2. Combat Rules

Rundeneinteilung

Es gilt das Gesetz der Gleichzeitigkeit, d. h., daß innerhalb einer Runde alle Handlungen gleichzeitig ausgeführt werden. Spieltechnisch läßt sich das natürlich nicht verwirklichen, weshalb eine Runde am Tisch wie folgt abläuft:

1. **Deklarationsphase**
   In der Deklarationsphase teilen die Spieler dem Leiter mit, was ihre Charaktere in der Runde machen wollen. Der Spielleiter überlegt sich die Handlungen seiner Charaktere.
2. **Konfliktlösung**
   Will ein Charakter eine Handlung eines anderen Charakters unterbinden oder widersprechen sich zwei Handlungen, so kommt es zum Konflikt, der vor allen anderen Handlungen gelöst wird.
   I.d.R. geschieht dies aus der Situation heraus und kann durch entsprechende Skill-Würfe entschieden werden. Manchmal kann dies aber auch zu Stress führen (Stress-Critical). Dieser ist dann vom Schwierigkeitsgrad und der Wichtigkeit abhängig.
3. **Bewegungen**
   Bewegungen die außerhalb von Kampfhandlungen und Konflikten stattfinden, werden durchgeführt.
4. **Kampfhandlungen**
   Bei Kampfhandlungen ist die Runde nochmal unterteilt, da z.B. ein Wort schneller ausgesprochen ist als ein komplizierter Spruch. Figuren mit Initiative kommen dabei innerhalb ihrer Aktionsgruppe zuerst dran. Ansonsten gilt innerhalb einer Aktionsgruppe gleichzeitigkeit, wobei der Spielleiter wegen der Aufzeichnung meistens zuerst würfelt (agiert).
   Bewegungen die jemanden in eine Kampfhandlung führen, können eine Verschiebung der Aktion nach hinten (Initiativenverlust oder gar in eine spätere Aktionsgruppe) führen.
   Aktionsgruppen:
   1. Power-Words und Dreifach-Haste-Aktionen
   2. zwei/drei Sternsprüche und Kampfhandlungen
   3. Missiles, Zweifach-Haste-Aktionen
   4. Sternsprüche, Normale Sprüche

Cancel Action

Wenn jemand seine Aktion abbrechen will und etwas anders stattdessen durchführen will gelten folgende Mali

Malus	Next Action (in same round)
-50%	Angriff-Skill-Bonus
-50%	Bewegungsreichweite
-30	Andere Skill Würfe
25 ESF	Normalen Spruch vorbereiten
75 ESF	Normalen Spruch sprechen

Offensive Rules

Offensivbonus

Der Offensivbonus (OB) setzt sich im Kampf wie folgt zusammen:

Offensivbonus	Grund
+(variabel)	Fertigkeitsgesamtbonus
-(variabel)	Anteil, der zur Verteidigung eingesetzt wird
-(variabel)	Anteil, der zur Verbesserung des Criticals eingesetzt wird (im Verhältnis 5:1)
-25	wenn Waffe in der linken Hand benutzt wird
±(variabel)	Reichweitenmodifikation Fernkampfwaffen
-(variabel)	Ladeabzug bei Schußwaffen
-(variabel)	Rüstungabzug für Fernkampfwaffen
±(variabel)	Vorbereitungszeit bei Sprüchen
-(variabel)	Verwundung (siehe ...)
-(variabel)	Erschöpfung (siehe ...)
+(variabel)	spezielle Sprüche

