

Hausregel: Kampfoption Turniermäßiger Lanzenkampf

Für Midgard – Das Fantasy-Rollenspiel

Version 1.0, 01/2013

Autor: Markus Kässbohrer

Von Dadenberg-Str. 2, 56645 Nickenich

M@Kassbohrer.de

Grundannahme: zwei Kämpfer reiten in Vollrüstung (VR, -5 LP vom Schaden, Gw-40, Verlust AnB-1, AbB ganz) mit kleinem oder (selten) großem Schild und Turnierlanzen im Sturmangriff aufeinander zu. In einem sportlichen Wettkampf (es sollte also der Normalfall sein, zu überleben – die Möglichkeit besteht jedoch, schwere, auch tödliche Verletzungen zu erleiden) gewinnt derjenige, der im Sattel bleibt – wenn beide im Sattel bleiben, derjenige, der als erster zwei Lanzen gebrochen hat. Wenn gleich viele Lanzen brechen oder beide stürzen (und hinterher noch einsatzfähig sind), wird mit neuen Lanzen erneut gegeneinander angeritten. Ein Nahkampf mit anderen Waffen erfolgt nicht.

Magische Waffen werden kaum jemals eingesetzt (die Lanzen brechen schließlich sehr oft) und sind meist sowieso verboten. Magische Rüstungen und Schilde sind in manchen Turnieren erlaubt, in anderen nicht.

Das Turnier soll ein eigenständiges Ereignis sein und deshalb überwiegend (aber nicht ausschließlich) durch die bessere Taktik und Fertigkeit der Spieler bzw. ihrer Figuren entschieden werden. Eine geringes Maß an Zusatzregeln wird dafür in Kauf genommen. Da diese aber nur für eine Sondersituation genutzt werden, sollten sie dennoch nicht zu kompliziert werden.

Diese Regeln sind eine Alternative, keine Ergänzung zu den Ausführungen zum Gestech im DFR, S. 260 (Unterschiede: Schaden hier halbiert – DFR immer leicht außer bei kritischem Treffer, andere Kriterien für den Bruch einer Lanze – DFR bei jedem schweren Treffer).

Grundsätzlicher Ablauf

Jeder Spieler spielt zusätzlich mit zwei Stapeln Karten, je einem für Angriff und Verteidigung. Ein Lanzengang läuft ab wie folgt:

1. Gegner zum Ablegen von Karten zwingen
2. Ablegen von Karten wegen eigener Verletzungen
3. verdeckt je eine Karte von jedem Stapel wählen
4. die vier gewählten Karten aufdecken.
5. EW:Angriff nach Handlungsrang, ggf. WW:Abwehr und Schaden sowie deren Abwicklung. Je nach Kartenkombination können WMs, weitere Prüf- oder Erfolgswürfe und/oder besondere Folgen auftreten.

Für den nächsten Waffengang stehen alle Karten erneut vollständig zur Verfügung.

Ablegen von Karten

Jedem der beiden Kontrahenten steht es frei, zu Beginn des Lanzengangs Erfolgswürfe auf eine oder mehrere der folgenden gelernten Fertigkeiten zu machen:

- Kampftaktik
- Menschenkenntnis

-
- Kampf zu Pferd

Für jeden gelungenen EW muß der Gegner eine Karte seiner Wahl ablegen, solange dadurch kein Stapel auf weniger als zwei Karten reduziert wird, ggf. überzählige „Ablegen“-Ergebnisse verfallen. Danach müssen in folgenden Fällen weitere Karten abgelegt werden (hiernach muß in jedem Stapel nur noch mindestens eine Karte verbleiben):

- Ausdauerpunkte weniger als zwei Drittel des Maximums: eine Karte
- Ausdauerpunkte weniger als ein Drittel des Maximums: eine zweite Karte
- keine Ausdauerpunkte mehr oder aus einem anderen Grund wehrlos: eine dritte Karte, und es darf keine Verteidigungskarte mehr gewählt werden
- Lebenspunkte weniger als die Hälfte des Maximums: eine Karte

Alle abgelegten Karten des Gegners dürfen nach dem Ablegen, aber vor der Wahl der eigenen eingesetzten Karte eingesehen werden, sie erleichtern also die Wahl der eigenen Karte, aber nicht des eigenen Ablegens.

Fällt in einem dieser EWs ein kritischer Fehler, so muß (nachdem wegen eventueller gegnerischer Erfolge und/oder des eigenen Zustandes Karten abgelegt wurden) die eigene Wahl für einen der beiden Stapel offen auf den Tisch gelegt werden, bevor die anderen Karten gewählt werden.

