

# W6 Kampfsystem

## Aus MeisterDerMagie Wiki

Im Verlaufe des Spiels ist es manchmal nicht zu vermeiden, dass zu den Waffen gegriffen werden muss. Hierfür gibt es besondere Regeln, die im Folgenden erläutert werden.

### Inhaltsverzeichnis

## Der Kampfplan

Der Kampf wird auf einem Spielplan durchgeführt, der in hexagonale Felder eingeteilt ist. Ein solches Hexfeld entspricht etwa einer Fläche mit einem Meter Diagonale. Zur Darstellung der am Kampf Beteiligten können alle Arten von geeigneten Spielsteinen oder Figuren verwendet werden.

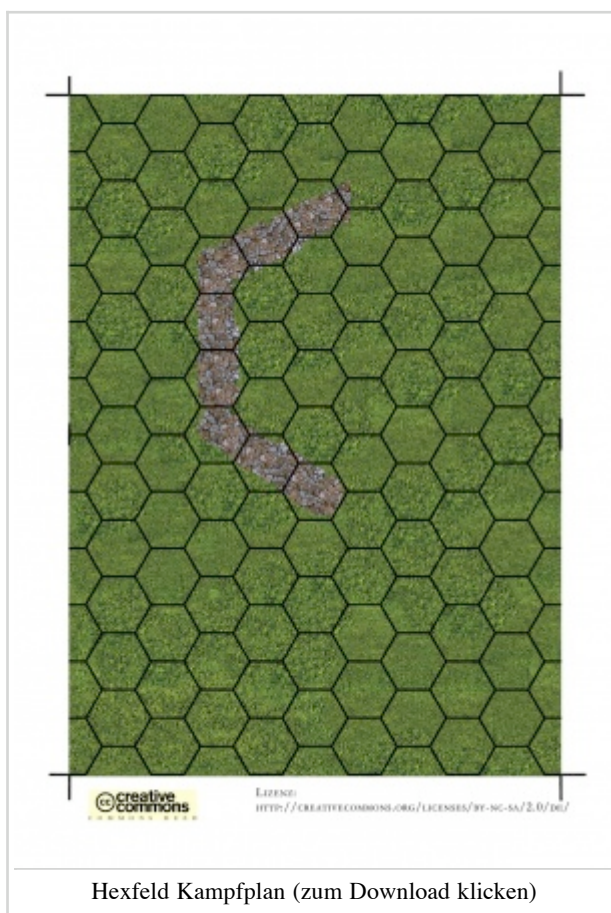
## Ablauf des Kampfes

### Kampfphasen und Aktionsbasis

Um einen Kampf überschaubar darstellen zu können, wird er als eine Folge so genannter Kampfphasen begriffen. Eine Kampfphase ist hierbei die Zeitspanne, in der ein am Kampf Beteiligter seine ihm zustehenden Handlungen einsetzen kann.

Der Zeitpunkt, zu dem ein am Kampf Beteiligter erstmals handeln – d. h. aus eigener Initiative agieren und nicht auf Handlungen anderer reagieren – kann, wird Aktionsbasis (AB) genannt. Eine hohe Aktionsbasis ermöglicht das frühe Agieren im Kampf, wodurch andere am Kampf Beteiligte mit geringerer Aktionsbasis zur Reaktion gezwungen werden können. Schwere Rüstungen, rassenspezifische Fertigkeiten oder auch äußere Umstände können die Aktionsbasis verändern.

Der Spielleiter notiert sämtliche Aktionsbasen in absteigender Reihenfolge, wobei zu Beginn der ersten Kampfphase derjenige mit der höchsten Aktionsbasis die Möglichkeit besitzt, seine Handlung(en) zuerst zu verwenden. Nachfolgend kann diese Person eventuell zurückgehaltene Handlungen immer dann einsetzen, wenn gerade ein anderer Beteiligter gehandelt hat. Die übrigen Beteiligten folgen nach ihrer ersten Handlungsmöglichkeit in gleicher Weise. Wollen zwei Beteiligte in der gleichen Aktionsbasis zurückgehaltene Handlungen einsetzen, so darf derjenige mit der höheren Intuition (IN) entscheiden, ob er zuerst oder nachfolgend handelt.



Zu Beginn jeder weiteren Kampfphase hat wiederum der Beteiligte mit der höchsten AB zuerst die Möglichkeit, seine Handlung(en) einzusetzen, woraufhin dann aber alle anderen sofort reagieren können. Auch hier findet allerdings die Regel über das Handeln zur gleichen Aktionsbasis Anwendung.

## Handlungen und Komplexe Handlungen

Jeder hat die Möglichkeit, in einer Kampfphase eine oder mehrere Handlungen auszuführen. Die Summe aus Motorik (M) und Bewusstsein (B) ermöglicht die Feststellung, wie viele Handlungen ausgeführt werden können:

Bei der Heldengenerierung wird in der Zeile „Handlungen“ gemäß der jeweiligen Rassenbeschreibung festgelegt, ab welchem Wert eine, zwei, drei, vier und schließlich fünf Handlungen möglich sind. Manchen Rassen ist es aufgrund ihres Körperbaus oder mangelnder Fähigkeiten verwehrt, die fünfte Handlung zu erreichen, wohingegen manche Rassen zusätzliche Handlungen schneller als andere erreichen. Wird ein solcher im Charakterdokument eingetragener Wert mit der Summe aus M und B erreicht, kann er entsprechend markiert werden; so ist die Anzahl der Handlungen auf einen Blick erkennbar.