Offensivbonus	Grund
+(variabel)	spezielle Gegenstände
+20	Angriff von der Seite
+50	Angriff von hinten
+25	Gegner Überrascht
+5	Gegner hat Initiative verloren (auch wenn er sein Stunned Maneuver schaft)*
+10	Gegner hat Must Parry (auch wenn er sein Stunned Maneuver schaft)*
+15	Gegner ist Stunned (auch wenn er sein Stunned Maneuver schaft)*
+30	Gegner ist NoParry (auch wenn er sein Stunned Maneuver schaft)*
+50	Gegner ist Down (auch wenn er sein Stunned Maneuver schaft)*
+75	Gegner ist KO (auch wenn er sein Stunned Maneuver schaft)*
-5	Fallen lassen was man in der Hand hielt
-20	ziehen einer Waffe
-50	wechseln einer Waffe
-(variabel)	Gegnerwechsel im Kampf
-20	Eine kurze, einfache, eingeüpte Bewegung mit dem Not-Weapon-Arm (z.B. bestimmtes Item berühren)
-20	Eine zusätzliche, einfache, eingeüpte Bewegung mit dem Not-Weapon-Arm (z.B. Item zum Mund führen und schlucken)
* 1,5	Obige Malus ist bei Zweihandwaffen höher (+30/+30)
±(variabel)	Verschiedenes (abhängig vom Spielleiter)

* Nur einer dieser Boni kann gelten.

Overrolls

Overrolls sind Angriffswürfe, die nach Abzug von 150 immer noch einen Treffer anzeigen. Dieser wird dann zum Anschalg hinzu addiert, wobei als Critical dann jeweils nur eine Stufe weniger erreicht werden kann. Theoretisch kann dies mehrfach vorkommen, z.B. bei einen Angriff mit 450: → 3 Mal Anschlag. 3*hits + E, D, und C Critical

Die Criticals werden mit einen gemeinsamen Wurf bestimmt!

Es gibt solche Overrolls nur noch bei einem natürlichen Open-End-Wurf. Also nicht, wenn der OB mit einem normalen Wurf bereits die 150 übersteigt.

Gegnerwechsel / Nähern im Kampf

Will man sich von einem Gegner zu einem anderen wenden und muss dabei eine gewisse Strecke zurücklegen, so ist ein Malus auf den OB hinzunehmen, wenn man noch in derselben Runde zuschlagen will.

Für Strecken innerhalb der normalen Bewegungsreichweite gilt die vereinfachte Formel: -1 pro 1' Strecke auf 5' aufgerundet, also -50 für 46'.

Für Strecken die darüber hinaus gehen gilt die alte Regel, allerdingst ist der Malus ebenfalls als % aus zu legen. (Es sollte nicht so oft vorkommen, so das wir die kompliziertere Regel dann durchaus einmal anwenden können.) Der prozentuale Malus ist so groß, wie der Prozentanteil der zurückzulegenden Strecke an der möglichen Bewegungsweite ist. Für jede Geschwindigkeitsstufe über 1 werden nochmal 10% addiert. Für die Ermittlung der korrekte Bewegungsreichweite ist ein Maneuver Wurf auf der Maneuvertabelle notwendig.

Beispiel: Ein Mensch mit 57’ Bewegungsweite will mit doppelter Geschwindigkeit die 80’ zum nächsten Gegner zurücklegen, um am Ende der Runde zuzuschlagen. Seine mögliche Bewegungsweite beträgt bei einem Maneuverergebnis von 100%, 2*57*1’=114’. Die 80’ sind 70% davon. Plus 20% Malus für doppelte Geschwindigkeit macht 90%. Das selbe Beispiel mit dreifacher Geschwindigkeit ergibt ein Malus von 77%, mit 5-facher 78%.

Gegener wegdrängeln

Für die Herrabstufung um eine Critical-Stufe, kann man versuchen, den Gegner um 5' nach hinten zudrängeln.

Wenn dieser dabei sich selbst nicht in Lebensgefahr seiht und die taktischen Konsequenzen nicht versteht, gelingt dies immer.

Ansonsten hat der Gegener dagegen einen Rettungswurf: Ziel: (OB-Bonus - DB-Bonus in dieser Kampfhandlung), Modifiziert um die Taktische Einsichten der daraus resultierenden Situation. Beipieltabelle fehlt noch.

Bewusstlosschlagen

Muss neu geregelt werden. Bis dahin gelten die Regeln aus Ausgabe 1.