Kartenstapel

Jeder Kontrahent hat immer je eine Karte „nichts Besonderes“ für Angriff und Verteidigung. Die Verteidigungskarte „nichts Besonderes“ ist nie „die genau passende Verteidigungskarte“, auch nicht gegen die Angriffskarte „nichts Besonderes“.

Weitere Karten stehen entsprechend dem endgültigen Erfolgswert für Angriff und Verteidigung (einschließlich Angriffs-/Abwehrbonus, magischen WMs, Verteidigungswaffe, in Rüstung usw, jedoch nicht temporärer Reduktionen z.B. wegen halber Lebenspunkte) zur Verfügung.

Ab Lanze+8:	„auf den Schild“
Ab Lanze+10:	„auf den Körper“
Ab Lanze+12:	„auf die Schulter“
Ab Lanze+14:	„auf den Kopf“ ODER ein zweites Exemplar einer beliebigen anderen Karte
Ab Lanze+16:	zusätzlich eine beliebige Karte
Ab Lanze+18:	zusätzlich eine beliebige Karte
Ab Abwehr+12:	„Schildseite wegducken“
Ab Abwehr+14:	„Körperseite wegducken“
Ab Abwehr+16:	„Schulter einziehen“
Ab Abwehr+18:	„Kopf einziehen“
Ab Abwehr+20:	zusätzlich eine beliebige Karte
Ab Abwehr+22:	zusätzlich eine beliebige Karte
Ab Abwehr+24:	zusätzlich eine beliebige Karte

„Beliebige Karten“ werden permanent gewählt, können also weder von Waffengang zu Waffengang, noch von Turnier zu Turnier, geändert werden. Ausnahmen sind in Absprache mit dem SL möglich (z.B. steht plötzlich dem Erbfeind gegenüber, Gegner hat unsauber gekämpft, ...) oder ergeben sich

aus der Situation (falls etwa ausnahmsweise ohne Schild gekämpft wird, können weniger Karten genutzt werden).

Die Karten bilden offensichtliche Paare, d.h. „Schildseite wegducken“ ist die genau passende Abwehr gegen „auf den Schild“ usw.

Die Zusammensetzung des gegnerischen Kartenstapels darf nicht eingesehen werden, sie kann nur anhand der abgelegten Karten nach und nach erschlossen werden.

Verwendete Waffen

Turnierlanzen sind stumpfer und weniger robust als Kriegslanzen. Sie richten nur halben Schaden an und brechen unter bestimmten Umständen, s.u. Allerdings zählt der Turnierkampf trotzdem als Sturmangriff zu Pferd, der Schaden kann im Einzelfall also dennoch erheblich ausfallen.

Allgemeine Folgen

Mißlingt ein EW:Angriff, so geschieht nichts, außer der Gegner hat die gegen die eigene Angriffskarte passende Verteidigungskarte gewählt. Dann ist ein erneuter EW:Angriff mit der Lanze notwendig. Mißlingt dieser, so stürzt der ausgetrickste Angreifer vom Pferd. Wurde „auf die Schulter“ richtig mit „Schulter einziehen“ verteidigt, so erhält der Angreifer auf diesen zweiten EW:Angriff einen WM von -4.

Wird ein leichter Treffer erzielt, so wird leichter Schaden angerichtet.

Wird ein schwerer Treffer erzielt, so wird schwerer Schaden angerichtet. Ein EW:Reiten entscheidet, ob der Getroffene im Sattel bleibt (DFR S. 259).

In beiden Fällen wird der Schaden halbiert (d.h. gegenüber einer Kriegslanze geviertelt), falls der Gegner die gegen die eigene Angriffskarte passende Verteidigungskarte gewählt hat. Wurde die falsche „wegducken“-Karte gewählt (d.h. der Angreifer hat „auf den Schild“ und der Verteidiger „Körperseite wegducken“ und umgekehrt) und die Lanze des Angreifers zersplittert, so darf der Getroffene einen zweiten WW:Abwehr würfeln, bei dessen Gelingen die Lanze des Angreifers intakt bleibt.

Es hat keinen Einfluß auf den angerichteten Schaden, ob eine Lanze zersplittert.

Wurde eine andere als die passende Verteidigungskarte gewählt, so treten je nach Angriffskarte weitere Folgen ein.

Kritische Treffer und Fehler haben die üblichen Folgen – zusätzlich zu denen, die sich aus den Karten ergeben.