Eine Handlung könnte beispielsweise wie folgt verwendet werden:

- Bewegen um ein Hexfeld
- Ziehen einer Waffe
- unkompliziertes Verwenden eines Gegenstandes (z. B. Entkorken einer Flasche)
- etc.

Nach Ermessen des Spielleiters können mehrere solche Aktionen gleichzeitig in einer Handlung ausgeführt werden (z. B. Ziehen einer Waffe in der Bewegung).

Viele Handlungen sind nur im Zusammenhang mit einer Probe möglich, wie jeweils unten erläutert wird:

- Bewegen um mehr als ein Hexfeld
- Angreifen
- Zurückweichen
- Werfen eines Gegenstandes (oder einer Waffe als Fernkampfangriff)
- Wirken eines Zaubers (s. Magiesystem)
- etc.

Verschiedene Aktionen sind unter Umständen derart zeitaufwändig, dass mehrere Handlungen zu so genannten komplexen Handlungen zusammengefasst und durch Proben bestätigt werden müssen. Komplexe Handlungen könnten beispielsweise sein:

- komplexe Körperbewegungen
- Aufsteigen auf ein Pferd
- Benutzen von Armbrust oder Bogen inkl. Nachladen
- Benutzen eines Ausrüstungsgegenstandes
- Ziehen, Heben, Schieben eines Gegenstandes oder einer Person
- Bespannen eines Bogens
- Anlegen eines Rüstungsteiles
- etc.

Es ist möglich, Komplexe Handlungen eines Gegners durch zurückgehaltene Handlungen zu stören, um so beispielsweise das Nachladen einer Armbrust zu verhindern.

## Kampfwürfel

Für nahezu jede Handlung eines am Kampf Beteiligten wird eine Probe verlangt, für die nicht die Eigenschafts-, sondern die Kampfwürfel verwendet werden müssen. Die bei der Charaktererstellung und den Steigerungen berechnete Anzahl der KW gilt jeweils für eine Kampfphase; man muss sich also die

KW für alles, was in der Kampfphase den Einsatz von KW erfordert, einteilen. Je mehr Kampfwürfel für eine Probe benutzt werden, desto wahrscheinlicher wird der gewünschte Erfolg eintreten. Umgekehrt können dann aber später in der Kampfphase wichtige Kampfwürfel fehlen. Es steht dem Spieler immer frei, wie viele KW er für seine Proben benutzt, überschüssige KW können jedoch nicht in die nächste Kampfphase übertragen werden.

## Waffen und Rüstungen

Für eine Waffe muss geklärt sein, wie und unter welchen Voraussetzungen man sie führen kann und welchen Schaden sie dem Gegner zufügen kann. Bei einer Rüstung muss feststehen, welchen Schaden sie abhält und wie stark sie den Charakter beim Kämpfen beeinträchtigt. Für beide Kategorien gelten Voraussetzungen, die getrennt voneinander in der Summe erfüllt sein müssen. Die Voraussetzungen von Schilden werden hier bei den Waffen eingerechnet.

Rüstungsteile können Torsorüstungen, Arm- und Beinschutz, Schilde sowie Helme sein. Grundsätzlich wird der Rüstungsschutz vom verursachten Schaden abgezogen. Verschiedene Rüstungsteile schützen verschiedene Körperzonen unterschiedlich; die Höhe des Schutzes wird durch den so genannten Rüstungsschutz (RS) beschrieben. Da allerdings nur in bestimmten Fällen eine Körperzone gezielt angegriffen wird, gibt es einen Gesamtschutz, der bei allen Angriffen, die nicht auf Körperzonen zielen, verwendet wird. Der Gesamtschutz wird folgendermaßen berechnet:

$\text{Gesamtschutz} = (\text{Summe aller Rüstungswerte}) : 3$
--

Wenn eine Körperzone gezielt angegriffen wird, gelten nur die Rüstungswerte für diese Körperzone. Dies ist besonders zu beachten, wenn Waffen zum Einsatz kommen, gegen die bestimmte Rüstungsarten weniger wirksam oder gar wirkungslos sind (s. Ausrüstung).

Es bleibt dem Spielleiter überlassen, die Auswirkungen der Rüstung außerhalb des Kampfes oder in bestimmten Situationen zu bestimmen (z. B. Schutz vor Feuer, höheres Gewicht im Wasser).

## Behinderung

Rüstungen und Schilde sowie äußere und innere Umstände können sich negativ auf die Kampf- und die Reflexwürfel auswirken. Dies wird durch die so genannte Behinderung (BE) ausgedrückt und im Dokument eingetragen. Sämtliche Behinderungswerte der Gegenstände, die der Agierende trägt, werden addiert und im Feld „-“ von den Kampf- und den Reflexwürfeln abgezogen. Temporäre äußere und innere Umstände (z. B. extreme Temperaturen oder Verletzungen) können vom Spielleiter bestimmt und zur Behinderung hinzugefügt werden. Entsprechende Fertigkeiten, darunter auch die rassenspezifische Fertigkeit Zähigkeit, können die Behinderung senken.

## Besondere Behinderung durch schwere Waffen und Rüstungen

Besonders schwere Waffen und einige Rüstungen bzw. Rüstungsteile behindern den Träger zusätzlich, indem sie sich auf weitere Werte auswirken können (s. Ausrüstung).

## Schilde

Der Schild ist ein aktiver Rüstungsgegenstand, der in gleichem Maße in den Gesamtrüstungsschutz mit eingeht wie andere Rüstungsteile. Er kann jedoch auch als zweite, gleichzeitige Parademöglichkeit verwendet werden.

