



## - **Kampfregelmodul 1.8b** - (siehe 3. Kampfrunde):

Das Midgard Kampfregelmodul verfolgt folgende Ziele:

- mehr Struktur mit präziseren Regeln bei gleichzeitig höherem, glaubwürdigen Detailgrad des Kampfablaufes
- einen tödlicheren Kampfverlauf und die Betonung der Kampffertigkeiten der Charaktere
- taktischer Einsatz der AP bei Beibehaltung des Konzepts der AP als "Puffer" vor tödlichen Konsequenzen
- Individualisierung des Waffen- und Rüstungsverhaltens
- Beibehaltung und Wiederverwendung möglichst vieler MIDGARD-Charakterwerte

Die Regeln sprechen nur Abweichungen von den Standard MIDGARD-Regeln an, alle anderen MIDGARD-Regeln haben weiterhin Gültigkeit.

### **1. Initiative**

Die Initiative entspricht der Gw des Charakters. Die Initiative wird absteigend abgehandelt. Eine Initiativephase umfasst alle Beteiligten mit derselben Gw. Müssen die Beteiligten innerhalb einer Initiativephase unterschieden werden, entscheidet ein WW:Kampftaktik über die Reihenfolge. Ein Durchlauf aller Beteiligten entspricht einer Runde mit 5 sec in der Spielwelt. Der Begriff Runde bezieht sich immer nur auf den einzelnen Charakter, es beginnt in jeder Initiativephase für jeden Charakter also eine eigene Runde, die erst endet, wenn der Charakter nach einem Initiativedurchlauf wieder an der Reihe ist. Es empfiehlt sich zur Übersichtlichkeit, die Initiative aller Beteiligten auf einer Zahlenleiste zu positionieren.

### **2. Aktionen**

Folgende Aktionen sind in einer Initiativephase möglich. Die Anzahl der Aktionen ist begrenzt

#### **- Abwarten**

Man kann, anstatt zu handeln, abwarten. Dadurch verlässt man seine Position in der Initiativereihenfolge. Man kann seine Initiativephase beliebig lange hinauszögern und jederzeit die Handlung eines anderen Beteiligten unterbrechen. Dazu muss man einen WW:Kampftaktik gegen den unterbrochenen Akteur gewinnen (gleich oder höher), falls dieser nicht freiwillig den Vortritt gewährt. Im Falle eines Fehlschlages kommt man in jedem Fall unmittelbar nach Vollendung der Initiativephase des Siegers an die Reihe oder verliert die Aktion für diese Runde. Im weiteren Verlauf behält man die neue Position in der Initiativereihenfolge bei.

Abwarten kann stattdessen auch genutzt werden, um zu zielen oder die Bewegungen des Gegners zu studieren. Im Fern- und Nahkampf erhält man hierfür einmalig +4 auf den EW:Angriff in der nächsten Runde. Der Bonus gilt nur für die nächste Runde und solange sich der Gegner nicht weiter als einen Schritt bewegt hat.

#### **- Angriff**

Siehe Kap. 3.Kampfrunde und Kap. 5.Manöver. Kritische Treffer und Fehlschläge müssen bestätigt werden. Hierzu ist ein EW:Angriff mit denselben Modifikatoren wie der eigentliche Angriff nötig. Im Falle eines kritischen Treffers muss dieser Wurf gelingen, um ihn zu bestätigen. Im Falle eines kritischen Fehlschlages muss dieser Wurf misslingen, um ihn zu bestätigen. Andernfalls handelt es sich nur um einen gewöhnlichen Treffer bzw. Fehlschlag.

#### **- Bewegung**

Der Kampf im Kampfregelmodul findet auf Hexfeldern von 1 m Durchmesser statt. Man kann sich bis zu der halben Bewegungsweite pro Runde bewegen. Greift man gleichzeitig an, erhält man -4 auf den EW:Angriff.

Man muss nicht stoppen, wenn man in die Waffenreichweite eines Gegners läuft, es sei denn das Feld ist angrenzend. Man kann sich von einem oder mehreren angrenzenden Gegnern ohne

Auswirkungen lösen, wenn man eine vergleichende Probe mit dem jeweils höheren Wert von Akrobatik oder Gew/5 gegen jeden beteiligten Gegner besteht (freie Aktion). Es ist dabei egal, ob man bereits in Kontakt mit dem Gegner war oder erst in Kontakt gekommen ist, man also noch Bewegungspunkte übrig hat. Man darf allerdings kein zweites Feld betreten, in das der oder die Gegner mit einem Schritt gelangen könnten (es sei denn diese erlauben es). Das bedeutet, mit zwei Personen kann man jemanden mit entsprechender Positionierung am Rückzug hindern. Lediglich ein abwartender Beteiligter kann versuchen einen Gegner anzugreifen, bevor dieser sich löst und zwar unabhängig davon, wie der vergleichende Wurf zum Lösen aus dem Nahkampf ausfällt.

Ist man in Kontakt mit den vorderen drei Feldern des Gegners und will diesen umrunden, gelten dieselben Regeln wie beim Lösen vom Gegner.

