

Spieltestregeln

Initiative und Handlungen im Kampf

Kampfrunden und Aktionsphasen

Spannende Höhepunkte von Abenteuern sind oft Szenen, an denen Personen mit widerstrebenden Interessen beteiligt sind, z.B. Kämpfe oder Verfolgungsjagden. Wer letztendlich Erfolg hat, hängt entscheidend von der genauen Abfolge der Handlungen ab. Das Spiel geht in einer solchen Situation in **Kampfrunden** von je **10 Sekunden** Dauer über. Jede Kampfrunde ist in zwei **Aktionsphasen** zu je 5 Sekunden unterteilt, in denen die in der Szene anwesenden Figuren in der Reihenfolge ihres Handlungsranges agieren können.

Der **Handlungsrang (HR; s. S. XXX)** wird durch die Formel $(Gw+In)/2^1$ bestimmt; er ändert sich im Verlauf des Spiels nur dauerhaft, wenn sich eine dieser beiden Eigenschaften ändert. Er kann allerdings während eines Kampfes durch die Umstände oder die Anwendung von Fertigkeiten vorübergehend modifiziert werden.

Zu Beginn eines Kampfes würfelt jede beteiligte Partei einen **Initiativwurf**, d.h. einen Wurf auf *Kampftaktik*, als **Konkurrenz**. Menschen, die nicht in dieser Fertigkeit geschult sind, beherrschen sie mit einem universellen Erfolgswert von »+5«. Der *Kampftaktik*-Wert eines Tieres entspricht seiner durch 10 geteilten artspezifischen Intelligenz (s. den Abschnitt zu *Wilde Tiere und andere Bestien* im Anhang); wem das in der Hitze des Gefechts zu kompliziert wird, kann sich auch hier mit universellem »+5« behelfen. Ist in der Situation ein klarer Angreifer erkennbar würfelt dieser den EW, der Verteidiger den WW; in allen unklaren Fällen würfelt die Spielergruppe den EW. Alle Mitglieder der Partei, die einen leichten Vorteil erzielt, erhalten **+5** auf ihren Handlungsrang (auch über 100 hinaus), bei einem großen Vorteil **+10**; ein kritischer Erfolg führt zu **+20** für die Siegerseite; ein kritischer Fehler zu **-20** auf der Verliererseite. Daraus bestimmt sich die Handlungsreihenfolge für den Rest der Situation.

Sind mehr als zwei Parteien am Kampf beteiligt, gilt diese Regel sinngemäß, wobei maximal eine Partei einen großen Vorteil erringen kann.

Beispiel: Die Abenteurer befinden sich im indischen Dschungel in einem Konflikt mit vier feindlich gesinnten Anhängern der Göttin Kali. Auf einer Lichtung, auf der gerade ein Tiger ein Affenjunge verzehrt, treffen die beiden Gruppen zusammen. In der folgenden Situation sind drei Parteien beteiligt: die Figuren der Spieler (Initiativwurf 10, aufgrund gelernter *Kampftaktik*+10 modifiziert auf 20) und – von der Spielleiterin geführt – die Kali-Jünger (Initiativwurf 6, mit universeller »*Kampftaktik*+5« insgesamt 11) sowie der Tiger (Initiativwurf 18, mit aus tierischer Intelligenz 50 ermittelter »*Kampftaktik*+5« also insgesamt 23).

Der *Kampftaktik*-Wurf des Tigers erbringt einen großen Vorteil, weshalb das Tier **+10** auf seinen Handlungsrang erhält. Der Wurf der Abenteurer gelingt ebenfalls, erzielt indes nur einen leichten Vorteil, da er niedriger ist als der Wurf für den Tiger; der Handlungsrang aller Gruppenmitglieder steigt somit um **+5**. Die Kali-Jünger handeln mit unmodifiziertem Handlungsrang.

Nun führen alle der am Kampf beteiligten Wesen ihre erste Aktionsphase in Reihenfolge ihrer Handlungsrange durch. Sobald alle Beteiligten ihre erste Aktionsphase beendet haben und die Ergebnisse ausgespielt wurden, kommt die zweite Aktionsphase nach gleichem Muster an die

¹ Wenn wir das so machen, sollte der Handlungsrang bei der Ermittlung der abgeleiteten Eigenschaften ermittelt werden und einen Platz auf dem Datenblatt erhalten. Die Alternative wäre, wie gehabt, allein die Gw als Grundlage für den Handlungsrang zu nehmen.