Gezielte Angriffe dürfen auch beim Spiel mit Karten eingesetzt werden (zeugen allerdings bei den normalerweise hohen Abwehr-Erfolgswerten meist von großer Hoffnung in die Würfel), allerdings nur, wenn für Angriff *und* Verteidigung des gezielt Angreifenden die Karte „nichts Besonderes“ gewählt wird.

„nichts Besonderes (Angriff)“

Wurde eine andere Verteidigung als „nichts Besonderes“ gewählt, so erhält der Angreifer +2 auf seinen EW:Angriff.

Leichter Treffer: der Angreifer würfelt einen PW:Gs, gelingt dieser, so würfelt der Getroffene einen PW:Gs, mißlingt dieser, so zersplittert die Lanze des Angreifers.

Schwerer Treffer: besteht der Angreifer einen PW:Gs, so zersplittert seine Lanze und der Getroffene würfelt einen PW:St. Mißlingt dieser, so muß er einen EW-4:Reiten bestehen, um nicht vom Pferd zu fallen.

„auf den Schild“

Knappen üben jahrelang, genau das Zentrum des gegnerischen Schildes zu treffen. Daeart rutscht die eigene Lanze nicht ab, die Kraft des Stoßes wirkt stark.

Leichter Treffer: der Angreifer würfelt einen PW:St, gelingt dieser, so zersplittert seine Lanze. Der Getroffene würfelt ebenfalls einen PW:St, mißlingt dieser, so muß er einen EW:Reiten bestehen, um nicht vom Pferd zu fallen.

Schwerer Treffer: die Lanze zersplittert. Der Angreifer würfelt einen PW:St. Mißlingt dieser, so muß er einen EW-4:Reiten bestehen, um nicht vom Pferd zu fallen. Der Getroffene würfelt einen PW:St/2, mißlingt dieser, so muß er einen EW-8:Reiten bestehen, um nicht vom Pferd zu fallen.

„auf den Körper“

Dies ist die Steigerung des Angriffs auf den Schild. Zwischen Pferdekopf und Schild bietet der Körper eine geringe Trefferfläche, die Folgen eines Treffers können jedoch drastisch sein.

Leichter Treffer: die Lanze zersplittert. Angreifer und Getroffener würfeln je einen PW:St. Mißlingt einer, so muß dieser Kämpfer einen EW-4:Reiten bestehen, um nicht vom Pferd zu fallen.

Schwerer Treffer: die Lanze zersplittert. Der Schaden der Turnierlanze wird gegenüber dem der Kriegslanze *nicht* halbiert. Der Angreifer würfelt einen PW:St. Mißlingt dieser, so muß er einen EW-8:Reiten bestehen, um nicht vom Pferd zu fallen. Der Getroffene würfelt einen PW:St/2 mit dem Betrag des Ausdauerschadens (d.h. z.B. Schild zählt, Rüstung nicht) als erschwerendem WM, mißlingt dieser, so muß er einen EW-8:Reiten bestehen, um nicht vom Pferd zu fallen.

„auf die Schulter“

Ziel dieser Taktik ist es, den Gegner durch einen asymmetrischen Stoß aus dem Gleichgewicht zu bringen und dadurch vom Pferd zu werfen. Bei gelungener Abwehr kann dem Angreifer sein eigener Schwung zum Verhängnis werden.

Leichter Treffer: Angreifer und Getroffener würfeln je einen PW:Gw. Mißlingt einer, so muß dieser Kämpfer einen EW-4:Reiten bestehen, um nicht vom Pferd zu fallen.

Schwerer Treffer: der Angreifer würfelt einen PW:Gw. Mißlingt dieser, so richtet der Stoß nur leichten Schaden an. Der Getroffene muß in jedem Fall einen PW:Gw/2 mit dem Betrag des Ausdauerschadens (d.h. z.B. Schild zählt, Rüstung nicht) als erschwerendem WM würfeln, mißlingt dieser, so muß er einen EW-8:Reiten bestehen, um nicht vom Pferd zu fallen.

„auf den Kopf“

Unter ehrenvollen Ritter wird diese Taktik nicht gewählt. Ihr Ziel ist nichts weniger als die Vernichtung des Gegners.

Leichter Treffer: der Angreifer würfelt einen PW:Gs. Mißlingt dieser, so richtet der Stoß keinen Schaden an. Sonst muß der Getroffene so lange pro Runde einen PW:Ko würfeln, bis einer gelingt. Bis dahin ist er wie betäubt und handlungsunfähig. Nach jedem mißlungenen PW:Ko ist ein EW-8:Reiten notwendig, um im Sattel zu bleiben.