Bewegt man sich durch das Feld eines Verbündeten, gelingt dies in jedem Fall, aber man muss einen PW:Gw oder EW:Geländelauf bestehen (freie Aktion), um seine Aktion zu behalten.

#### **- Freie Aktion**

Eine freie Aktion sind alle unwillkürlichen oder kurzfristigen Handlungen, sowie das Reden. Freie Aktionen sind z.B.

- Sprechen
- ein EW:Abwehr
- das Aufrechterhalten von Zaubern
- einen gehaltenen Gegenstand fallen lassen
- sich auf den Boden legen

Die Anzahl der freien Aktionen ist nicht begrenzt und kann zusätzlich zu allen anderen Aktionen durchgeführt werden.

#### **- Schritt**

Ein Schritt ist die Bewegung um 1 m. Ein einzelner Schritt kann im Rahmen einer anderen Aktion stattfinden. Bewegt man sich im Kampf bei der Abwehr vom Angreifer weg, erhält man hierfür +2 auf alle WW:Abwehr für die gesamte Runde. Zur Bestimmung der Kampfreichweite einer Abwehr gilt die ursprüngliche Entfernung vor dem Zeitpunkt des Schrittes. Der Schritt kann auch vor oder nach dem EW:Angriff vom Angreifer durchgeführt werden. Man kann also in das Feld des Verteidigers nachrücken, wenn dieser zurückweicht. Ebenso ist es möglich, nach dem Angriff vom Verteidiger fort zu rücken! Das Lösen vom Gegner per Schritt gelingt immer. Ein Schritt

kann nicht kumulativ zur Bewegung ausgeführt werden, ein abwartender Gegner kann jedoch wie üblich versuchen den sich lösenden Kampfbeteiligten anzugreifen.

#### **- Zaubern**

Alle Zauberhandlungen werden in ihrer Dauer halbiert. 1 und 5 Sekundenzauber geschehen sofort. 10 Sekundenzauber geschehen zu Beginn der nächsten Runde. 20 Sekundenzauber geschehen zu Beginn der übernächsten Runde und 30 Sekundenzauber zu Beginn der Runde darauf. Es ist immer möglich, nach Vollendung des Zaubers, in dieser folgenden Runde einen neuen Zauber zu beginnen. Während des Zauberns darf man nur einen Schritt tätigen.

Der Zauberer ist im Laufe seiner Runde(n) wehrlos. Das bedeutet, ein Angreifer erhält +4 auf den Angriff und der Zauberer erhält keinen Verteidigungsbonus auf seinen WW:Abwehr (siehe 3.Kampfrunde). Erleidet der Zauberer Schadenspunkte, wird der Zauber unterbrochen, wenn dem Zauberer kein PW:Wk-20 gelingt.

### **3. Kampfrunde**

Man hat pro Runde folgende Aktionen zur Verfügung:

- 1 Schritt
- beliebig viele Abwehr und Abwehrmanöver
- beliebig viele freie Aktionen
- 1 Angriffsmanöver oder 1 Aktion Zaubern (oder eine andere Aktion) + Bewegung

Der Kampfablauf für einen Beteiligten ist folgendermaßen:

1. Der Angreifer entscheidet sich für ein Manöver mit Modifikationsansage und sagt Haltung an (siehe 6. Sonderregeln)
2. Verteidiger sagt a) Gegenhalten an oder b) Abwehr
3. Eventuelle Schritte werden gezogen.
4. Beide Kontrahenten würfeln
5. Verteidiger sagt eventuell zusätzliche Abwehrmanöver oder Angreifer sagt evt. Entwaffnen an
6. Schaden wird ermittelt und Konsequenzen treten ein (Rückschlag, Schock, Tod etc.)

Die Bewegung kann vor Phase 1 oder nach Phase 6 geschehen.

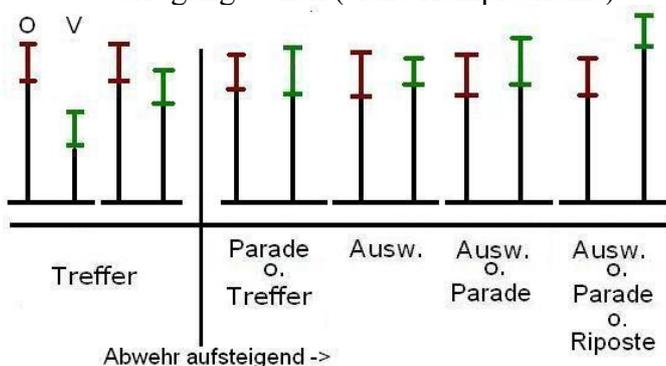
## Treffer

Ein Angriff ist immer eine vergleichende Probe gegen den Abwehrwert des Gegners. Man hat immer eine Abwehr als freie Aktion zur Verfügung. Die AP werden dazu aufgewandt, um diverse Kampfoptionen zu aktivieren. Fallen die AP eines Charakters auf 0, dann erhält er zusätzlich zu den Effekten von wehrlos einen Abzug von -4 auf den WW:Abwehr. Siegt der Angreifer (EW:Angriff gleich oder höher als WW:Abwehr) dann erzielt er potentiell Schaden durch LP Verlust. Er muss hierfür nicht den Zielwert 20 erreichen!