Mehrere Angriffe (für alle Nahkampfangriffe)

Will man seine Überlegenheit ausnutzten und statt einen Angriff mehrer pro Runde auf einen oder mehrere Gegner führen gilt:

- Man hat maximal vier Angriffe.
- Der gesamte OB (inkl. Magie, Waffenbonus, usw.) muß entsprechend der Anzahl der Angriffe halbiert, gedrittelt oder geviertelt werden.
- Nur der erste Angriff kann ein Open-End-Wurf sein. Alle anderen müssen ohne nochmaliges Würfeln auskommen.

Fernkampf ins Getümmel

Hier geht es darum, das ein Fernkämpfer mit seiner Fernkampfwaffe einen Gegner treffen möchte, der sich in einem Nahkampf mit anderen befindet, die man nicht treffen möchte.

Entsprechend den sehr groben Regeln im Arms Law (117) ist dem Ziel zunächst ein Defensivbonus für seine Position zu gewähren. Dieser liegt i.d.R. zwischen 25 und 100 gemäß den alten, hier etwas erweiterten RMS-Regeln.

Gleichzeitig wird ermittelt um wie weit sich die Fumble-Range zum Treffen eines Partners modifiziert.

DB-Bonus	Fumble-Mod.	Situation
25	-	Partner tragen AT 13 oder höher
25	+1	Je weitere Partner in der Schußlinie/-feld, deren Bewegung nicht 100% vorhersehbar sind (z.B. greift den Gegener mit an)
RM	+1/RM	Die negativen Range-Modifikationen werden verdoppelt! und je (negativer) Stufe die Fumble Range um 1 erhöht
25	+2	Mindestens 20' bis zum nächsten Nahkampf (Freies Feld) oder Gegner vor dem Partner
50	+3	Enges Kampffeld (Keine weitere Kampfreihe zwischen Schützen und Gegner) und Gegner hinterm Partner
75	+5	Enges Kampffeld im schmalen aber hohem Gang und Gegner hinterm Partner
100	+8	Enges Kampffeld, schmaler Gang, der nicht hoch genug ist um 'von Oben' zu schießen und Gegner hinterm Partner
xx	-	Andere Hindernisse in der Schusslinie, die nicht getroffen werden sollen bzw. Deckung bieten. Falls es sich um Gegner handelt darf geschaut werden, ob man diese mit halben Malus getroffen hat.)

Ein Partner kann getroffen werden, wenn der unmodifizierte Wurf einen Fumble im erweiterten Fumble-Range ergibt.

Beispiel: Composite Bow:

- 1-4 → Normaler Fumble
- 5-6 → Minimum Chance, dass ein eigener Partner getroffen worden sein kann.
- 5-14 → Enges Kampffeld, schmaler, tiefer Gang, Gegner nicht größer als die 2 Partner davor (Entspricht den Fumble-Range eines Morgensterns +1)

Wenn ein eigener Partner getroffen werden konnte, wird dies durch einen neuen Angriffswurf ermittelt.

- Fumble (normal oder erweitert) beim zweiten Wurf heißt nur, automatisch daneben.
- Sind mehrere Partner im Schussfeld ist der zu Beschießende entsprechend der Situation per Zufall zu bestimmen (z:b: Frontaler Partner 75% zu Seitlicher Partner 25%)
- Natürlich gelten auch für ihn entsprechende (angepasste) DB-Vorteile (und Nachteile)

Critical Tables

Es gelten die speziellen Critical Tables aus dem Arms Companion für Large und Super Large Creatures.

Anbei eine Zusammenstellung aller, dem Spieler normalerweise bekannten Critical Tabellen (auch den magischen), inkl. Fumble und Base Spell Attack/Resistence Roll.

Critical Table Role Modification

Würfe auf den normalen Critical Tables werden um **-20** modifiziert (gilt nicht für Fumble, Large und Super Large). Eine natürliche 100/66 wird dabei auf 66 nachgelesen. Eine errechnete 66 wird auf 67 umgewandelt.

Mehrfache kritische Trefer werden i.d.R. getrennt gewürfelt (ausgenommen Overrolls).