Schwerer Treffer: der Getroffene muß einen PW:Ko/2 würfeln. Wenn der PW gelingt, ist ein EW-8:Reiten notwendig, um im Sattel zu bleiben. Mißlingt der Prüfwurf, so wird mit 1W20+80 auf Tabelle 4.5 (DFR S. 246/47) bestimmt, welchen kritischen Schaden der Getroffene erleidet.

Zusammenfassende Tabelle

	Leichter Treffer		Schwerer Treffer	
	Angreifer	Getroffener	Angreifer	Getroffener
„nichts Besonderes“	Lanze zersplittert, falls PW:Gs gelingt und gegnerischer PW:Gs mißlingt	-	Lanze zersplittert, falls PW:Gs gelingt	Bei gelungenem PW:Gs des Angreifers ein PW:St notwendig, sonst EW-4:Reiten, um im Sattel zu bleiben.
„auf den Schild“	Lanze zersplittert, falls PW:St gelingt	PW:St, sonst EW:Reiten, um im Sattel zu bleiben	Lanze zersplittert. PW:St, sonst EW-4:Reiten, um im Sattel zu bleiben	PW:St/2, sonst EW-8:Reiten, um im Sattel zu bleiben
„auf den Körper“	Lanze zersplittert. PW:St, sonst EW-4:Reiten, um im Sattel zu bleiben	PW:St, sonst EW-4:Reiten, um im Sattel zu bleiben.	Lanze zersplittert. PW:St, sonst EW-8:Reiten, um im Sattel zu bleiben.	Voller Schaden. PW+(AP-Verlust):St/2, sonst EW-8:Reiten, um im Sattel zu bleiben
„auf die Schulter“	PW:Gw, sonst EW-4:Reiten, um im Sattel zu bleiben	PW:Gw, sonst EW-4:Reiten, um im Sattel zu bleiben	-	Bei Mißlingen eines PW:Gw des Angreifers nur leichter Schaden. PW+(AP-Schaden):Gw/2, sonst EW-8:Reiten, um im Sattel zu bleiben
„auf den Kopf“	-	Bei mißlungenem PW:Gs des Angreifers kein Schaden, sonst betäubt, bis PW:Ko geglückt. Für jeden mißglückten PW ein EW-8:Reiten, um im Sattel zu bleiben.	-	PW:Ko/2, bei Gelingen EW-8:Reiten, bei Mißlingen des PW kritischer Schaden.

Kommentar

Diese Regeln belohnen hohe Fertigungs- bzw. zumindest hohe Angriffswerte. Eine Angriffskarte, gegen die der Gegner die genau passende Verteidigungskarte nicht aufbieten kann, ist eine mächtige Waffe.

Es ist meist vorteilhaft, den Gegner zum Ablegen von Karten zu zwingen. Eine Verteidigungskarte, die man hier sieht, kann einem den eigenen Angriff nicht mehr vermiesen; eine Angriffskarte, die solcherart aus dem Verkehr gezogen ist, muß man nicht mehr abwehren. Der Gegner könnte einen allerdings hierdurch auch zu einem Angriff verlocken wollen, den er von seinen Eigenschaftswerten her besonders gut überstehen kann. Ein besonders kompetenter Gegner könnte einen überoptimistischen Angreifer so auch auf eine Zweitkarte locken.

Es ist allerdings gegenüber einem minimal erfahrenen und nicht verletzten oder erschöpften Gegner (der mindestens zwei Karten im Stapel hat) auf diese Weise allein nie möglich, vollständig exakt vorher zu sagen, welche Karte er wählen wird. Sonst wären die Chancen von Anfängern deutlich geringer.

Menschenkenntnis kann es gelegentlich erlauben, die Absichten des Gegenübers einzuschätzen.

Dies bezieht sich natürlich nicht auf ein Gespräch, sondern auf dessen Körpersprache vor und beim Angriff.

Beispiele

Alle Beispielfiguren haben Angriffsbonus+1 (aber nicht in VR), Abwehrbonus irrelevant, da VR, Schadensbonus+3, St 80, Gw 80 (40 in VR), Gs 70, Ko 80, LP 15.

Da die Kontrahenten jeweils die gleiche Gw haben, werden die Angriffe gleichzeitig abgewickelt. Das ist unrealistisch, erhöht aber die Testtiefe. Die Ergebnisse bei unterschiedlicher Gw lassen sich unmittelbar ableiten.