Ein Schild vermindert zunächst durch seine Behinderung die Anzahl der Kampfwürfel. Im Falle einer Verteidigung (s. u.) wird jedoch ein schildspezifischer Bonus in Kampfwürfeln auf die anfallende Probe

gewährt. Die Behinderung durch einen Schild kann nur durch Fertigungspunkte im Schildkampf gesenkt werden; Fertigungspunkte im Schildkampf können aber keine Behinderungspunkte mindern, die nicht von einem Schild herrühren. Zudem wirkt sich der Behinderungswert eines Schildes immer in vollem Umfang auf die Reflexwürfel aus, ungeachtet der Fertigungspunkte im Schildkampf.

## **Waffenfertigkeiten**

Alle Waffen sind in so genannte Waffentypen eingeteilt. Mit diesen Kategorien sind individuelle Eigenheiten von vielen Waffen auf prinzipielle Verwendungsarten herunter gebrochen. Ein Dolch ist beispielsweise eine Stichwaffe, eine Axt eine Spaltwaffe, und ein Langbogen ein Reflexbogen. Bei der Verwendung eines bestimmten Waffentyps kommt die jeweilige Waffenfertigkeit zur Anwendung. Der Wert einer Waffenfertigkeit wirkt sich auf den angerichteten Schaden aus (s. u.). Besondere Eigenschaften der Waffentypen oder von speziellen Waffen sowie Mindestvoraussetzungen, um sie überhaupt führen zu können, sind den Waffentabellen zu entnehmen.

## **Optional: Stabilität**

Waffen und Schilde besitzen einen aus zwei Zahlen bestehenden Wert, der angibt, wie stabil der Gegenstand ist. Die erste Zahl gibt an, bei wie vielen Erfolgen (im Angriffs- oder Verteidigungswurf, nicht im Erschweriswurf) der nachstehende Stabilitätswert (also die zweite Zahl) um einen Punkt sinkt. Ein niedriger Stabilitätswert bedeutet geringe Qualität – sinkt er auf Null, ist der Gegenstand unbenutzbar oder komplett zerstört. Besonders starke Schläge, äußere Einflüsse und ähnliche Ereignisse sollten generell die Stabilität beeinflussen. Kleinere Schäden, also geringe Abzüge vom Stabilitätswert, können ohne besondere Kenntnisse mit ein wenig Zeitaufwand wieder repariert werden. Ein zerstörter Gegenstand kann nur von einer Person mit den speziellen Fertigkeiten (z. B. einen Waffenschmied) oder durch den Einsatz von Magie repariert werden.

## **Agieren und Reagieren im Kampf**

Bei aktiven Handlungen, für die Proben erforderlich sind (vgl. oben), werden neben einer oder mehreren noch nicht verwendeten Handlungen mindestens zwei Erfolge mit Kampfwürfeln benötigt. Der Spielleiter kann auch Erschwerte Proben fordern. Der Agierende teilt die ihm für jeweils eine Kampfphase zur Verfügung stehenden Kampfwürfel frei ein. Somit kann er selbst die Wahrscheinlichkeit des Gelingens einer Probe bestimmen.

Für das Wirken von Zaubern im Kampf werden ebenfalls Kampfwürfel benötigt. Die Zauberprobe erfolgt gemäß den Magieregeln mit den Magiewürfeln (s. Kapitel W6 Magiesystem), die entsprechende Anzahl Kampfwürfel verfällt für die weitere Verwendung in dieser Kampfphase.

Jede im Kampf auszuführende Reaktion (Verteidigung) benötigt wie die aktive Handlung mindestens zwei Erfolge mit Kampfwürfeln, jedoch keine Handlung. Der Reagierende kann zu jedem Zeitpunkt der Kampfphase auf Angriffe reagieren.

## **Angriff und Verteidigung**

Um einen Angriff zu unternehmen, muss ein Kämpfer wie folgt vorgehen: Der Angreifer kündigt seinen Angriff an, für den er eine selbst gewählte Anzahl KW benutzt, die er auch den anderen mitteilt. Beschließt ein Angegriffener, sich zu verteidigen, so kündigt er dies ebenso an, und zwar mit der Anzahl der Kampfwürfel, die er verwenden will. Erst nach diesen Ankündigungen würfelt der Angreifer seinen Angriff aus, und der Verteidiger würfelt dagegen. Im Regelfall gilt ein einfacher Angriff als erfolgreich, wenn mindestens zwei Erfolge erzielt wurden.

Dasselbe gilt für die Abwehr eines solchen Angriffs. Jeder weitere Erfolg im Angriff erschwert die Abwehr allerdings ebenfalls um einen weiteren Punkt, d. h. im Normalfall werden für die Abwehr eines

Angriffs mindestens so viele Erfolge benötigt, wie der Angreifer erzielt hat. Gelingt ein Angriff, wird Schaden verursacht (s. unten), wird er abgewehrt, wird der Schaden komplett abgewendet. Erreicht der Angreifer weniger als zwei Erfolge, muss der Angegriffene nicht würfeln und erhält seine veranschlagten KW wieder zurück.

## Reflex

Jedem am Kampf Beteiligten steht einmal innerhalb jeder Kampfphase zu einem beliebigen Zeitpunkt die Möglichkeit offen, einen Reflexwurf mit seinen Reflexwürfeln zu versuchen. Der Reflexwurf beschreibt eine instinktive reflexartige Bewegung eines Charakters, ohne eine Bewegung auf dem Spielbrett durchzuführen. Dieser besondere Wurf benötigt keine Handlung und kann zusätzlich zu den zur Verfügung stehenden Handlungen versucht werden, um einer gefährlichen Situation zu entgehen (z. B. einer Attacke, einer Falle oder Steinschlag; auch der Einsatz gegen Fernkampfangriffe ist explizit erlaubt). Übrigbehaltene Kampfwürfel verfallen nach einem Reflexwurf für diese Kampfphase. Es ist nicht möglich, eine misslungene Probe mittels des Reflexwurfes zu retten.