Reihe. Die meisten Aktionen lassen sich in einer Aktionsphase durchführen; manche allerdings benötigen zwei Aktionsphasen, also die gesamte Kampfunde (s. die nachstehende Übersicht). Werden für die Handlung beide Aktionsphasen benötigt, ist die Spielerfigur in der ersten Aktionsphase mit der Vorbereitung der Handlung beschäftigt, die dann in der zweiten Aktionsphase zu ihrem Handlungsrang ausgeführt wird. Während einer jeden Aktionsphase ist zudem noch eine **freie Handlung** möglich, sofern dies spiellogisch möglich ist.

Eine Figur mit höherem Handlungsrang kann ansagen, ihre Handlung zu **verzögern**, um auf die Handlung einer Figur mit niedrigerem Handlungsrang zu reagieren oder diese zu unterbrechen bzw. zu verhindern. Man kann seine Handlung direkt vor oder nach dem auslösenden Ereignis/der langsameren Figur durchführen.

Verliert eine Person das Bewusstsein, stürzt sie zu Boden oder wird sie auf andere Art handlungsunfähig, bevor sie mit ihrer Handlung an die Reihe kommt, verfällt ihre Aktion.

Gelegentlich trifft eine vorbereitete Partei auf einen nichts Böses ahnenden Gegner. Dann entfällt der Initiativwurf, und die Überraschten dürfen sich eine volle Runde lang nicht bewegen und auch nicht handeln (mit Ausnahme solcher, denen ein *EW: Gute Reflexe* gelingt; s. S. XXX). Werden sie beschossen, können sie nicht ausweichen; werden sie im Nahkampf angegriffen, reagieren sie nur reflexartig und erhalten **-4** auf ihren WW:Abwehr. Die Partei, der die **Überraschung** gelungen ist, kann 10 Sekunden lang nach Belieben agieren.

Aktionen, die eine Aktionsphase benötigen

- Mit einer Aktion kann eine Spielerfigur ...
- sich um die Hälfte ihrer Bewegungsweite bewegen,
- sich aus kniender oder liegender Position aufrichten,
- mit einer gezogenen bzw. schussbereiten *schnellen*² Waffe (definiert als Dolch, Keule, Pistole³, Wurfmesser) sowie mit Waffenlosem Kampf⁴ angreifen,
- eine *langsame* Waffe (s.u.) ziehen,
- einen Gegner in ein Handgemenge verwickeln,
- in einem Handgemenge angreifen,
- sich einem bestehenden Handgemenge anschließen,
- eine Fertigkeit anwenden, die sich in maximal 5 Sekunden durchführen lässt,
- Zauber mit einer Auslösedauer von bis zu 5 Sekunden wirken,
- eine *schnelle* Waffe ziehen und mit ihr einen **überhasteten Angriff** bzw. einen **Schnappschuss** mit **-4** durchführen,
- eine Tür öffnen oder alles tun, was bis zu 5 Sekunden dauert.

Tiere mit einer **Gw** von mindestens **81** benötigen eine Aktion für einen Angriff.

Aktionen, die zwei Aktionsphasen benötigen

In zwei Aktionen kann ein Abenteurer ...

² Wenn wir die Unterscheidung in *schnelle* und *langsame* Waffen einführen, sollten weiter hinten im Regelwerk in den Beschreibungen der Waffen die „schnellen“ Waffen besonders gekennzeichnet werden, z.B. mit „s“ (oder mit einem passenden Symbol).

³ Zu löschen wäre in diesem Fall bei der Beschreibung des Kampfes mit Schusswaffen die Anmerkungen, dass der zweite Schuss mit einer Pistole mit **-2** erfolgt.

⁴ Boxen ist m.E. ein *langsamer* Angriff, da es sich um einen ritualisierten Kampfsport handelt. Mit ähnlicher Begründung könnte man aber auch *Waffenloser Kampf* als *langsam* einstufen, da bin ich offen. *Werfen* halte ich ebenfalls für *langsam*, da man mit dem Zeug, das man wirft, nicht vertraut ist.

