freien Spiel" werden viele Aktionen nacheinander oder zeitgleich abgehandelt. In einer Kampfsituation werden die Aktionen zwar der Reihe nach ausgeführt, in Spielzeit allerdings passieren diese Aktionen fast zeitgleich. Eine Kampfrunde verbraucht 3 bis 8 Sekunden Zeit innerhalb der Spielwelt (je nach Anzahl der Kampfteilnehmer und Situation).

Eine Kampfsituation wird unterteilt in folgende Bereiche:

1. Initiative
2. Überraschungsrunde
3. Kampf (rundenbasiert)
4. Ende

### 4.1 Initiative

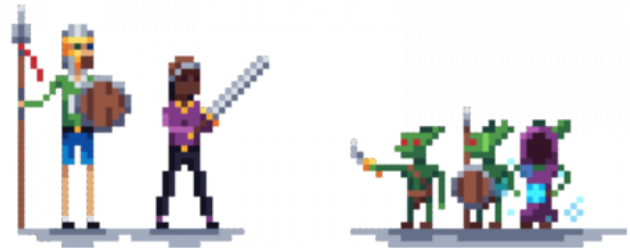
Die Initiative repräsentiert die Schnelligkeit, mit der ein Charakter innerhalb der Kampfsituation reagiert.

Je höher der Initiative-Wurf ist, desto eher ist der Charakter an der Reihe.

Jeder Spieler würfelt 1W10 und addiert seinen Begabungswert für Handeln. Der Spielleiter kann entweder für jeden NPC einen eigenen Initiative-Wurf oder, sollten alle NPCs denselben Handeln-Wert haben, einen gemeinschaftlichen Initiative-Wurf durchführen lassen.

Dazu ein Beispiel:

Howky und Bernd stehen einer Gruppe aus drei fauchenden Goblins mit rasiermesserscharfen, gefletschten Zähnen gegenüber. Diplomatie hat versagt. Jetzt müssen die Waffen sprechen.



Der Spielleiter lässt Howky und Bernd auf Initiative würfeln.

Howky würfelt 1W10 und erzielt eine 4. Sein Wert in Handeln beträgt 11.

*Howkys Initiative ist  $4+11=15$ .*

Bernd würfelt 1W10 und erzielt eine 8. Sein Wert in Handeln beträgt 16.

*Bernds Initiative ist  $8+16=24$ .*

Die Goblins haben alle einen Wert von 9 in Handeln, deshalb würfelt der Spielleiter für alle Goblins 1W10.

Der Spielleiter würfelt eine 10.

*Die Initiative der Goblins ist  $9+10=19$ .*

Der Spielleiter legt fest, dass Bernd mit seinem Zug beginnt. Danach sind die Goblins an der Reihe und zum Schluss darf Howky seine Aktion durchführen.

## 4.2 Überraschungsrunde

Wenn ein Kampfteilnehmer zu Kampfbeginn seine Gegner nicht wahrgenommen hat, diese sich aber seiner bewusst sind, ist er überrascht.

Wenn ein Kampfteilnehmer überrascht ist, setzt er die erste Runde des Kampfes, unabhängig von seiner Initiative, aus. Der Spielleiter kann die Spieler von Fall zu Fall einen Wahrnehmungswurf o.ä. vor dem Kampf machen lassen, um beispielsweise einen Hinterhalt zu erkennen. Gelingt dieser, werden die Charaktere nicht überrascht.



## 4.3 Kampf

Im Kampf sind alle Charaktere der Reihe nach dran, beginnend mit dem höchsten Initiative-Wert. Dieser Wert muss vor jedem Kampf erneut ausgewürfelt werden.

### 4.3.1 Angriff

Der Spieler würfelt einen Angriffswurf auf die entsprechende Fähigkeit seines Charakters. Ist das Ergebnis ein Erfolg, trifft der Charakter seinen Gegner und kann ihm Schaden zufügen. Näheres dazu auf der nächsten Seite.

## 4.3.2 Verteidigung

Einmal pro Runde kann ein Charakter versuchen einen Angriff zu parieren.

Ein Paradowurf ist ein Wurf auf Handeln.

Sollte der Charakter ein Schild oder eine Waffe tragen, mit der man besonders gut oder schlecht parieren könnte, kann der Spielleiter entsprechende Boni/Mali auf den Wurf geben.

Ist der Wurf ein Erfolg, wird die Attacke abgewehrt und der Charakter erleidet keinen Schaden.

Kritische Angriffe können nicht pariert werden.

Sollte der Charakter einen Waffenangriff mit bloßen Fäusten parieren, nimmt der Charakter die Hälfte des Schadens (gerundet).

**Schusswaffen können nicht pariert werden.**

## 4.3.3 Schaden

Der verursachte Schaden hängt von der Waffe ab, mit welcher der Charakter seinen Gegner angreift.

Der Schaden wird mit X mal W10 ausgewürfelt, wobei X sich von Waffe zu Waffe unterscheidet.

(siehe auf der übernächsten Seite Waffenarten / Schaden)

Sinken die Lebenspunkte des Charakters auf 0, stirbt dieser augenblicklich.

Trifft ein Spieler mit seiner Waffe kritisch, wird der ausgewürfelte Schaden **verdoppelt**.

## 4.4 Ende

Eine Kampfsituation gilt als beendet, wenn alle Charaktere oder Gegner keine Lebenspunkte mehr besitzen oder Gegner/Charaktere geflohen sind und sich außer Angriffsbereich befinden.

Natürlich ist es auch möglich, dass sich eine Partei ergibt und auf die Gnade der anderen angewiesen ist. In diesem Fall entscheidet der Spielleiter oder die Gnade der Spieler, ob der Kampf beendet ist.

## 4.5 Waffenarten / Schaden

Waffen können von Szenario zu Szenario unterschiedlich sein.

In einer mittelalterlichen Welt wird hauptsächlich mit Schwertern, Äxten und Bögen gekämpft, während in einer futuristischen Welt eher Laserpistolen oder ähnliches zum Einsatz kommen.

Der Schaden der Waffen kann sich also sehr stark unterscheiden.

Grundsätzlich gilt: Jede Waffe verursacht Schaden in Höhe einer bestimmten Anzahl an 10-seitigen Würfeln.

Die folgende Tabelle gilt als Richtwert und soll dem Spielleiter als Werkzeug dienen, eigene Waffen zu gestalten. Natürlich kann z.B eine Axt auch mehr Schaden verursachen als ein Schwert.