Vor einem Angriff kann der Angreifer einen Teil seines OBs im Verhältnis 5:1 auf ein Critical Wurf Bonus umlegen. Wird dadurch eine 66, (oder 96-100 bei Large uns Super Large) ermittelt, wird das Ergebnis auf die darüber liegende Zeile verschoben.

Defensivbonus

Der Defensivbonus (DB) ist von der Art des Angriffs (Nahkampf-, Fernkampf- oder Spruchangriff) abhängig. Er setzt sich wie folgt zusammen:

DB-Boni Grund	**Nahkampf**	**Wurf**	**Schuß**	**Blitz**	**Ball**
Quickness-Bonus (- Rüstungs-Quickness-Malus)	100%	100%	100%	100%	100%
Parieren (DB vom OB)	100%	75%	50%	25%	0%
Volle Parade	+10	-	-	-	-
Adrenal Defence	100%	75%	50%	25%	0%
Verteidigungssprüche und spezielle Gegenstände	variable	variable	variable	variable	variable
Großschild	+35	+40	+45	+35	+5
Normales Schild	+30	+30	+30	+25	-
Kleinschild	+25	+25	+25	+20	-
Armschild	+20	+20	+20	+15	-
Visierhelm	-	-	-	-5	+5
Kein Helm	-	-	-	-5	-5
Halbe Deckung, weiches Material	variable	+30	+25	+20	+5
Volle Deckung, weiches Material	variable	+60	+50	+40	+10
Halbe Deckung, hartes Material	variable	+50	+50	+40	+10
Halbe Deckung, hartesMaterial	variable	+90	+90	+80	+20
In die Enge getrieben	-15	-15	-15	-15	-15
Überraschende Flucht	variable	variable	variable	variable	variable
Verschiedenes (Situation und Spielleiter)	variable	variable	variable	variable	variable

Parieren

Beim Parieren gibt es einige Sachen zu berücksichtigen.

Parade gegen mehrere Gegner/Angriffe

Will man sich gegen mehrere Gegner wehren, so muß man für jeden Gegner separat seinen Paradewert bestimmen, dies gilt auch wenn ein Gegner mehrere Angriffe hat.

**Ausnahme: **Die Angriffe stammen von der selben Waffe, bzw. bei gleich großen Gegner aus der selben Richtung.

Beispiele

- Mit zwei Scimitar kämpfender, gleichgroßer: 1 Parade
- Gehästed: 1 Parade
- Scorpion mit Kralle & Stachel: 2 Paraden
- Riese mit zwei Krallen: 2 Paraden

Parade von Fernkampf- und Elementarangriffen

Wer Deckung oder ein Schild hat, kann auch Fernkampf und Elementarangriffe parieren, dabei geht jedoch der eingesetzten OB-Bonus der obigen Tabelle entsprechend nur anteilmäßig in den DB rein.

Der Anteil kann vom Speilleiter noch weiter reduziert werden, wenn die Deckung dem Angriff nicht angemessen ist.

Zweihandwaffen

Werden Zweihandwaffen zum Parrieren von kleineren (flinkeren) Waffen eingesetzt, so wird der umgelegt OB-Bonus bei Einhandwaffen nur zu 4:3 angewendet (Beispiel: Für 20 OB gibt es 15 DB). Bei Dolchen sollte es sogar nur 2:1 sein.

Übergroße Gegner

Bei einem Nahkampf mit übergroßen Gegner/Waffen kann der DB-Anteil vom OB auch geringer als 100% sein. Die Zweihandwaffe:Einhandwaffe (4:3)

soll als Richtschnur dienen.

Überraschende Flucht (statt Tumbling Evasion)

Will man sich aus einem Kampf zurückziehen, ohne daß der Gegner einen zusätzlichen Angriff von hinten bekommt, muß man versuchen, überraschend zu flüchten. Acrobatics oder Jump sind hier durchaus angebrachte Skills, aber auch andere, der jeweiligen Situation entsprechende können dafür benutzt werden.