- mit einer gezogenen bzw. schussbereiten *langsamen* Waffe angreifen (alle weiter oben nicht als *schnell* bezeichneten Waffen zählen als *langsam*),
- sorgfältig zielen,
- vom Rücken eines Reittieres oder aus einem fahrenden Gefährt heraus angreifen, ungeachtet der Art der Waffe,
- einen Gegenstand gezielt werfen,
- mit einer unvertrauten Waffe angreifen,
- den Kampf aufmerksam studieren, um für den nächsten Angriff gegen sie einen Zuschlag von +2 auf *Abwehr* oder *Ausweichen* zu erhalten,
- sich aus dem Kontrollbereich eines Gegners lösen (s. u.),
- eine Fertigkeit anwenden, zu deren Durchführung 10 Sekunden benötigt werden,
- eine Fertigkeit als **Hilfsfertigkeit** (s. S. XXX) einsetzen, um einer in Reichweite befindlichen Spielerfigur bei ihrem nächsten EW zu helfen (so sinnvoll),
- Zauber mit einer Auslösedauer von bis zu 10 Sekunden wirken.

Zauber, deren Auslösephase länger als 10 Sekunden dauern, benötigen entsprechend mehrere Kampfunden. Tiere mit einer **Gw** von **unter 81** benötigen zwei Aktionsphasen für einen Angriff.

Freie Aktionen

Im Prinzip sind dies alle Aktionen, die nicht länger als **1 Sekunde** dauern, z.B. die Hand auf einen Schalter fallen lassen, sich zu Boden werfen, einen Gegenstand fallenlassen, kurze Anweisungen rufen usw. Man kann sich alternativ einen Schritt (ein Feld; s.u.) zur Seite bewegen oder die Ausrichtung der Figur um bis zu **90 Grad** drehen.

Beispiel: Die Gruppe besteht aus Louis Büchner (Gw 43, B24), Johannes Graetz (Gw 73, B27) und Paul-Otto von Billroth (Gw 92, B23). Die Kali-Anhänger haben Gw 75 und B24, der Tiger Gw 90 und B40. Nach der Modifikation durch den Initiativwurf ergibt sich also folgende Reihenfolge:

Tiger	HR 100 (Gw 90 + 10)
von Billroth	HR 97 (Gw 92 + 5)
Graetz	HR 78 (Gw 73 + 5)
Kali-Anhänger	HR 75 (Gw 75 + 0)
Büchner	HR 48 (Gw 43 + 5)

Die Abenteurer und die Kultisten stehen an den entgegengesetzten Enden der Lichtung, etwa 20 Meter voneinander entfernt. Der Tiger ist in der Mitte, 10 Meter entfernt, mit seinem Mahl beschäftigt. Die Spielleiterin entscheidet, dass keine der drei Parteien überrascht ist (beide Menschengruppen haben sich aufmerksam durch den Dschungel bewegt, Tiger vergessen auch beim leckersten Affenjungen nie ihre Umgebung).

Aktionsphase 1

Der Tiger unterbricht sein Mahl (das tote Affenjunge läuft ihm nicht weg), steht auf, dreht sich in Richtung der Kali-Anhänge (sie sind die größere Gruppe, also die größere Bedrohung) und lässt ein drohendes Fauchen hören.

Otto von Billroth nimmt sein Gewehr von der Schulter und macht es in einer Drohgeste sehr offensichtlich schussbereit; dabei geht er grimmig schauend einen Schritt auf die Kultisten zu. Johannes Graetz, der vom Marsch durch den Dschungel noch sein Buschmesser in der Hand hält, verschiebt seine Aktion, um die die Handlungen der Kultisten regieren zu können.

Die Kultisten, unbeeindruckt von den Drohungen des Tigers und des Soldaten, teilen sich: Zwei bewegen sich in Richtung des Tigers, zwei in Richtung der Abenteurer. Den Tiger erreichen sie

am Ende ihrer Aktionsphase; von den Abenteuern sind sie am Ende ihrer Phase noch 8 (bzw. 7, in von Billroths Fall) Meter entfernt.

Johannes Graetz nutzt nun seine Handlung, indem er sich so vor von Billroth bewegt, dass dieser noch freies Schussfeld hat, aber von links auf einer Seite weniger im Nahkampf angegriffen werden kann.

Louis Büchner bleibt stehen und zieht seine Pistole.

Aktionsphase 2

Der Tiger greift einen der beiden Kultisten an, der links neben ihm steht. Der Angriff gelingt, der Kultist erleidet schweren Schaden.