Zwei Jungritter (etwa Gr2): jeweils Lanze+8, Abwehr+12, kleiner Schild+2, Reiten+12, Kampf zu Pferd+12, AP 16, Kampftaktik+8.

Beide haben daher je zwei Angriffs- und Verteidigungskarten – „nichts Besonderes“ und „auf den Schild“ bzw. „Schildseite wegducken“. Da sie beide nur je zwei Karten haben, hat es keinen Sinn, den Gegner zum Ablegen von Karten zu zwingen zu versuchen.

Erster Lanzengang: Alric wählt „auf den Schild“ und „Schildseite wegducken“, Beolf „nichts Besonderes“ und „Schildseite wegducken“. Alrics Angriff = $19+8=27$, Beolfs Abwehr = $4+14=18$, schwerer Treffer. Beolfs EW:Reiten = $10+12=22$, OK. Genau passende Verteidigungskarte, daher Schaden = $2+3+5+6=16$, ein Viertel davon = 4, Beolf verliert 4 AP, bleiben 12 (noch über zwei Dritteln).

Beolf erhält +2 auf seinen Angriff, da seinem „nichts Besonderes“ kein „nichts Besonderes“ von Alric gegenüber stand. Sein Angriff damit ist $7+8+2=17$, kein Treffer.

Zweiter Lanzengang: Alric wählt „auf den Schild“ und „nichts Besonderes“, Beolf „nichts Besonderes“ und „Schildseite wegducken“. Alrics Angriff = $12+8=20$, Beolfs Abwehr = $19+13=32$, leichter Treffer. Alrics PW:St = 61, gelungen, seine Lanze zersplittert. Beolfs PW:St = 32, OK. Schaden = $5+5+5+6=21$, ein Viertel = 5. Beolf verliert 4 AP (da kleiner Schild), bleiben 8. Beolfs Angriff = $13+8=21$, Alrics Abwehr = $6+14=20$, schwerer Treffer. Alrics EW:Reiten = $4+12=16$, er fällt. Durch den Treffer erleidet er $4+4+2+6=16$ Punkte, halbiert = 8 schweren Schaden (8 AP, 3 LP, bleiben 8 AP, 12 LP), durch den Fall $5+2=7$ (7 AP, 2 LP, nun 1 AP, 10 LP). Er hat

verloren, wird aber beim nachfolgenden Ale den Kampf sicher mehrfach gewinnen.

Ein **Jungritter** wie oben **gegen einen geübten Ritter** (etwa Gr 6): Lanze+13, Abwehr+14, kleiner Schild+4, Reiten+17, Kampf zu Pferd+17, AP 45, Kampftaktik+12.

Ritter Corvin hat vier Angriffskarten („nichts Besonderes“, „auf den Schild“, „auf den Körper“, „auf die Schulter“) und fünf Verteidigungskarten („nichts Besonderes“, „Schildseite wegducken“, „Körperseite wegducken“, „Schulter einziehen“, „Kopf einziehen“).

Erster Lanzengang: Beolf versucht, seine Kampftaktik einzusetzen. $15+8=23$. Corvin legt mit mitleidigem Lächeln die Verteidigungskarte „Kopf einziehen“ ab. Corvin kann aus den ungelassenen Bewegungen des Knappen nichts herauslesen. Beolf, optimistisch (oder verzweifelt), wählt „auf den Schild“ und „nichts Besonderes“. Corvin wählt „auf die Schulter“ und „Schildseite wegducken“. Beolfs Angriff = $6+12=18$, kein Treffer gegen passende Verteidigungskarte. Erneuter EW:Angriff = $4+12=16$, er stürzt vom Pferd, Sturzschaden = $2+3=5$, seine Rüstung schützt ihn.

Corvins Angriff (da gleichzeitig) = $7+13=20$, Beolfs Abwehr = $12+14=26$, leichter Treffer. Beolfs PW:Gw = 75, in Rüstung reicht das nicht, EW-4:Reiten = $19-4+12=27$, OK, Corvins PW:Gw = 53, reicht auch nicht, EW-4:Reiten = $19-4+17=32$, OK. Schaden durch den Leichten Treffer = $5+1+3+6=15$, halbiert = 7, also verliert er 6 AP (leichter Treffer, kleiner Schild) und 2 LP. Insgesamt hat Beolf 11 AP, 2 LP und den Lanzengang verloren.

Zwei Ritter wie oben.