Gelingt die Aktion, so befindet man sich in der Regel zwischen 10’ und 20’ vom Gegner entfernt. Dieser hat dann in derselben Runde noch einen Angriff, der aber nicht von hinten erfolgt und in der Regel um den 10 pro Schwierigkeitsstufe über der nötigen nach unten modifiziert wird.

Z.B.: Jump-Wurf 135 ⇒ 13’ Entfernung und einen zusätzlichen DB von 10 (statt -50 von Hinten).

.

Ausgabe 1

Rundeneinteilung

**Konfliktlösung: **Versuche eine Handlungen zu unterbinden, indem man z.B. seinen Angreifen zuerst ausführt, verursachen immer einen Stress-Critical. Dieser ist dann vom Schwierigkeitsgrad und der Wichtigkeit abhängig.

**Spruchauswirkungen: **

Zu den Kampfhandlungen gehören auch kampfunterstützende Sprüche.

Die Kampfhandlungen finden quiasi gleichzeitig statt. Alle Sprüche außer Power Words, den direkten Verteidigungssprüchen und den kampfunterstützenden Sprüchen wirken erst am Ende der Runde.

Offensivbonus

Der Offensivbonus (OB) setzt sich im Kampf wie folgt zusammen:

Offensivbonus	Grund
+(variabel)	Fertigkeitsgesamtbonus
-(variabel)	Anteil, der zur Verteidigung eingesetzt wird
-20	wenn Waffe in der linken Hand benutzt wird
±(variabel)	Reichweitenmodifikation Fernkampfwaffen
-(variabel)	Ladeabzug bei Schußwaffen
-(variabel)	Rüstungabzug für Fernkampfwaffen
-(variabel)	Verwundung (Tabelle 4 .1)
-(variabel)	Erschöpfung (Tabelle 4 .1)
+(variabel)	spezielle Sprüche
+(variabel)	spezielle Gegenstände
+15	Angriff von der Seite
+35	Angriff von hinten
+20	Gegner Überrascht
+20	betäubter Gegner*
+30	zu Boden gegangener Gegner*
+50	hingestreckter Gegner*
-20	ziehen einer Waffe
-50	wechseln einer Waffe
-(variabel)	Wechsel zu einem neuen Gegner (s. u.)
+(variabel)	Überraschender Angriff (s. u.)
±(variabel)	Verschiedenes (abhängig vom Spielleiter)

Nur einer der * Boni kann gelten.

Überraschender Angriff (statt Tumbling Attack)

Um einen überraschenden Angriff durchführen zu können, muß man in eine Situation kommen, in der man in der Lage ist, den Gegner durch eine Aktion überraschen zu können. Der Gegner kann dann bestenfalls noch parieren, wobei der Angreifer auf seinen Überraschungsangriff eventuelle Boni bekommt. Sowohl Boni als auch Mali sind von der Situation abhängig.

Bewusstlosschlagen (statt Subduing)

Beim Bewusstlosschlagen muß folgendes beachtet werden:

- Der Angriffswurf wird wegen des etwas vorsichtigeren Angriffs mindestens um 20 reduziert.
- Bei einem erfolgreichen Angriff kann der Angreifer den Effekt eines Criticals nach seinen Wünschen verringern. Außerdem kann der Ort des Treffers gewechselt werden. Die Hits und andere Strafen können aber nur gleich bleiben oder weniger werden. Auf 66 darf der Critical nicht heruntergesetzt werden.
- Insbesondere Tod oder Lähmung können in Bewusstlosigkeit oder temporäre Lähmung geändert werden.
- Nicht alle Criticals können heruntergesetzt werden. Zum Beispiel ist es unmöglich jemanden mit einem Eisbolzen bewusstlos zu schlagen. Erlaubte Criticals sind:
    - Slash
    - Puncture
    - Crush
    - Grappling
    - MA Striking
    - MA Sweeps&Throws
    - Stun
- Die Fertigkeit *Hinterhalt* kann dazu verwendet werden, den Critical nach oben zu modifizieren, um auf Tod (Bewusstlosigkeit) oder ein ähnliches Resultat zu kommen. Es müssen aber auch hier die Voraussetzungen für einen Hinterhalt gegeben sein.
- Bei einem unmodifizierten Wurf von 100 tritt der Critical voll ein. Das heißt, daß der Gegner aus Versehen getötet wurde.