Otto von Billroth sieht, dass der Kultist bei ihm sein wird, bevor er das Gewehr abfeuern kann (dazu braucht er zwei Aktionen), also lässt er die Waffe fallen, zieht seine Pistole und feuert sie mit einem Schnappschuss auf den rechten ab (mit -4 auf seinen EW). Doch der Schuss geht weit daneben.

Johannes Graetz verschiebt seine Handlung bis zur Ankunft der Kultisten.

Die beiden Kultisten im Kampf mit dem Tiger ziehen ihre Dolche und greifen **überhastet** an, verfehlen aber beide. Die beiden Kultisten, die sich in Richtung der Abenteurer bewegt haben, erreichen diese, wenden sich ihren Gegnern (von Billroth und Graetz) zu und greifen nach ihren Dolchen.

Nun handelt Johannes Graetz und greift einen der Kultisten mit dem Buschmesser an.

Louis Büchner, der mit keinem Gegner im Kampf steht, tritt einen Schritt zurück und feuert seine Pistole ab.

Position in Aktionsphasen

Um in Aktionsphasen unbehindert handeln zu können, benötigt ein Abenteurer etwa 1 Quadratmeter freien Raum. Nach vorne und zur Seite hin erstreckt sich von seinem Standort aus in bis zu 1 m Entfernung sein **Kontrollbereich**. Gegner, die sich in diesem Gebiet aufhalten, kann er im Nahkampf angreifen.

Gerät ein Abenteurer bei seiner Bewegung in den Kontrollbereich eines Gegners, muss er sofort stehenbleiben. Befindet er sich bei Rundenbeginn schon in einem gegnerischen Kontrollbereich, darf er diesen normalerweise nicht verlassen und sich höchstens um 1 m bewegen. Mit einem erfolgreichen Wurf auf *Körperbeherrschung* (s. S. XXX) kann ein Abenteurer einen Kontrollbereich ignorieren.

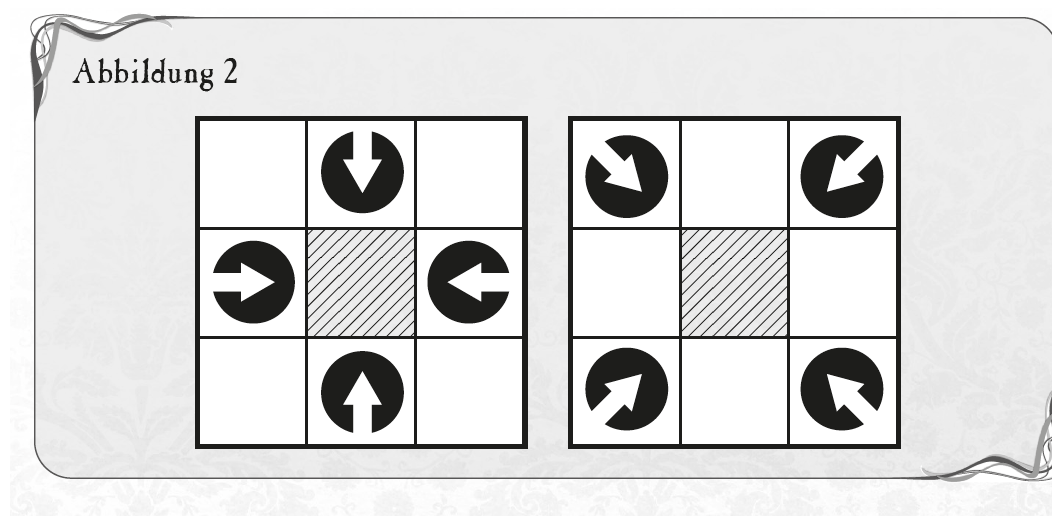
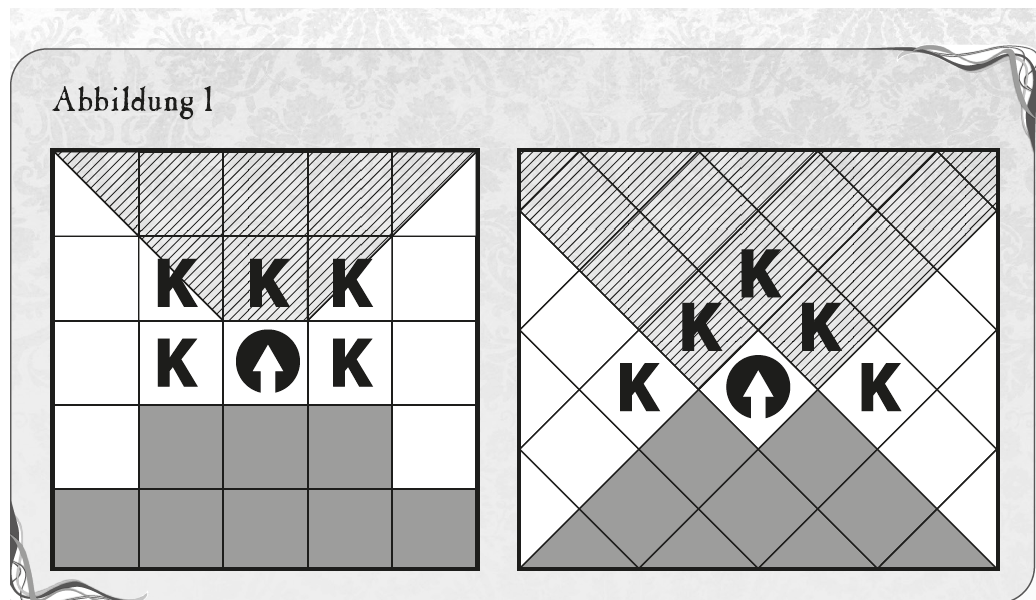
Ein Abenteurer kann sich **von seinem Gegner lösen** und dessen Kontrollbereich verlassen, wenn er in dieser Runde auf jede Handlung verzichtet. Am Rundenende entfernt er sich dann um 1 m von der feindseligen Person. Der Gegner darf ihn in dieser Runde nur im Nahkampf angreifen, wenn ihm ein Prüfwurf gegen **50 + (Gw Angreifer – Gw Angegriffener)** gelingt.

