

Kampf

Ablauf von Nah und Fernkampf, Erklärung BEW

Kampf

Ein Oger schwingt seine Keule, über ihm kreisen drei Harpyien. Dahinter packen grinsende Goblins Schleudern aus, und auf einem Felsen erscheint der finstere Hexer, den die SCs schon Tage lang gesucht haben. Zeit, die Waffen zu ziehen...

Sobald es zum Kampf kommt, wandelt sich der erzählerische Fluss zu einer rundenweisen Beschreibung von Aktionen und Reaktionen.

Kampfrunde

Die **Kampfrunde (KR)** ist die kleinste zeitliche Einheit im Kampfgeschehen. Sie dauert ca. 3 Sekunden und gibt jedem Beteiligten die Möglichkeit zu einer Aktion. Die häufigste Aktion ist die Waffenattacke. Es können aber auch Talente ins Spiel gebracht oder Handlungen ausgeführt werden, die normalerweise außerhalb des Kampfgeschehens gesetzt werden; in einem solchen Fall muss der SL einschätzen, wieviele KR diese in Anspruch nehmen.

Während seine Gefährten gegen lebende Statuen kämpfen, kramt Pherix im Rucksack nach einem Heiltrank. Der SL könnte bestimmen, dass dies 2 KR dauert.

Einfache „**Nebenhandlungen**“, die keiner Probe bedürfen und keine Gegner involvieren (Tür aufreißen, Pfeil einlegen, Schwert ziehen, Rucksack fallen lassen...) nehmen keine ganze Runde in Anspruch, sondern erschweren lediglich die Attacke (Aktion) um 1.

Als Bythos an der Reihe ist, zieht er sein Schwert und attackiert. Beides ist in einer KR möglich, allerdings ist die Attacke um 1 erschwert: Anstatt 11 bis 42 darf er nur 11 bis 32 würfeln.

Reihenfolge

Am Beginn des Kampfes, also vor der ersten Kampfrunde, legt der Spielleiter fest, welche

Partei – SCs oder Gegner – das Überraschungsmoment oder überhaupt die taktischen Umstände auf ihrer Seite hat und daher zuerst agieren darf. Ohne Anhaltspunkte wird um die Initiative gewürfelt: der höhere W6 gewinnt.

Die Initiative bleibt für den Rest des Kampfes gleich, d.h. SCs und NSCs agieren stets abwechselnd. Innerhalb jeder Partei gilt beliebige Reihenfolge, d.h. die Spieler einigen sich untereinander, und der SL lässt seine NSCs ebenfalls in willkürlicher Reihenfolge handeln.

Nahkampf

Der Charakter, der an der Reihe ist, kann einen Gegner in unmittelbarer Nähe zu **attackieren** versuchen. Dafür würfelt er eine Probe auf STÄRKE/KAMPF (bei Stich- und Trickwaffen auf GESCHICK/KAMPF). Gelingt sie, so drohen dem Gegner **Trefferpunkte (TP)** in Höhe des Erfolgswertes. (Manche Waffen modifizieren diese Berechnung, siehe Ausrüstung).
Die Statue würfelt bei der Attacke „25“ und droht somit Zaranya mit 7 TP zu treffen.

Der Verteidiger kann nun versuchen, die TP abzuwehren, indem er **pariert** (Probe auf STÄRKE/KAMPF) oder, wenn ihm ausreichend Platz zur Verfügung steht, **ausweicht** (Probe auf GESCHICK/KAMPF). In beiden Fällen wird die Probe **pessimistisch** gewürfelt, d.h. der höhere Sechseiter gilt als Zehnerstelle.

Zaranya würfelt bei ihrer Parade „26“, was in 62 umgedeutet wird und damit misslungen ist.

Gelungene Verteidigungs-Proben verringern die TP um den Erfolgswert.

Bythos' Statue attackiert ihn mit 8 TP, er pariert mit „32“. Er konnte damit 5 TP abwehren, es bleiben folglich nur 3 TP übrig.

Unverteidigte TP gelten als Schadenspunkte und verringern die KON. (Zu den Besonderheiten von Rüstungen, s. Ausrüstung).

Anschließend kommt der nächste Charakter an die Reihe. Wenn jeder eine Gelegenheit zu agieren hatte, ist die Kampfrunde zu Ende, und die nächste beginnt.

Waffen, Rüstung, Schild

Wie diverse Waffen die Berechnung der TP modifizieren, Rüstungen vor TP schützen und Schilde ermöglichen, Paraden zu optimieren, wird im Kapitel Ausrüstung beschrieben.

Behinderung

Manche Situationen (z.B. Spinnennetz) oder Kreaturen (z.B. Würgeschlangen) verringern die Handlungsfähigkeit eines Charakters, indem sie ihn fesseln, einengen, ummanteln oder anderweitig behindern. Er erhält dann **Behinderungspunkte (BEP)**, die seine Fortbewegung verhindern, vor allem aber den Erfolgswert seiner nächsten erfolgreichen Probe reduzieren. Diese wird dadurch abgeschwächt

oder, wenn ihr EW auf 0 verringert wird, sogar „erstickt“.