Erster Lanzengang: Corvins Kampftaktik = 20, sein Kampf zu Pferd = $7+17=24$, Daear legt „Kopf einziehen“ und „auf den Schild“ ab. Daears Kampftaktik = $18+12=30$, sein Kampf zu Pferd = $17+17=34$, Corvin legt „Kopf einziehen“ und „nichts Besonderes (Verteidigung)“ ab.

Corvin wählt, risikobereit, erneut „auf die Schulter“ und dazu „Körperseite wegducken“. Daear wählt „auf den Körper“ und „Schildseite wegducken“.

Corvins Angriff = $8+13=21$, Daears Abwehr = $5+18=23$, leichter Treffer. Corvins PW:Gw = 99, sein EW-4:Reiten = $19-4+17=32$, OK. Daears PW:Gw = 54, sein EW-4:Reiten = $5-4+17=18$, er stürzt. Schaden durch den Treffer = $5+5+4+6=20$, halbiert 10, also 9 AP. Durch den Sturz erleidet er $6+3=9$, also 9 AP, 4 LP, zusammen 18 AP, 4 LP, bleiben 287AP, 11 LP.

Dors Angriff = $8+13=21$, Corvins Abwehr = $16+18=34$, leichter Treffer mit passender Verteidigungskarte. Daears zweiter EW:Angriff = $3+13=16$, wäre er nicht schon gestürzt, dann würde er das jetzt tun. Es bleibt der leichte Schaden durch den Angriff, $1+1+4+6=12$, ein Viertel = 3, wovon noch ein Punkt durch den Schild abgelenkt wird.

Weiterer Lanzengang: Corvins Kampftaktik = $7+12=19$, Kampf zu Pferd = $11+17=28$, Earns Kampftaktik = $4+12=16$, Kampf zu Pferd = $18+17=35$. Beide legen „Kopf einziehen“ ab.

Corvin wählt nun „auf den Körper“ und „Schildseite wegducken“, Earn wählt „auf den Schild“ und „Schulter einziehen“.

Corvins Angriff = $19+13=32$, Earns Abwehr = $15+18=33$, leichter Treffer. Corvins hat seine erste Lanze zersplittert. Corvins PW:St = 54, OK, Earns PW:St = 24, OK. Schaden = $4+4+2+6=16$, halbiert 8, also 7 AP.

Earns Angriff = $15+13=28$, Corvins Abwehr = $5+18=23$, schwerer Treffer. Corvins EW:Reiten = $14+17=31$. Keine besonderen Folgen, da die passende Verteidigungskarte gewählt wurde und der EW:Angriff geglückt ist. Schaden = $1+3+4+6=14$, ein Viertel = 3, also 3 AP.

Corvin erhält eine neue Lanze. **Zweiter Lanzengang:** Corvins Kampftaktik = $19+12=31$, Kampf zu Pferd = $6+17=23$. Earns Kampftaktik = $16+12=28$, Kampf zu Pferd = $11+17=28$. Beide legen „Kopf einziehen“ ab, Corvin außerdem „auf die Schulter“ und Earn „auf den Körper“. Corvin wählt „auf den Schild“ und „Schulter einziehen“, Earn „auf die Schulter“ und „Körperseite wegducken“.

Corvins Angriff = $15+13=28$, Earns Abwehr = $13+18=31$, leichter Treffer. Corvins PW:St = 15, seine zweite Lanze würde zersplittern, allerdings hatte Earn die falsche „wegducken“-Karte, so daß er einen zweiten WW:Abwehr würfeln darf. Dieser = $5+18=23$, reicht nicht, Corvin hat damit den Lanzengang gewonnen (sofern jetzt nicht noch etwas passiert). Earns PW:St = 97, EW:Reiten =

16+17=33, kein Problem. Schaden = 3+4+2+6=16, halbiert 8, also 7 AP.

Earns Angriff = 16+13=29, Corvins Abwehr = 8+18=26, schwerer Treffer. Corvins EW:Reiten = 12+17=29, OK. Corvin hatte wieder die passende Verteidigungskarte. Schaden = 5+5+4+6=20, geviertelt 5, also 5 AP.

Ritter wie oben **gegen Experten** (etwa Gr 8): Lanze+16, Abwehr+15, kleiner Schild+6, Reiten+19, Kampf zu Pferd+19, AP 53, Kampftaktik+17, Menschenkenntnis+5.