## Schaden

Bei einem erfolgreichen, nicht abgewehrten Angriff fügt der Angreifer dem Verteidiger Schadenspunkte (SP) zu. Diese werden, um den Gesamtschutz oder den zutreffenden Körperzonen-Rüstungsschutz (RS) gemindert, dann von den Lebenspunkten abgezogen. Sinken die LP auf einen Wert kleiner als Null, liegt es im Ermessen des Spielleiters, wie lange der Getroffene noch zu leben hat, wenn ihm nicht unverzüglich geholfen wird.

***Optional:** Um zu verhindern, dass Spieler nahe am "Rand des Todes" immernoch im Kampf agieren, als wären sie bei vollen Kräften bietet sich folgende optionale Regel an: Erreichen die LP einen Wert, der kleiner ist als die tägliche LP-Regeneration (RLP), so muss eine Kraft-Probe auf vier Erfolge abgelegt werden, um nicht bewusstlos zu Boden zu gehen.*

Der Schaden, der bei einem Treffer verursacht wird, hängt von zwei Faktoren ab, nämlich von der Anzahl der Erfolge und von waffen- bzw. angreiferspezifischen Eigenschaften.

Mithilfe der Waffentabelle im Charakterdokument kann der Schaden eines erfolgreichen Angriffes leicht bestimmt werden:

## Basisschaden

Die Basisschadenspunkte der Waffe ergeben sich aus den beim Angriff erreichten Erfolgen, also den gewürfelten Augenzahlen Fünf und Sechs. Die zwei Zahlen in diesem Feld bestimmen das Verhältnis, in dem diese Erfolge in Schadenspunkte (SP) umgerechnet werden. 1 – 1 bedeutet demnach, dass jede Fünf und jede Sechs je 1 SP verursachen, 2 – 3, dass jede Fünf je 2 SP und jede Sechs je 3 SP zählt.

## Zusatzschaden

Eine gute Waffe in der Hand eines fähigen Kämpfers verursacht mehr Schaden als eine gewöhnliche. Im Feld „Zusatzschaden“ stehen deshalb je nach Waffe ein Persönlichkeitsmerkmal und ein leeres Feld, in das der Wert des PM eingetragen wird. Meist wird der Wert des PM auch noch modifiziert. Dieser Wert wird bei jedem Treffer als Zusatzschaden zu den Basisschadenspunkten addiert.

## Fertigkeitsschaden

Mit wachsender Erfahrung, ausgedrückt in Fertigkeitsspunkten, können Kämpfer noch höheren Schaden verursachen. Der Wert der entsprechenden Waffenfertigkeit wird mit dem Faktor des Erfahrungswertes multipliziert und unter „Fertigkeit“ in der Waffenzeile eingetragen. Bei jedem Treffer wird nun zusätzlich zum Basis- und Zusatzschaden dieser Wert hinzuaddiert. In welchem Ausmaß, d. h. bis zu welchem Wert

der Waffenfertigkeit einer Waffe Fertigkeitsschaden verursachen kann, ist von Waffe zu Waffe unterschiedlich (s. Ausrüstung).

- Beispiel Waffenschaden: Thorasch rennt in typischer Manier eines Grauzwerg ohne Rücksicht auf Verluste vor die Beine eines riesigen Höhlentrolls und versucht mit seinem Kriegshammer die Beine des Trolle zu zerschmettern. Er würfelt mit 12 Würfeln gegen den noch zögernden Höhlentroll, der den Schlag ohne Verteidigung hinnehmen will. Thorasch erreicht mit den 12 Würfeln zwei mal die Augenzahl 5 und einmal die Augenzahl 6.

<b>Kriegshammer</b>		3-6	2K+20	O O O			
Thorasch kann insgesamt 12 Punkte Basisschaden, dank K 14 ganze 48 Zusatzschaden und mit einem Punkt in der Waffenfertigkeit nochmals momentan 6 Punkte Fertigkeitsschaden anrichten; Insgesamt demnach $12 + 48 + 6 = 66$ Schaden für den Höhlentroll.							

### Optional: Auswirkungen von besonders schweren Treffern

Für die Behandlung von besonders schweren Treffern wird eine Schwelle angesetzt:

<b><math>(K + G) \times (\text{Faktor} + \text{Mod.})</math></b>
--

Der Faktor des Erfahrungswertes wird evtl. mit Modifikatoren aufgrund von Fertigkeiten wie Zähigkeit und Konstitution verrechnet.

Durch jeden Treffer, der mehr als  $(K + G)$  SP verursacht, wird die Schwelle um diese SP gesenkt. Übersteigt die Anzahl der SP eines Treffers die aktuelle Schwelle, so wird der Getroffene sofort bewusstlos, auch wenn er noch über mehr als 10 LP verfügt.

Die Schwelle wird bei jedem Kampf neu nach obiger Formel angesetzt, kann jedoch (wenn der Charakter z. B. verletzt oder geschwächt ist) nach Ermessen des Spielleiters gesenkt werden.

## Fernkampf

Um ein Ziel während eines Kampfes zu treffen, ist grundsätzlich eine so genannte Erschwernisprobe vor der eigentlichen Angriffsprobe erforderlich. Gelingt eine der beiden Proben nicht, so wird der Angriff zwar durchgeführt, er verfehlt aber sein Ziel. Distanz, Größe und Bewegung sind Faktoren, die zusammen über die Höhe der geforderten Erschwernisprobe bestimmen.