Pherix macht im Kampf gegen die Statuen einen falschen Schritt und gerät in ein klebriges Höhlenspinnennetz (5 BEP). Igitt! Er attackiert eine Statue mit „36“ und würde theoretisch 9 TP verursachen. 5 Punkte gehen darin auf, sich aus dem Netz zu winden, d.h. er trifft die Statue mit nur 4 TP und ist dafür wieder frei von Behinderung.

BEP verschwinden erst, wenn und soweit sie durch erfolgreiche Proben „abgebaut“ wurden.

Manöver

Manöver, wie z.B. dem Gegner einen Schemel zwischen die Beine zu treten oder ihm Sand ins Gesicht zu werfen, werden als Proben nach Maßgabe des SL ausgeführt (meistens Probe auf GESCHICK/KAMPF).

Soweit sie unverteidigt bleiben, verursachen sie zwar keinen Schaden, dafür aber behindern

sie den Gegner mit EW-g Behinderungspunkten (Trickwaffen sogar EW BEP) oder drängen ihn EW-k Meter zurück oder bewirken einen anderen vom SL zu konkretisierenden Vorteil.

Weil sein Dolch der Statue keinen Schaden zufügt, will Pherix sie stattdessen aus dem Gleichgewicht bringen. Pherix gelingt die erforderliche GESCHICK/KAMPF-Probe mit „25“. Die Verteidigung der Steinstatue misslingt, sie erhält daher 5 BEP, die als Stolpern interpretiert werden können. Gut für Pherix: Die nächste Attacke der Statue gelingt ebenfalls mit 5 TP, doch genau diese braucht die Statue, um wieder auf die Beine zu kommen, weshalb Pherix nicht einmal verteidigen muss.

Fernkampf

Charaktere, die mit Schuss- oder Wurfwaffen attackieren, würfeln eine Probe auf INTELLENZ/KAMPF. Diese ist bis zur angegebenen **Basis-Reichweite (RW)** der Fernwaffe unmodifiziert, bis zur doppelten RW um 1 erschwert, bis zur dreifachen RW um 2 usw.

Zaranya sieht eine Höhlenspinne herannahen und wirft einen Dolch. Die Spinne ist 10 Meter entfernt, der Dolch hat eine RW von 8 Meter. Die Probe ist daher um 1 erschwert.

Ist das Ziel ausgesprochen klein (Ratte, Amulett, Astloch), so erschwert dies die Probe ebenfalls um 1.

Gegen einen Fernkampf-Angriff kann ein Charakter nur ausnahmsweise **verteidigen**, wenn sich der Schütze in Sicht befindet und er den Angriff erwartet hat. Er kann dann ausweichen (GESCHICK/KAMPF) oder, bei Verwendung eines Schildes, mittels STÄRKE/KAMPF parieren. (Beide Proben sind, wie jede Verteidigungshandlung, pessimistisch zu würfeln.)

Reichweiten-Begriffe

unmittelbar/e Nähe: die typische Entfernung zweier Nahkämpfer zu einander

nah/Nähe: ca. 6 Meter

Bewegung

Unter Verzicht auf andere Handlungen in derselben KR kann ein Humanoider bis zu 12 Meter pro KR zurücklegen. Unter optimalen Bedingungen (z.B. freie, gerade Laufstrecke) können es auch mehr sein. Gleichzeitiges Fortbewegen und Agieren ist nur möglich bei:

Neupositionierung: Charaktere können sich unmittelbar vor oder nach ihrer Aktion in unmittelbarer Nähe neu positionieren.

Sturmangriff: Befindet sich kein Hindernis zwischen dem Angreifer und einem maximal 12 Meter entfernten Gegner, so kann er geradewegs vorstürmen und um 1 erschwert im Nahkampf attackieren.

Wurfaffen: können aus der Bewegung heraus geschleudert werden.

Moral

SCs können ihre Gegner mit einer Probe auf CHARISMA/KAMPF **einschüchtern**. Das verursacht unweigerlich EW-g Demoralisierung („moralischen Schaden“), aufzuteilen auf alle Gegner in der Nähe oder konzentriert auf einen Gegner in unmittelbarer Nähe.

🗨️ Kennen die SCs Schwachstellen ihrer Gegner, so kann Einschüchtern sogar in Höhe des EW demoralisieren. Umgekehrt kann der SL Gegner von der Wirkung ausnehmen, wenn sie z.B. seelenlos (Ghul) oder menschlichen Drohgebärden nicht zugänglich sind (Löwe).

Demoralisierungspunkte, die sich bei einem Gegner ansammeln, werden aufsteigend notiert. Fällt die KON eines Gegners unter seine Demoralisierung oder steigt diese über seine aktuelle KON, ist seine Moral gebrochen. Je nach Situation und Persönlichkeit wird er fliehen, sich ergeben oder verhandeln.