Der Verteidiger kann eine verlorene Abwehr gegen jeden Angriff in einer Runde für die Kosten von 2AP in eine Parade umwandeln, wenn die Verteidigung (Summe aus WW:Abwehr + Verteidigungsbonus der Waffe) höher ist, als die Offensive (EW:Angriff + Reichweitenbonus der Waffe des Angreifers). Siehe auch Kap. 4.Ausrüstung. Siegt der Verteidiger mit seinem WW:Abwehr allein, dann kann er die Abwehr u.U. für die Kosten von 4AP in eine Riposte umwandeln (siehe Schaudiagramm und Kap. 5.Manöver).

Der Ablauf der vergleichenden Probe läuft folgendermaßen ab:

1. Beide Kontrahenten würfeln ihren EW:Angriff, bzw. WW:Abwehr.
2. Der Verlierer sagt nun den erhöhten Wert nach Addition seines Waffenbonus an. Ist er weiterhin der Verlierer, dann folgt Punkt 4.
3. Ist er dadurch der Gewinner, kontert der Gegner nun mit der Ansage seiner Summe aus EW:Angriff bzw. WW:Abwehr + Waffenbonus.
4. Das endgültige Kampfergebnis kann nun ermittelt werden, wodurch dem Verteidiger beim Sieg unterschiedliche Optionen zur Verfügung stehen (siehe Kampfschema).



**Kampfschema:** Mögliche Fälle vergleichender Kampfergebnisse. Die Balken zeigen unterschiedlich

hohe Würfelergebnisse von Angriff und Abwehr in schwarz an. Rot ist der Reichweitenbonus der Waffe, grün der Verteidigungsbonus der gegnerischen Waffe. O steht für Offensive, V für Verteidigung und bezeichnet jeweils die Summe der einzelnen Komponenten.

**Beispiel:** Ein Strassenräuber (Krummsäbel +6) greift Jorath, den Tiermeister (Streitaxt +10) aus 1 m Entfernung an. Beide Kontrahenten würfeln auf ihre Kampfwerte, Jorath erreicht 22 und der Strassenräuber 20 und verliert damit. Der Strassenräuber addiert nun den Reichweitenbonus seines Krummsäbels für 1m Entfernung (2) zu 22 und siegt als Angreifer bei Gleichstand. Jorath kontert nun seinerseits mit dem Verteidigungsbonus seiner Waffe (1) und geht mit 23 siegreich hervor. Er hat nun die Möglichkeit eine Parade durchzuführen oder auszuweichen. Hätte Jorath allein mit dem WW:Abwehr eine 23 oder höher erreicht, hätte er auch eine Riposte durchführen können, unabhängig vom Verteidigungsbonus seiner Waffe.

Dieser Ablauf erfüllt keine spielerische Funktion, ist aber insbesondere Anfangs eine Hilfe, um sich in das System hineinzufinden. Grundsätzlich werden immer erst beide Waffenboni addiert, bevor der Sieger sich für eine Aktion entscheidet.

## Schaden

Es wird nicht mehr zwischen schweren und leichten Treffern unterschieden. Jeder Schadenspunkt reduziert die Lebenspunkte um 1. Es wird zwischen Trefferpunkten (vor Abzug der Rüstung) und Schadensunkten oder "Schaden" (nach Abzug der Rüstung) unterschieden.

### - Rückschlag:

Erhält man mehr Trefferpunkte als  $6 + (\text{Ausdauerbonus} + \text{Schadensbonus})/2$  [abgerundet], wird man 1 Feld zurückgestoßen. Gelingt einem kein PW:Gw, stürzt man zu Boden. Es ist sinnvoll diesen Schwellenwert im Vorfeld zu berechnen und auf dem Charakterbogen zu notieren.

### - Schock [optional]:

Erhält ein Charakter Schaden, muss dem Getroffenen ein PW:Wk gelingen oder er verliert seine Aktion für seine kommende Runde. Die Abwehr ist zudem in seiner kommenden Runde nur noch ohne Verteidigungsbonus der Waffe möglich. Der Schock steigert die Gefährlichkeit des Kampfes enorm.

### - **Wunden:**

Wunden erhält man weiterhin bei der MIDGARD Wundschwelle. Jedoch werden die kritischen Trefferergebnisse 0-20 ignoriert und es wird in diesem Fall erneut gewürfelt. Bei 3 LP oder weniger muss dem Charakter jede Runde ein PW:Wk gelingen, ansonsten fällt er kampfunfähig zu Boden. Tut der Charakter nichts (freie Handlungen erlaubt), fällt nur einmalig ein PW:Wk bei Erreichen der 3LP an.