### Distanz und Größe

Die Umgebung eines Fernkämpfers wird anhand seines B-Wertes in Schritt in ringförmige Zonen eingeteilt. Ziele in der ersten Zone erfordern einen Erfolg in der Erschwernisprobe, Ziele in der zweiten Zone zwei Erfolge usw. Welche Entfernung eine solche Zone umfasst, ist abhängig von der Größe des Ziels:

- Riesiges Ziel (Drache, Elefant): B unverändert
- Großes Ziel (Halboger, Bär): B – 1
- Mittelmäßiges Ziel (Halbling, Mensch): B – 2
- Kleines Ziel (Kobold, Wolf): B – 5
- Winziges Ziel (Zauberwicht, Maus): B – 8

Die mit Hilfe dieser Zonen ermittelte Anzahl der in der Erschwernisprobe geforderten Erfolge wird

entsprechend der Größe des Ziels noch einmal modifiziert:

- Riesiges Ziel: - 2 Erfolge
- Großes Ziel: - 1 Erfolg
- Mittelmäßiges Ziel: unverändert
- Kleines Ziel: + 1 Erfolg
- Winziges Ziel: + 2 Erfolge

## **Bewegung**

Es steht dem Spielleiter frei, zusätzliche Erschwerungen aufgrund schneller Bewegungen und Richtungsänderungen des Ziels zu verhängen.

## **Zielen**

Um das Ziel optimal zu treffen, sollte der Kämpfer sich Zeit nehmen und zu zielen. Der Vorgang des Zielens dauert je nach Waffe unterschiedlich lange, jedoch mindestens eine Handlung. Nur durch gezielte Fernkampfangriffe kann Fertigkeitsschaden verursacht werden. Auch Körperzonentreffer sind nur auf diese Weise möglich.

- Beispiel Fernkampfangriff: Soraja versucht mit ihrem Wurfdolch einen Goblin zu treffen. Der Goblin hat sie noch nicht bemerkt, daher hat Soraja genug Zeit zum zielen. Das Ziel ist Mittelmäßig (B - 2) und 13 Schritt weit von Soraja entfernt. Ihr B von 7 wird demnach um zwei Punkte auf 5 gesenkt; damit befindet sich der Goblin mitten in der dritten Zone ( - 9 KW). Der Spielleiter verlangt aufgrund der schlechten Sichtverhältnisse weitere zwei Würfel Abzug. Nach Abzug der insgesamt 11 KW wirft Soraja den Dolch mit 10 KW gegen den völlig überraschten Goblin, der in diesem Fall nicht einmal die Möglichkeit einer Reflexprobe zugestanden bekommt.

## **Besondere Kampftechniken**

Selten kämpfen die unterschiedlichen Charaktere auf genau die gleiche Art und Weise. Jeder hat seine Techniken, die er sich mit der Zeit angeeignet hat, und die ihm einen persönlichen Vorteil verschaffen. Dabei kämpft ein Charakter beispielsweise am liebsten mit zwei Waffen gleichzeitig, ein anderer hingegen verlässt sich ganz auf die Wucht seines Rundumschlages. Kampftechniken machen das allgemeine Geschehen in der Schlacht somit individueller und lebhafter.

## **Erschwerte Handlungen**

Erschwerte Handlungen, seien es Angriffe, Verteidigungen oder anderweitige Handlungen, zeichnen sich im Kampfgeschehen dadurch aus, dass der Spielleiter von dem Spieler einen Abzug von KW fordert, ähnlich wie bei einer Probe außerhalb des Kampfes. In besonderen Situationen kann auch von der Komplexen Probe (s. W6 Proben) Gebrauch gemacht werden. Gelingt dabei eine der Proben nicht, kann die geplante Aktion nicht oder nicht in der gewünschten Weise durchgeführt werden.

- Beispiel Abzug von KW: Versucht ein Spieler einen wuchtigen Schlag eines Höhlentrolls mit seinem kleinen Eisenschild abzuwehren, könnte der Spielleiter dem Spieler (neben temporärer Taubheit des Schildarmes) einen sofortigen Abzug von 2 - 5 KW (je nach Härte des Schlages und Verfassung des Spielercharakters) auferlegen.
- Beispiel einer Komplexen Handlung: Wenn ein Charakter beschließt, an einen Kronleuchter zu springen, dabei noch 1 - 3 Gegner mit einem Fußtritt ausschalten und schließlich elegant auf der anderen Seite des Kampfplanes landen will...

## **Zurückweichen**

Das Zurückweichen ist eine besondere Form der Verteidigung. Hierbei bewegt sich der Abwehrende auf

ein freies Hexfeld vom Angreifenden weg. Hält ein Verteidiger nach dem Würfelwurf des Angreifers die Zahl seiner für die Verteidigung veranschlagten Kampfwürfel für zu gering, so kann er sich für das Zurückweichen umentscheiden. Für die Abwehr des Angriffs ist dann nur die Hälfte der Erfolge des Angreifers erforderlich. Das Zurückweichen benötigt jedoch eine Handlung. Dem Angreifenden ist es aber möglich, dem Zurückweichenden sofort nachzusetzen, ohne selbst eine Handlung zu verbrauchen. Allerdings darf er nur auf das soeben vom Zurückweichenden verlassene Hexfeld nachsetzen. Die benötigte Handlung des Verteidigers hat zur Folge, dass der Angreifer wieder zuerst handeln darf und so z. B. einen Angriff gegen eben denselben Gegner erneut ansagen kann.