Experte Falorn hat sechs Angriffskarten („nichts Besonderes“, „auf den Schild“ 2x, „auf den Körper“ 2x, „auf die Schulter“) und sechs Verteidigungskarten („nichts Besonderes“, „Schildseite wegducken“, „Körperseite wegducken“, „Schulter einziehen“ 2x, „Kopf einziehen“).

Erster Lanzengang: Corvins Kampftaktik = 16+12=28, Kampf zu Pferd = 5+17=22, Falorns Kampftaktik = 17+17=34, Kampf zu Pferd = 17+19=36, Menschenkenntnis = 16+5=21. Corvin vertraut auf Falorns guten Ruf und legt „Kopf einziehen“, außerdem „nichts Besonderes (Angriff)“ und „Schulter einziehen“ ab. Falorn legt je einmal „auf den Körper“ und „auf die Schulter“ ab. Corvin wählt „auf die Schulter“ und „Schildseite wegducken“ (Falorns Ablagen haben ihn getäuscht). Falorn wählt „auf den Körper“ und „Schulter einziehen“.

Corvins Angriff = 5+13=18. Da die passende Verteidigungskarte gewählt wurde, erneuter EW:Angriff und da „auf die Schulter“ richtig abgewehrt wurde, mit WM-4 = 13-4+13=22. Falorns Angriff = 5+16=21, Corvins Abwehr = 3+18=21, leichter Treffer. Falorns Lanze könnte zersplittern, Corvins zweiter WW:Abwehr = 18+18=36, die Lanze rutscht ab und bleibt intakt. Corvins PW:St = 06, OK. Falorns PW:St = 12, OK. Schaden = 2+6+3+6=17, halbiert 8, also 7 AP.

Zweiter Lanzengang: Corvins Kampftaktik = 11+12=23, Kampf zu Pferd = 13+17=30. Falorns Kampftaktik = 10+17=27, Kampf zu Pferd = 9+19=28, Menschenkenntnis = 14+5=19. Corvin legt „Kopf einziehen“ und „nichts Besonderes (Angriff)“ ab, Falorn je einmal „auf den Körper“ und „auf die Schulter“. Corvin wählt „auf den Schild“ und „Körperseite wegducken“, Falorn „nichts Besonderes (Angriff)“ und „Schulter einziehen“.

Corvins Angriff = 17+13 = 30, Falorns Abwehr = 2+21=23, schwerer Treffer. Falorns EW:Reiten = 5+19=24, OK. Corvin hat nun eine Lanze zersplittert. Corvins PW:St = 36, OK. Falorns PW:St/2 = 76, er benötigt einen EW-8:Reiten = 4-8+21, er stürzt. Sturzschaden = 1+4=5, Rüstung schützt. Falorns Angriff = 16+2+16=34, Corvins Abwehr = 1+19, schwerer Treffer. Corvins EW:Reiten = 16+17=33. Kritischer Fehler = 65, „Blöße“. Falorns Angriff außer der Reihe = 15+16=31, automatisch schwer, Schaden 6+3=9, also 9 AP, 4 LP (es wurde angenommen, daß die Lanze für den zusätzlichen Angriff eingesetzt werden kann, dieser aber nicht ebenfalls ein Sturmangriff ist. Eigentlich darf die Lanze nur im Sturmangriff eingesetzt werden und ein solcher nur alle sechs Felder Bewegung geführt werden), Corvins EW:Reiten = 2+17=19, er stürzt ebenfalls.

Sturzschaden = 1+5=6, also 6 AP, 1 LP. Schaden durch Falorns Angriff = 6+6+4+6=22, halbiert 11, also 11 AP, 7 LP. Corvin hat damit bisher 7+9+6+11 = 33 AP verloren, ihm bleiben noch 12 von 45, weniger als ein Drittel, und 4+7+1=12 LP, ihm bleiben noch 4, weniger als die Hälfte. Es wäre angesichts der wenigen verbliebenen LP vernünftiger, jetzt aufzugeben.