## 4. Ausrüstung

Der Rüstungsbonus und Initiativebonus der Waffen entfällt. Jede Waffe hat die folgenden zusätzlichen Werte:

- Verteidigungsbonus
- Reichweitenbonus
- Schadensart (Stich/Schnitt/Wucht)

Der Verteidigungsbonus erhöht den WW:Abwehr. Das ist die Differenz, bis zu der eine niedrigere Abwehr als die Offensive unter AP-Verlust in eine Parade umgewandelt werden kann. Der Reichweitenbonus zeigt den Abstand in Feldern an, für den die entsprechende Waffe den angegebenen Bonus in der Waffenliste (S.5) auf den EW:Angriff gewährt.

Das Schema der möglichen Angriffsfelder mit den Zahlen als Felderabstand lautet folgendermaßen. Ein "-" bedeutet, daß in oder ab dieser Reichweite kein Angriff mehr möglich ist:

|                            |               |
|----------------------------|---------------|
| Raufen, Garotte etc.       | 0 / -         |
| Dolche, Kurzschwerter etc. | 0 / 1         |
| Schwerter, 2-Handwaffen    | 0 / 1 / 2     |
| Langspeere, Lanzen etc.    | - / 1 / 2 / 3 |

Es ist sinnvoll, seinen Angriffswert auf den Charakterbogen für alle vorhandenen Reichweitenboni der Waffe aufzuschreiben.

**Beispiel:** *Kallos der Kundschafter hat Stoßspeer +8 und einen Angriffsbonus von +3. Ein Stoßspeer besitzt die Werte -/0/2/3. Er notiert sich für seine Angriffswerte: -/+11/+13/+14.*

Die Klassen Stich/Schnitt/Wucht geben an, gegen welche Rüstungsart die Waffe +1 Trefferpunkte erzeugt. Besitzt eine Waffe mehrere Schadensarten, gilt die jeweils vorteilhaftere Schadensart:

Stich: +1 Trefferpunkt gegen KR

Schnitt: +1 Trefferpunkt gegen TR/LR

Hieb: +1 Trefferpunkt gegen PR/VR/RR

### **Parierwaffen:**

Für Parierwaffen (inkl. Schilde) gelten alle MIDGARD-Regeln. Schilde reduzieren zusätzlich den eigenen Sturmangriffsschaden um ihren -AP Wert (siehe 6. Sonderregeln). Der Parierwaffenbonus wird zum WW:Abwehr nur noch im Zuge einer Parade addiert.

## 5. Manöver

Die Manöver sind eingeteilt in Angriffs- und Abwehrmanöver und können nur im Zuge der entsprechenden Intention eingesetzt werden. Die Manöver ersetzen dabei den normalen Angriff, bzw. die Abwehr oder fordern zusätzliche Proben. Am Ende des Kapitels werden die AP Kosten aufgelistet, die notwendig sind, um die Manöver auszuführen.

### - **Deckung:**

Ein Abwehrmanöver. Es ist möglich, eine einzelne Abwehr für einen Kameraden zu machen, wenn man sich zwischen ihm und dem Gegner oder angrenzend zu beiden Beteiligten befindet. In diesem Fall wird der Verteidigungswert als fester Abwehrbonus gerechnet, d.h. es muss bei Erfolg eine Parade durchgeführt werden. Dies kann als freie Aktion für 2 AP geschehen. Bei einem Treffer erleidet der deckungsgebende Charakter die Trefferpunkte. Deckung ist nicht mit anderen Manövern kombinierbar.

### - **Entwaffnen:**

Ein Angriffs- und Abwehrmanöver, das 3 AP kostet. Ein Angreifer kann entwaffnen, anstatt Trefferpunkte zu würfeln, wenn der Verteidiger eine Parade durchführt, um einen Treffer zu verhindern. Ein Verteidiger kann entwaffnen, wenn er eine Parade durchführt, obwohl er ausweichen könnte (die AP-Kosten für Entwaffnen und Parade addieren sich).

Ein Angreifer kann auch entwaffnen, indem er ohne AP-Kosten stattdessen gezielt auf die Waffe des Gegners schlägt (-4 Abzug auf EW:Angriff zusätzlich). Es ist dabei egal, ob der Verteidiger eine Parade durchführt oder den Treffer akzeptiert. Es wird eine zusätzliche, vergleichende Kampfprobe gewürfelt, ohne die Waffenboni zu addieren. Beträgt die Differenz mindestens 6, ist der Gegner entwaffnet.