### **Waffen mit erhöhter Reichweite**

Waffen mit erhöhter Reichweite (s. Ausrüstung) haben je nach Waffe eine Reichweite über ein oder mehrere Hexfelder hinweg. Somit können nicht nur die angrenzenden, sondern auch weiter entfernte Hexfelder angegriffen werden.

### **Nachschlagen bei Waffen mit erhöhter Reichweite**

Gelingt einem Kämpfer mit einer Waffe mit erhöhter Reichweite ein Angriff mit mindestens vier Erfolgen und weicht sein Gegner zurück, ist es dem Angreifer erlaubt, anstelle des Nachsetzens einen weiteren Angriff auszuführen, wenn der Gegner sich nach dem Zurückweichen immer noch in der Reichweite der Waffe befindet. Für diesen Angriff ist weder eine Handlung noch ein weiterer Würfelwurf nötig. Der Gegner muss sich allerdings erneut gegen die halben Angriffserfolge verteidigen. Selbstverständlich kann der Verteidiger auch wiederum regelgerecht zurückweichen. Der eventuell verursachte Schaden wird ohne den Fertigkeitsschaden aus dem Würfelwurf des ersten Angriffs berechnet.

### **Erschwerter Angriff**

Jedem Angreifer ist es möglich, seinen Angriff zusätzlich zu erschweren, um weiteren Schaden zu verursachen. Hierbei ist vor dem eigentlichen Angriff ein Abzug von sechs KW nötig, um einen zusätzlichen Schadensbonus in Höhe des Fertigkeitsschadens zu erhalten. Mehrfache Erschwerung ist möglich, pro Erschwerung steigt der Schadensbonus in Höhe des Fertigkeitsschadens an. Gleichzeitig wird für die Abwehr eines solchen Angriffs je Stufe ein weiterer Erfolg gefordert.

### **Zweihändiger Angriff**

Mit bestimmten Waffen, die eigentlich einhändig verwendet werden, können auch Angriffe unter der Verwendung beider Hände durchgeführt werden (s. ). So kann mehr Kraft in den Angriff gelegt werden, was sich in zusätzlichen SP in Höhe von K Punkten niederschlägt. Die Verteidigung gegen einen solchen auffälligen Angriff ist um einen Erfolg erleichtert, zwei Erfolge werden jedoch in jedem Fall benötigt. Selbstverständlich muss die zweite Hand für einen solchen Angriff verfügbar sein.

### **Gezielte Attacke**

Die Erschwernisprobe für gezielte Attacken auf bestimmte Körperzonen liegt im Ermessen des Spielleiters. Als Richtlinie gelten für Humanoide folgende Erschwernisproben:

<b>Körperzone</b>	<b>Erschwerung</b>	<b>Effekt</b>
Kopf	5 Erfolge	Verteidigung um 1 Erfolg erschwert; dreifacher Schaden
Torso	2 Erfolge	Verteidigung um 1 Erfolg erschwert; kein zusätzlicher Schaden
Arme	3 Erfolge	Verteidigung um 1 Erfolg erschwert; - 3 Kampfwürfel

Hände	4 Erfolge	Verteidigung um 2 Erfolge erschwert; Waffe verloren bzw. nicht einsatzfähig
Beine	3 Erfolge	Verteidigung um 1 Erfolg erschwert; - 3 Kampfwürfel

Anhand dieser Richtwerte sollte der Spielleiter weitere Körperzonen nicht humanoider Wesen bestimmen.

## Rundumschlag

Mit einer dafür geeigneten Waffe (s. Ausrüstung) ist es möglich, mit einem einzigen Schlag mehrere Gegner auf bis zu allen sechs umliegenden Hexfeldern zu treffen. Jedes weitere Hexfeld, das mit einem solchen Schlag getroffen werden soll, erhöht die benötigte Erschwerung um 6 KW. Es können immer nur zusammenhängende Hexfelder getroffen werden, auch für Felder, auf denen sich kein Gegner befindet, fällt die Erschwerung an. Jeder Rundumschlag wird wie ein gewöhnlicher Angriff abgewehrt.

Eine zusätzliche Erschwerung ist lediglich in Form eines Erschwerten Angriffs möglich, auf Trefferzonen gezielte Attacken sind nicht möglich.

Beim Rundumschlag mit einer Waffe mit erhöhter Reichweite können nur Hexfelder derselben Entfernung gleichzeitig getroffen und in die Erschwernisberechnung einbezogen werden.

## Angriffsserie

Bestimmte Waffen (s. Ausrüstung) sind geeignet, um mehrere Angriffe gegen denselben Gegner in Folge auszuführen. Wenn ein Kämpfer bei einem Angriff eine solche Angriffsserie ankündigt, erhält er für seinen zweiten Angriff zwei, für den dritten drei und ab dem vierten Angriff je sechs zusätzliche Kampfwürfel. Eine Angriffsserie kann sich nicht über mehrere Kampfphasen erstrecken. Der Verteidiger ist für die Dauer der Angriffsserie mit Ausnahme des Zurückweichens zu keiner Aktion fähig, die eine Handlung benötigt.

Erreicht der Verteidiger bei der Abwehr eines Angriffs mindestens doppelt so viele Erfolge wie der Angreifer, oder schlägt eine Angriffsprobe fehl, so wird damit die Angriffsserie beendet. Der Angreifer kann in derselben Kampfphase keine neue Angriffsserie gegen diesen Gegner beginnen. Das Zurückweichen kann zur Verteidigung gegen die Angriffe einer Angriffsserie eingesetzt werden, diese jedoch aufgrund der Möglichkeit des Nachsetzens nicht beenden. Erreicht der Zurückweichende jedoch ebenso viele Erfolge wie der Angreifer kann er mit dem Einsatz einer weiteren Handlung nochmals ein Hexfeld zurücklegen um damit der Angriffsserie zu entkommen.