Mit Wurf- und Schusswaffen kann ein Abenteurer nur jene Gegner gezielt bekämpfen, die sich in seinem **Schussfeld** aufhalten. Das Schussfeld umfasst einen Winkel von 90 Grad und erstreckt sich in Blickrichtung bis zur äußersten Reichweite der Waffe oder bis um nächsten Hindernis. Hinter dem Abenteurer befindet sich das entsprechende, ebenfalls 90 Grad umfassende Gebiet. Was dort passiert, kann er auf keinen Fall sehen. Wird er von einem Gegner in diesem Bereich angegriffen, handelt es sich um einen **Angriff von hinten**.

Sind mehrere Personen in eine Aktionsphase verwickelt, ist es oft schwierig, den Überblick zu behalten, wer sich wo befindet. Abhilfe schafft in solchen Fällen eine Skizze des Handlungs-

schauplatzes auf einem mit einem Quadratgitter überzogenen Blatt, wobei ein Feld 1 Quadratmeter entspricht. Die Abenteuer und ihre Gegner können mit Zinnminiaturen, Spielsteinen oder anderen Markierungen dargestellt oder einfach auf ein Blatt Papier aufgemalt werden. Auf jedem von größeren Hindernissen freien Feld kann eine Person stehen und frei agieren. Sie blickt in Richtung einer Feldkante oder -ecke. Ihren Kontrollbereich (mit K markiert), ihr Schussfeld (schraffiert) und den Bereich hinter ihr (grau) erkennt man in Abbildung 1.

Ein Mensch kann im Nahkampf von höchstens vier Gegnern attackiert werden, wenn die Angreifer sich nicht gegenseitig behindern wollen (vgl. Abbildung 2). Ist der Angegriffene nach einer oder nach mehreren Seiten hin gedeckt, weil er mit dem Rücken zur Wand oder Seite an Seite mit Freunden steht, verringert sich entsprechend die Zahl der Feinde, die ihn im Nahkampf angreifen können.



Anhang: Fertigkeiten, die von den Änderungen betroffen sind

Anspornen (neue Fertigkeit in der Viertaufgabe; pA61, *Kampftaktik* erlernt; Erfolgswert+5

Der Abenteurer weiß, wie man im Kampf andere Personen motiviert. Wer nicht weiter als 15 m entfernt steht und die Sprache, in der angesporen wird, mit mindestens +10 beherrscht, kommt bei einem erfolgreichen EW des Anspornenden in den Genuss der Fertigkeit. Wer keine AP mehr hat, kann 60 Sekunden lang ohne Abzüge kämpfen. Wer noch AP hat, erhält temporär (bis zum Ende des Kampfes) 1W6 AP hinzu, allerdings nicht über das Maximum. *Anspornen* kann nur einmal pro Kampf eingesetzt werden.