| Waffenname        | Attribute              | Schaden            | Vert. | Reichw.                       | Schadensart   |
|-------------------|------------------------|--------------------|-------|-------------------------------|---------------|
| Raufen            | -                      | 1W6-4              | 2     | 4/-                           | wucht         |
| Faustkampf        | -                      | Midgard            | 1     | 3/2                           | wucht         |
| waffenloser Kampf | Midgard                | Midgard            | 3     | 4/0                           | wucht         |
| Anderhalbhänder   | St31,Gs21<br>St81,Gs21 | 1W6+2<br>1W6+1     | 2     | 0 / 3 / 2                     | schnitt+wucht |
| Beidhänder        | St61,Gs31              | 2W6                | 1     | 0 / 3 / 3                     | wucht         |
| Dolch             | Gs01                   | 1W6-1              | 1     | 5 / 1                         | stich         |
| Fuchtel           | Gs31,St61              | 1W6+1              | 2     | 0 / 4 / 1                     | stich         |
| Garotte           | Gs61,St21              | würgen             | 0     | 1 / -                         | würgen        |
| Glefe             | St11,Gs61              | 1W6+2<br>1W6/1W6+2 | 3     | - / 0 / 2 / 2                 | schnitt/stich |
| Handaxt           | St11                   | 1W6                | 1     | 2 / 4                         | schnitt+wucht |
| Hellebarde        | St61,Gs61              | 2W6-1<br>1W6/1W6+2 | 2     | - / 1 / 1 / 3                 | schnitt/stich |
| Kampfstab         | Gs61,St31              | 1W6                | 2     | 1 / 2 / 2                     | wucht         |
| Keule             | St01                   | 1W6-1              | 1     | 2 / 4                         | wucht         |
| Kriegsflgel       | St61,Gs31              | 2W6-1              | 0     | 0 / 3 / 4                     | wucht         |
| Kriegshammer      | St61,Gs11              | 1W6                | 1     | 0 / 3 / 3                     | wucht         |
| Krummsäbel        | St31,Gs11              | 1W6/1W6+1          | 2     | 1 / 3 / 1                     | schnitt       |
| Kurzschwert       | Gs01                   | 1W6                | 1     | 3 / 3                         | stich         |
| Langschwert       | St31,Gs21              | 1W6+1              | 3     | 0 / 3 / 1                     | schnitt       |
| Lanze             | St61,Gs11              | 1W6<br>2W6+2/3W6+3 | 1     | - / 0 / 2 / 4                 | stich         |
| Magierstab        | Gs31                   | 1W6                | 2     | klein 2 / 3<br>groß 1 / 2 / 2 | wucht         |
| Magierstecken     | Gs61,St31              | 1W6+1              | 2     | 1 / 2 / 2                     | wucht         |
| Morgenstern       | St61,Gs61              | 1W6+2              | 0     | 0 / 4 / 3                     | wucht         |
| NunChaku          | Gs61,St31              | 1W6-1              | 0     | 2 / 3                         | wucht         |
| Ochsenzunge       | Gs31                   | 2W6-4              | 1     | 4 / 2                         | stich         |
| Ogerhammer        | St91,Gs31              | 4W6-3/4W6          | 1     | 0 / 2 / 4                     | wucht         |
| Peitsche          | Gs81,St21              | 1W6-3              | 0     | - / 0 / 3 / 2                 | -             |
| Rapier            | Gs51,St11              | 1W6                | 3     | 0 / 2 / 2                     | stich         |
| Schlachtbeil      | St61,Gs31<br>St91,Gs31 | 1W6+3<br>1W6+1     | 1     | 0 / 2 / 4                     | schnitt+wucht |
| Speer,leichter    | Gs01                   | 1W6-1              | 2     | 0 / 2 / 3                     | Stich         |
| Stabkeule         | St81                   | 2W6-2              | 1     | 0 / 4 / 2                     | wucht         |
| Stielhammer       | St81,Gs31              | 2W6<br>1W6/1W6+1   | 1     | 0 / 2 / 4                     | wucht         |
| Stoßspeer         | St31,Gs11              | 1W6<br>2W6/3W6     | 2     | - / 0 / 2 / 3                 | stich         |
| Streitaxt         | St61,Gs11              | 1W6+1              | 1     | 0 / 4 / 2                     | schnitt+wucht |
| Streitkolben      | St31                   | 1W6                | 1     | 0 / 4 / 2                     | wucht         |

### - Finte:

Ein Angriffsmanöver. Eine erfolgreiche, vergleichende Kampfprobe anstelle eines Angriffes entscheidet, ob der Angreifer die Differenz bis zur maximalen Höhe des Reichweitenbonus der Waffe (eine Verdoppelung) als Bonus auf den nächsten Angriff oder die nächste Abwehr bekommt. Wahlweise kann ein anderer Charakter, der denselben Gegner im Verlaufe der Runde des Angreifers angreift, den Bonus erhalten.

### - Gegenhalten:

Ein Abwehrmanöver. Der Verteidiger kann anstelle einer Abwehr direkt in einen Gegenangriff mit einem EW:Angriff -4 übergehen. Der Angriff geschieht aus der Distanz des Angreifers. Dies gilt auch, wenn der Verteidiger einen Schritt aufwendet, da das Gegenhalten als Abwehr gewertet wird. Keiner der Angreifer kann weitere Abwehrmanöver nutzen, wohl aber Angriffsmanöver, sofern diese es erlauben. Beide Kontrahenten treffen bis auf eine Ausnahme in jedem Fall, der vergleichende Wurf dient nur zur Bestimmung des Gewinners, der zuerst Trefferpunkte ermittelt (inkl. aller Konsequenzen) bevor er selbst Trefferpunkte erhält. Der Schaden, den der Verlierer austeilt, wird zusätzlich halbiert. Erzielen die Gegner einen Gleichstand, treffen die Waffen aufeinander und es erfolgen sofort Abnutzungsproben für die leichtere Waffe zusätzlich zur Abnutzung am Ende des Kampfes (siehe 6.Sonderregeln).