## Ausrichten

Dem Agierenden ist es mit einer dafür geeigneten Waffe (s. Ausrüstung) möglich, ein Hexfeld innerhalb der Waffenreichweite zu blockieren. Dies erfordert neben einer Handlung eine Probe mit mindestens zwei Erfolgen. Ein Gegner, der auf dieses Feld vordringen will, benötigt eine zusätzliche Handlung und die Hälfte der erreichten Erfolge des Blockierenden. Gelingt dies, ist das Ausrichten hinfällig, und er betritt das Feld; scheitert der Angreifer, dringt er weder vor noch bricht er die Blockade, obwohl er beide Handlungen dabei verliert. Dem Angreifer ist es jedoch auch möglich, mit einer Handlung lediglich die Blockade zu beenden und nicht vorzurücken.

## Schildblockade

Ein Schildkämpfer kann sich hinter seinem Schild verschanzen und alle Angriffe abblocken. Hierzu muss er eine Erschwernisprobe auf zehn Erfolge durchführen (ohne den KW-Bonus des Schildes) und erhält zum Ergebnis der zweiten Probe zusätzlich den Block-Wert des Schildes hinzu. Jeder Fertigkeitsspunkt im Schildkampf senkt die Erschwernis um zwei Erfolge. Die Summe aus Anzahl der in der zweiten Probe erzielten Erfolge und dem Block-Wert des Schildes wird als Blockadewert bezeichnet.

Jeder gelungene Angriff gegen einen Kämpfer in Schildblockade senkt lediglich den Blockadewert um einen Punkt und dringt nicht bis zum Verteidigenden vor. Jeder Erschwerte Angriff senkt den Blockadewert um einen zusätzlichen Punkt pro Erschwerungsstufe. Besonders starke Attacken können den Blockadewert nach Ermessen des Spielleiters stärker senken. Die Blockade endet, wenn der Blockadewert Null erreicht oder der Blockierende sie aufhebt. Das Bewegen in der Schildblockade ist grundsätzlich eine Komplexe Handlung; jede Attacke aus der Schildblockade heraus senkt den Blockadewert um zwei Punkte. Der Blockadewert hat über die Kampfphase hinweg Bestand.

Auch bestimmte Waffen können zur Blockade benutzt werden (s. Ausrüstung). Die Regeln zur Schildblockade finden entsprechend Anwendung, allerdings werden auch in diesem Zusammenhang nur Fertigungspunkte im Schildkampf berücksichtigt.

## **Beidhändiger Kampf**

Es ist einem Kämpfer ab einer Mindestvoraussetzung von Geschick 10 und Wahrnehmung 7 bei addierten Waffenvoraussetzungen (s. Ausrüstung) möglich, je eine Waffe in der Hand zu halten und diese auch gleichzeitig zu benutzen. Sind die Voraussetzungen nicht erfüllt, kann der Kämpfer dennoch zwei Waffen führen, diese jedoch nicht gleichzeitig einsetzen. Für diese Kampfarm werden zwei nahezu identische Waffen benötigt, die beide mit derselben Waffenfertigkeit geführt werden müssen. Eine Ausnahme bildet z. B. der Langdolch, der auch als Kurzsword verstanden werden kann (weitere Ausnahmen s. Ausrüstung).

Ein beidhändiger Angriff ist für den Ausführenden auf der einen Seite erheblich schwieriger durchzuführen als ein gewöhnlicher Angriff, auf der anderen Seite für den Verteidiger schwieriger abzuwenden. Der Angriff mit beidhändigem Kampf auf einen Gegner benötigt eine Erschwerung von 9 KW, ein Angriff auf zwei Gegner eine Erschwerung von 15 KW. Die Verteidigung eines solchen Angriffs ist nur erschwert, wenn beide Angriffe sich auf dasselbe Ziel beziehen. Hierbei sind für die Verteidigung eine Handlung (!) sowie zwei zusätzliche Erfolge nötig. Kämpft der Verteidiger ebenfalls beidhändig, wird keine Handlung benötigt, die Verteidigung ist jedoch nach wie vor um zwei Erfolge erschwert. Es ist lediglich ein Angriffswurf nötig, da hieraus der Basisschaden für beide Waffen ermittelt wird.

## **Kampf zu zwei Händen (Finten)**

Voraussetzung, den Kampf zu zwei Händen auszuführen, sind die addierten Mindestvoraussetzungen beider Waffen (s. Ausrüstung). Hierbei schlägt ein Kämpfer mit einer Waffe eine Finte, um nachfolgend die andere Waffe sicher ins Ziel zu bringen. Diese Finte erfordert eine Erschwerung von 6 KW. Der anschließende Angriff verursacht keinen Schaden, sondern raubt dem Verteidiger anstelle eines Verteidigungswurfs doppelt so viele Kampfwürfel, wie Erfolge erzielt wurden. Die Verteidigung des in der gleichen Handlung folgenden tatsächlichen Angriffs ist um vier Erfolge erschwert.