Anspornen wirkt auf Begleittiere wie Reitpferde oder Jagdhunde, wenn sie zuvor entsprechend *abgerichtet* (also auf die Stimme des Anspornenden „geeicht“) wurden.

- ➔ Bei Einführung dieser Regeln sollte m.E. die Wirkung ersetzt werden durch einen Zuschlag von **+10 auf den Handlungsrang**. (Und zu fragen wäre, ob man diese Fertigkeit auch außerhalb von Kämpfen einsetzen kann, z.B. bei Gewaltmärschen, Klettertouren, Dauerläufen, Wettrudern usw. und sie dort dann den AP-Gewinn liefert, wir also die Wirkungen teilen?)

Fechten (Kampf)

Gw61, *Degen* oder *Florett*; Erfolgswert+5

Beim Fechten gelingt es dem Abenteurer, durch Körperhaltung und Stellung dem Gegner immer die Spitze seiner Waffe entgegenzuhalten. Auf diese Weise hat er mehr Möglichkeiten zum Zusteichen oder auch zum Parieren. Der Abenteurer muss hierzu mit Degen oder Florett kämpfen und darf sich in diesem Fall zu Beginn jeder Runde entscheiden, ob er zusätzlich zu seinem normalen Angriff einen zweiten Angriff oder eine Parade mit der Waffe ausführen will.

Entscheidet sich der Abenteurer für einen zweiten Angriff, würfelt er am Rundenende einen EW:Fechten, der exakt so gehandhabt wird wie ein entsprechender EW:Angriff mit der Waffe (nur dass der Erfolgswert für Fechten üblicherweise niedriger ist). Insbesondere haben kritische Erfolge und Fehler die üblichen Auswirkungen.

Eine Parade mit der Waffe nutzt dem Fechter nur gegen **einen** Gegner, den der Spieler vor dessen EW:Angriff festlegen muss. Erzielt dieser Angreifer einen Treffer, steht dem Fechter ein **WW:Fechten** zu, bei dessen Gelingen er nur **1 AP** verliert. Misslingt der WW:Fechten, steht dem Fechter immer noch der übliche WW:Abwehr zu.

- ➔ Diese Fertigkeit sollte so umgeschrieben werden, dass der erste Angriff in der ersten Aktionsphase stattfindet und der zweite in der zweiten.⁵

⁵ Diese Fertigkeit ist der Grund, warum Degen und Florett keine *schnellen* Waffen sein können, sonst würde *Fechten* als Fertigkeit praktisch überflüssig.

Kampftaktik (sozial)

pA61; Erfolgswert+8 »+5«

Kampftaktik ist die Kunst, eine Gruppe von Abenteurern oder eine militärische Einheit geschickt im Kampf einzusetzen. Der solcherart geschulte Abenteurer hat einen geübten Blick für Konfliktsituationen und kann so für die eigene Partei einen Vorteil herauschlagen. Er hat dementsprechend höhere Chancen, beim *Kampftaktik*-Wurf, der zu Beginn jeder Runde gewürfelt wird, die Initiative zu gewinnen (vgl. Kapitel 3). Menschen, die nicht in *Kampftaktik* geschult sind, beherrschen die Fertigkeit mit einem universellen Erfolgswert von »+5«.

Sind mehrere Personen einer Partei in *Kampftaktik* ausgebildet, müssen sich die Beteiligten einigen, wer die Führung übernimmt, sonst hat niemand einen Vorteil von ihren taktischen Fähigkeiten. Derjenige, der die Führung in solch einer Situation übernimmt, muss die Möglichkeit haben, seinen Gefährten Anweisungen zu geben.

➔ Im ersten Absatz: „zu Beginn jeder Runde“ → „zu Beginn jedes Kampfes“.

Unvertraute Waffen (BdR S. 96)

Hier sollte am Ende der Zusatz, dass ein Angriff mit einer unvertrauten Waffe immer zwei Aktionsphasen benötigt.