### - Gezielter Angriff:

Ein Angriffsmanöver. Der Angreifer kann gezielt eine Trefferzone (Midgardtabelle DFR S.248) mit dem Abzug der jeweiligen Trefferzone auf den EW:Angriff anvisieren. Mit einem gezielten Angriff ist es auch möglich zu entwaffnen (siehe Entwaffnen).

### - Parade:

Ein Abwehrmanöver, das man für 2 AP durchführen kann, wenn die Differenz zwischen Abwehresultat und Offensive (Angriff +Angriffsbonus der Waffe) kleiner ist als der Verteidigungsbonus der Waffe. Der Verteidigungsbonus kann durch zusätzlichen Verbrauch von je 1AP um 1 erhöht werden. Es besteht die Gefahr, dass die Waffe Abnutzung erleidet (siehe 6.Sonderregeln). Eine Parade kann auch waffenlos durchgeführt werden, allerdings wird dann das Gliedmaß, mit dem pariert wurde, in jedem Fall mit halbem Schaden getroffen, sofern der Gegner auch eine Waffe führt.

### - Reichweite ausnutzen

Ein Abwehrmanöver. Überschreitet man von vorne kommend die maximale Waffenreichweite eines Gegners, hat dieser einen freien Angriff für 3 AP in einer beliebigen Reichweite der Felder, die der Angreifer beritt. Wird ein Handgemenge eingeleitet, muss der Kämpfer sich entscheiden, dieses Manöver oder den freien Angriff im Handgemenge zu nutzen (siehe Kap 6).

### - Riposte

Ein Abwehrmanöver. Der Verteidiger kann bei guter Abwehr (siehe Schema) für 4 AP einen direkten Gegenangriff mit -4 auf den EW:Angriff durchführen, Dies ist nicht mit anderen Manövern kombinierbar. Eine Riposte kann nicht mit einer weiteren Riposte gekontert werden.

### - Wuchtschlag:

Ein Angriffsmanöver. Der Charakter kann bei gleichzeitigem Ausgeben von jeweils 1 AP und 1 Angriffsbonus +1 Trefferpunkte erzeugen. Das Maximum ist der Schadensbonus des Charakters.

### - Sturmangriff

Ein Angriffsmanöver. Ein Sturmangriff ist der Versuch, einen Gegner mit seinem Körper niederzuwerfen oder mit einer Waffe heftiger zuzuschlagen. Die kostet 2AP. Mindestens 2 Felder müssen dazu zurückgelegt werden. Um zu treffen, ist

1. beim Waffenangriff ein erfolgreicher Angriff nötig oder
2. beim Körpereinsatz eine erfolgreiche vergleichende Probe mit St/5 (abrunden) oder Athletik gegen Gew/5 oder Akrobatik (höheres zählt), oder zu Pferd mit Reiten gegen Abwehr.

Greift man mit einer Waffe zu Pferd an, wird der geringere Wert von Reiten und Waffenfertigkeit genommen. Beim Körpereinsatz muss man sich in das Feld des Verteidigers bewegen. Gegen Angriffe mit Körpereinsatz darf der Verteidiger nur ausweichen (Verteidigungsbonus der Waffe wird nicht eingerechnet), jedoch kann ihm ein freier Angriff beim ausnutzen seiner Waffenreichweite zustehen (siehe 5. Manöver: Reichweite ausnutzen). Weicht er aus, bewegt sich der Angreifer um mindestens 1/3 der bewegten Felder hinter den Gegner (abrunden) aber maximal um die übrige Bewegungsweite

Sturmangriffe mit Waffen können zusätzlich per Parade oder Riposte abgewehrt werden. Es erfolgt bei Parade dann sofort eine Probe auf Abnutzung für die leichtere Waffe zusätzlich zur Abnutzung am Ende des Kampfes.

Gelingt der Angriff mit Waffe, erhöht sich der Waffenschaden um 2 pro 5 Felder oder um den Sturmangriffsschaden der Waffe (evtl. auch für die Riposte des Verteidigers). Der Angreifer kann dies mit Wuchtschlag kombinieren, andere Manöver sind nicht erlaubt. Gelingt der Sturmangriff mit Körpereinsatz, erhalten beide Kontrahenten 1W6-3 Aufprallschaden (mind. 1) pro zurückgelegten 2 Felder relativer Geschwindigkeit der Kontrahenten aufeinander zu (Addieren der bewegten Felder beim aufeinander Zugehen, Subtrahieren beim Davonlaufen). Ist der Angreifer um mindestens 1 Feld größer als der Verteidiger (z.B. ein Pferd), kann der Angreifer seinen Weg fortsetzen und evtl. weitere Gegner mit Körpereinsatz angreifen, sofern ihm Bewegungspunkte bleiben. Weitere Manöver sind beim Sturmangriff mit Körpereinsatz nicht erlaubt.