## **Optional: Kampf auf einem Reittier**

Angriffe von einem Reittier aus sind immer sehr anspruchsvoll und sollten nur erfahrenen Spielern möglich gemacht werden. Grund hierfür ist der unter Umständen kurze Augenblick, der über Leben und Tod entscheidet. Generell senken alle Reittiere die Kampffähigkeit ihres Reiters indem sie gewisse Aufmerksamkeit bedürfen oder infolge des turbulenten Kampfgeschehens schwer zu bändigen sind. Daher spricht man bei Reittieren wie auch bei Rüstungen von einer „Behinderung“ für den Kämpfer, der einen Abzug von KW fordert. Diesen Abzug kann jedoch eine Fähigkeit „Reiten“ um drei Würfel pro Punkt senken. Dem Spielleiter bleibt es jedoch immer überlassen infolge des Kampfgeschehens Proben auf Gewandtheit oder Geschick bzw. sogar weitere einmalige Einbußen auf die KW zu verhängen (Das Gebrüll eines plötzlich auftauchenden Höhlentrolls beispielsweise könnte sofort 9 KW benötigen um das Reittier wieder zur Ruhe zu bringen).

Dem Spielleiter fällt zudem die Aufgabe zu innerhalb eines laufenden „Fußkampfes“ abzuschätzen wann zwei Berittene Kampfteilnehmer sich wieder treffen (Wenden nach dem Lanzengang oder Kontrollieren der Flugbahn braucht seine Zeit). Auf diese Weise kann z. B. sehr stimmungsvoll ein Kampf am Boden mit einem Luftkampf zweier Berittener Flugdrachen kombiniert werden.

Generell gibt es verschiedene Arten von einem Reittier aus zu kämpfen. Es gilt hierbei folgendes zu unterscheiden:

### **Kampf auf einem stehenden Reittier (Schlachtross inmitten einer Schlacht)**

Hierbei ist lediglich die erhöhte Position des Kämpfers evt. von Vorteil. Es bleibt dem Spielleiter überlassen ob er dem Angreifer oder den Verteidiger durch einen Modifikator Vorteile bzw. Nachteile verschafft. Eine Modifikation des Zusatzschadens erfolgt nicht.

### **Fernkampf auf dem sich bewegenden Reittier**

Ob Streitross, Pegasi oder Greif ist im Prinzip gleich. Die Bewegungen des Tieres werden sich stets zum Teil erheblich auf die Erschwerung des Fernkampfes auswirken. Eine Modifikation des Zusatzschadens erfolgt nicht.

### **Angriff von einem Reittier in Bewegung auf einen Gegner am Boden (Lanzengang)**

Der Schaden einer jeden Waffe wird bei einem solchen Angriff erheblich modifiziert. Als Beispiel soll hier eine Leichte Lanze genügen, die bei einem Lanzengang mit einem Mittelländischen Schlachtross als Zusatzschaden K + 20 um 80 weitere Punkte auf K + 100 modifiziert wird. Der Angreifer muss den Augenblick des Angriffs derart auswählen, dass er ansonsten zu keiner anderen Handlung fähig ist (Ausnahme ist hier das relativ langsame Fortbewegen mit einem Reittier, was den Zusatzschaden jedoch nahezu nicht verändert). Kurz vor dem eigentlichen Angriff muss der Reiter seine KW in Angriff und Ausweichen aufteilen. Der Kämpfer mit der höchsten AB beginnt den Kampf. Dem am Boden stehenden Kämpfer ist i. d. R. aufgrund der Schnelligkeit des Angriffs, kein zweiter Angriff möglich.

### **Kampf zweier Charaktere auf bewegten Reittieren (Lanzengang auf Streitrössern oder Flugtieren)**

Bei diesem Kampfgeschehen müssen sich beide Reiter voll und ganz aufeinander konzentrieren. Je schneller und wendiger das Reittier des Gegners ist, desto höher der generelle Abzug von KW beider Seiten, mindestens jedoch 6 KW. Darauf müssen beide Kontrahenten ihre verbleibenden KW verdeckt in Angriff und Ausweichen (Blocken mit dem Langschild, Drehung des Oberkörpers etc.) aufteilen. Kurz vor dem Zusammentreffen beginnt der Reiter mit der höchsten AB seine Angriffswürfel gegen die seines Verteidigers zu würfeln, anschließend verfährt der gerade sich Verteidigende mit seinen Angriffswürfeln ebenso. Schaden entsteht nach den bekannten Regeln, wobei der Zusatzschaden infolge der erhöhten Geschwindigkeit des Reittieres unter Umständen um ein vielfaches mehr ist (im Ermessen des Spielleiters).

### **Eingreifen von Reittieren in das Kampfgeschehen**

Manchen Reittieren (z.B.: Pegasi, Greif, schwarzer Drache, aber auch das Aufbäumen von Pferden) ist ein eigener Angriff gegen das Ziel bzw. das gegnerische Reittier erlaubt. Das Reittier handelt in gleicher Weise wie ein zweiter Reiter. Es kann jedoch passieren, dass die Handlung des Reittiers die Handlung des Reiters behindert oder umgekehrt.

## **Optional: Vereinfachung von Erschwernisproben**

Um den Spielfluss zu beschleunigen, kann ein Spieler bei Erschwernisproben für je drei Kampfwürfel

einen Erfolg „kaufen“, ohne zu würfeln.

## **Spieleiterentscheidungen**

Der Spielleiter wird sehr oft in die Situation kommen, dass diese Regeln abgewandelt oder verändert an gegebene Umstände angepasst werden müssen.

Von „[http://atwillys.de/meisterdermagie/index.php/W6\\_Kampfsystem](http://atwillys.de/meisterdermagie/index.php/W6_Kampfsystem)“

Kategorie: Spielregeln W6

---

- Diese Seite wurde zuletzt am 29. Januar 2008 um 15:16 Uhr geändert.
- Inhalt ist verfügbar unter der Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.5 .