Corvin erhält eine neue Lanze. **Dritter Lanzengang:** Corvins Kampftaktik = 4+12=16, Kampf zu Pferd = 6+17 = 23. Falorns Kampftaktik = 12+17=29, Kampf zu Pferd = 20+19=39, Menschenkenntnis = 1+5=6, kritischer Fehler. Corvin legt wieder „Kopf einziehen“ und „nichts Besonderes (Angriff)“ ab. Danach muß er aufgrund seines lädierten Zustandes drei weitere Karten ablegen: „nichts Besonderes (Verteidigung)“, „Schulter einziehen“ und „auf den Schild“. Falorn legt einmal „auf den Körper“ ab. Dann muß er aufgrund des kritischen Fehlers offen eine seiner beiden Karten wählen, und nimmt die Angriffskarte „auf die Schulter“. Corvin hat noch zwei Angriffskarten („auf den Körper“ und „auf die Schulter“), er wählt „auf den Körper“, da er

annimmt, daß Falorn das Roulettespiel mit der Schulter kontern wird. Er hat noch zwei Verteidigungskarten („Schildseite wegducken“, „Körperseite wegducken“), die Wahl ist egal, da er die auf Falorns Karte passende Verteidigung nicht wählen kann (er hat aber Falorn in den für diesen riskantesten Angriff gezwungen). Falorn wählt als Verteidigungskarte tatsächlich „auf die Schulter“. Corvins Angriff = $15+13-2$ (da unter halbe LP) = 26, Falorns Abwehr = $7+21=28$, leichter Treffer. Corvin hat seine zweite Lanze zersplittert und könnte sich gar Hoffnung auf den Sieg machen. Corvins PW:St = 68, OK. Falorns PW:St = 60, OK. Schaden = $2+5+1+6=14$, halbiert 7. Falorns Angriff = $12+16=28$, Corvins Abwehr = $15+18=33$, leichter Treffer. Falorns PW:Gw = 72, EW-4:Reiten = $4-4+19=19$, er stürzt. Sturzschaden = $4+4=8$, also 8 AP, 3 LP. Corvins PW:Gw = 71, EW-4:Reiten = $7-4+17-2=18$, er stürzt. Sturzschaden = $3+7=7$, also 7 AP, 2 LP. Der Treffer mit der Lanze hat $2+1+2+6=11$, halbiert 5 Punkte (Ausdauer-)Schaden angerichtet. Er hat nun 3 oder weniger LP, daher Folgen schwerer Verletzung = 73, Fleischwunden und Blutverlust, PW:Ko = 42, kein Schock. Corvin hat sich ehrenvoll geschlagen, bleibt aber schwer verletzt liegen, Falorn hat gewonnen, sich aber dabei nicht mit Ruhm bekleckert. Dieser Wettbewerb wäre wesentlich früher beendet gewesen, wenn einer der Kontrahenten eine höhere Gw gehabt hätte.

Zwei Experten gegeneinander. Experte Gerand hat sechs Angriffskarten („nichts Besonderes“, „auf den Schild“, „auf den Körper“ 3x, „auf die Schulter“) und sechs Verteidigungskarten („nichts Besonderes“, „Schildseite wegducken“, „Körperseite wegducken“ 2x, „Schulter einziehen“, „Kopf einziehen“).

Erster Lanzengang: Falorns Kampftaktik = $14+17=31$, Kampf zu Pferd = $19+19=38$, Menschenkenntnis = $15+5=20$. Gerands Kampftaktik = $13+17=30$, Kampf zu Pferd = $8+19=27$, Menschenkenntnis = $20+5=25$. Falorn legt „auf den Körper“, „auf die Schulter“ und „Schulter einziehen“ ab, Gerand zweimal „auf den Körper“ und „Körperseite wegducken“. Falorn wählt „auf den Schild“ und „Schulter einziehen“, Gerand „auf den Körper“ und „Schulter einziehen“. Falorns Angriff = $4+16=20$, Gerands Abwehr = $17+21=38$, leichter Treffer. Falorns PW:St = 70, OK, er hat eine Lanze zersplittert. Gerands PW:St = 66, OK. Gerands Angriff = $17+16=33$, Falorns Abwehr = $9+21=30$, schwerer Treffer. Auch Falorn hat eine Lanze zersplittert. Falorns PW:St = 63, OK. Schaden = $3+4+1+6=14$, nicht halbiert = 14 AP, 9 LP. Das tat weh. Gerands PW+AP:St/2 = $82+14=96$, EW-8:Reiten = $8-8+19=19$, er stürzt, Schaden = $3+4=7$, also 7 AP, 2 LP. Gerand humpelt mit weniger als halben LP aus den Schranken.

Herzlicher Dank an Reiner Zimmermann (Bruder Buck) und Dirk Richter (Diri), deren vielversprechende Aktion „Turnier zu Vigales“ für Bacharach 2013 diese Regeln inspiriert hat – sowie an die Kleine Göttin für ihre Hilfe beim Würfeln der Beispiele, und daß sie mir „ihre“ Würfel hinterher wieder gegeben hat!