Der Kontrahent, der mehr Trefferpunkte erleidet, muss einen vergleichenden PW:St gegen den Angreifer bestehen (höher), oder er geht zu Boden. Erleiden die Kontrahenten gleich viele Trefferpunkte, gilt der Angreifer als Sieger. Rückschlag kann zusätzlich eintreten (siehe Kap.3 Kampfrunde). Ein Schild reduziert den Schaden um den -AP Wert beim Sturmangriff zu Fuß.

| Manöver              | Art                | AP Kosten         |
|----------------------|--------------------|-------------------|
| Deckung              | Abwehr             | 2                 |
| Entwaffnen           | Abwehr und Angriff | 3                 |
| Finte                | Angriff            | -                 |
| Gegenhalten          | Abwehr             | -                 |
| Gezielter Angriff    | Angriff            | -                 |
| Parade               | Abwehr             | 2 + X             |
| Reichweite ausnutzen | Abwehr             | 3                 |
| Riposte              | Abwehr             | 4                 |
| Sturmangriff         | Angriff            | 2                 |
| Wuchtschlag          | Angriff            | bis Schadensbonus |

## 6. Sonderregeln

### - Abnutzung

Wenn man mit einer Waffe einmal im Kampf pariert oder eine Rüstung Schaden erhält, würfelt man am Ende des Kampfes mit W20+17 gegen Mindestwert 20, wenn man eine Wuchtwaffe pariert hat, ohne selber eine zu führen, wird W20+16 gegen Mindestwert 20. Bei Mißerfolg oder kritischem Fehlschlag erhält die Waffe oder die Rüstung einen Strukturschaden. Man würfelt außerdem einmal pro bereits vorhandenem Strukturschadenspunkt. Das Reparieren kostet 20% des Kaufpreises pro Strukturschadenspunkt. Bei 5 Strukturschadenspunkten ist die Waffe oder die Rüstung jedoch unwiederbringlich zerstört. Die Strukturschadenspunkte kann der SL geheim nachhalten.

### - Haltung: Voller Angriff

Die Haltung muss in Kampfphase 1 angesagt werden (siehe 3. Kampfrunde). Für jeweils -2 auf alle WW:Abwehr erhält der Charakter +1 auf alle EW:Angriff für die laufende Runde. Dies ist mit anderen Manövern kombinierbar.

### - Haltung: Volle Verteidigung

Die Haltung muss in Kampfphase 1 angesagt werden. Für jeweils -2 auf alle EW:Angriff erhält der Charakter +1 auf alle WW:Abwehr. Dies ist mit anderen Manövern kombinierbar.

### - Handgemenge

Gegner, die sich bekämpfen und in Entfernung 0 stehen, befinden sich immer im Handgemenge. Um ein Handgemenge einzuleiten, muss man sich in dasselbe Feld des Gegners bewegen. Ein WW:Raufen (oder WW:Waffenloser Kampf) entscheidet, ob der Verteidiger einen freien Angriff in Reichweite 0 erhält. In diesem Fall verzichtet man auf den freien Angriff durch das Ausnutzen der Waffenreichweite (siehe 5.Manöver). Man darf wie üblich einen Schritt zurückweichen, um +2 auf Raufen oder Waffenloser Kampf zu bekommen, ein Handgemenge wird dann nur eingeleitet, wenn der Angreifer mit einem Schritt nachzieht. Zurückdrängen ist nicht möglich, wenn man ein Handgemenge einleiten will.

Angriffe finden nach den üblichen Regeln in Reichweite 0 mit den entsprechenden Waffenboni statt. Schlägt man in ein Handgemenge hinein, sind die beteiligten wehrlos (+4 auf den EW:Angriff). Gelingt dem Verteidiger der WW:Abwehr gegen

einen äusseren Angriff in das Handgemenge, erfolgt ein unbeabsichtigter EW:Angriff mit dem vorherigen Würfelerggebnis gegen einen anderen Beteiligten im Handgemenge (zufällig ermittelt). Erst wenn alle Beteiligten im Handgemenge erfolgreich abgewehrt haben, gilt der Angriff als gescheitert. Der unbeabsichtigte Angriff kann nicht mit anderen Manövern kombiniert werden und die Verteidiger dürfen nur das Manöver Parieren einsetzen.

Im Handgemenge darf keine Bewegung stattfinden, jedoch darf man als Bewegungsaktion nach einem erfolgreichen, vergleichenden WW:Raufen (bzw. WW:Waffenloser Kampf) gegen alle Beteiligten einen Schritt durchführen. Die beteiligten Gegner bewegen sich unweigerlich dabei mit.

- **Festsetzen:** In einem Handgemenge ist es möglich jemanden fest zu setzen, so dass er nicht mehr angreifen kann. Dies ist ein WW:Raufen oder WW:Waffenloser Kampf mit einem Abzug von -4 (sowie auf alle folgenden EW:Angriff, solange man den Gegner festhält). Ein festgesetzter Gegner kann nichts tun, außer sich loszureißen. Dies geschieht über eine Aktion mit vergleichendem PW:St.

- **Lösen:** Um sich aus einem Handgemenge zu lösen, muss man als Bewegungsaktion ein WW:Raufen (oder Waffenloser Kampf) bestehen. Ein festgehaltener Gegner muss sich zuvor losreißen.

### **- Kampf mit zwei Waffen**

Beidhändiger Kampf wird entsprechend den MIDGARD-Regeln gehandhabt. Beidhändiger Kampf kann auch ungelernt mit +2 eingesetzt werden. Der Abzug für den alleinigen Angriff der falschen Hand mit der entsprechenden Waffenfertigkeit beträgt -4 auf den EW:Angriff.

### **- Überzahl**

Jeder zusätzliche Charakter, der denselben Gegner im Nahkampf in einer Runde bereits angegriffen hat, gewährt einen kumulativen +1 Bonus auf folgende Angriffe, so dass sich der Bonus im Laufe der ersten Runde erhöht.

### **- Zurückdrängen**

Wenn der Verteidiger sich nicht bewegt hat, kann er als Reaktion auf einen Angriff weiter zurückweichen als der übliche Schritt (vom Gegner fort). Der Angreifer darf sofort nachrücken, wenn er noch Bewegungspunkte übrig hat. Dies nimmt die Wucht aus den Schlägen und reduziert die erlittenen

Trefferpunkte um 1 für jedes Feld nach dem Schritt. Man darf sich beim Zurückweichen nicht vom Gegner lösen (man wird zurückgedrängt!), d.h. man kann nur soweit zurückweichen, wie der Gegner bereit ist nachzuziehen.

## **7. Zaubern**

### **Spontane Modifikation**

Der magiebegabte Charakter kann seinen EW:Zaubern auf diverse Weise modifizieren, um seine Zauber zu verstärken. Diese Optionen ersetzen nicht die Eigenschaften der Thaumagrale. Für einen kumulativen Abzug von jeweils -4 auf den EW:Zaubern kann der Zauberanwender jeweils:

#### **- Zauberdauer reduzieren**

Die Zauberdauer eines Zauberspruches wird um eine Kategorie pro -4 Abzug reduziert. Nur Sekundenzauber können auf diese Weise verkürzt werden. Die reduzierbaren Kategorien sind:

- 5 Sek.
- 10 Sek.
- 20 Sek.
- 30 Sek.

#### **- Wirkungsdauer verdoppeln**

Der Zauberanwender verdoppelt einmalig die Wirkungsdauer eines Zaubers. Instantane und dauerhafte Zauber sind davon ausgeschlossen.

#### **- Reichweite verdoppeln**

Die Reichweite aller Zauber, abgesehen von Berührungszaubern, kann einmalig verdoppelt werden.

#### **- Wirkungsbereich erhöhen**

Ein Zauber kann in seinem Wirkungsbereich einmalig verdoppelt werden oder die Anzahl der betroffenen Wesen kann pro -4 Abzug um 1 erhöht werden. Zauber mit Wirkungsbereich Zauberer sind hiervon ausgenommen.

### **Zauber Fokussieren**

Der Magieanwender kann pro zusätzlichem ausgegebenen AP +1 auf seinen EW:Zaubern addieren.

## **8. Fernkampf**

Fernwaffen werden bis auf folgende Ausnahmen nach den üblichen MIDGARD-Regeln gehandhabt.

Verwendet man im Kampf eine Fernkampf-Waffe, während man sich in Reichweite einer anderen Nahkampf-Waffe befindet, so erhält man -4 auf den EW:Angriff.

Es ist nicht möglich, Fernkampf-Waffen im Handgemenge einzusetzen. Schießt man in ein Handgemenge, gelten dieselben Regeln wie beim Nahkampf in ein Handgemenge (siehe 6.Sonderregeln).

Lediglich das Manöver Gezielter Angriff (siehe Kap.5) und die Aktion Abwarten (siehe Kap. 2) können im Fernkampf verwendet werden. Der gezielte Angriff ersetzt sämtliche MIDGARD-Regeln für das Zielen im Fernkampf. Geschossen ausweichen ist vollständig über die Haltung: Volle Verteidigung abgedeckt. Ein spontaner Schuss ist nunmehr nur noch möglich, wenn der Fernkämpfer die Aktion Abwarten gewählt hat. Scharfschießen funktioniert nach den üblichen MIDGARD-Regeln, jedoch ist es ausdrücklich auch erlaubt zu schießen, wenn die Probe auf Scharfschießen misslingt. Es besteht jedoch dann wieder die Gefahr, dass ein Kamerad getroffen werden kann.

Stand 20.3.2011

Fragen und Anregungen:

<http://hochistgut.blogspot.com/>