Mehrere Angriffe (für alle Nahkampfangriffe)

Für mehrere Angriffe pro Runde auf einen oder mehrere Gegner gelten folgende Regelungen:

- Man hat maximal vier Angriffe.
- Der OB muß entsprechend der Anzahl der Angriffe geteilt werden
  **Option: **Er muß halbiert, gedrittelt oder geviertelt werden. Es ist nicht erlaubt, einen Angriff mit OB 100 und einen mit OB 20 durchzuführen, wenn der Gesamt-OB 120 beträgt.
  **Option: **Er kann frei verteilt werden (aber mindestens 40 pro Angriff).
    - Der maximale Schaden, den man pro Angriff erzielen kann, richtet sich nach der Anzahl der Angriffe. Für jeden zusätzlichen Angriff verringert sich der maximal ereichbare Critical um eine Stufe. Bei waffenlosem Kampf wird die Obergrenze eine Stufe herabgesetzt.

Angriffe	Waffe	MA NI	MA NII
1	maximal E-Crit	max 120	max 150
2	maximal D-Crit	max 105	max 135
3	maximal C-Crit	max 90	max 120
4	maximal B-Crit	max 75	max105

Fernkampfwaffen in Tumulten

Der Einsatz von Fernkampfwaffen in Tumulten, wie z. B. einem Nahkampf, ist sehr gefährlich, will man seiner eigenen Partei dabei nicht schaden. Versucht man es dennoch, so kommt eine der folgenden Regelungen zum Tragen, welche feststellt, ob und wie man den Gegner oder Partner getroffen hat.

Option: Zunächst wird der Situation entsprechend ein Malus festgelegt, der die Deckung des Gegners durch den Partner widerspiegeln soll. Als Anhaltspunkt dient folgende Tabelle:

Malus	Situation
25	Freies Feld und nur ein Kampf.
50	Enger Kampf, aber übersichtliches Schußfeld von oben
100	Enger Kampf im schmalen Gang, aber noch gute Sichtverhältnisse und nur eine Kampfreihe

- Mit Hilfe eines Prozentwurfs wird entschieden, wer getroffen wird. Anhaltspunkt für den Test: 1/2 Malus.
- Der Malus bleibt bestehen und der Treffer wird normal weiter ermittelt (DB, Lage des Gegners usw.).

Option: Der Schütze ermittelt ganz normal seinen Angriffswurf, abzüglich einem Wert entsprechend seiner Lage zu den Kämpfenden. Bei einem Treffer hat er den richtigen getroffen. Falls nicht, wird der Lagewert wieder addiert und die eigene Partei kann getroffen werden. Die Lagewerte sind:

- 30: Eigene Partei im Weg
- 20: von der Seite oder von oben (kein Flankenbonus)
- 10: von Hinten (kein ‘Von hinten’-Bonus)

Gegnerwechsel / Nähern im Kampf

Will man sich von einem Gegner zu einem anderen wenden und muß dabei eine gewisse Strecke zurücklegen, so ist ein Malus auf den OB hinzunehmen, wenn man noch in derselben Runde zuschlagen will. Der Malus ist so groß, wie der Prozentanteil der zurückzulegenden Strecke an der möglichen Bewegungsweite ist. Für jede Geschwindigkeitsstufe werden nochmal 10% addiert. **Beispiel**: Ein Mensch mit 50’ Bewegungsweite will mit

doppelter Geschwindigkeit die 40’ zum nächsten Gegner zurücklegen, um am Ende der Runde zuzuschlagen. Seine mögliche Bewegungsweite beträgt 2*50’=100’. Die 40’ sind 40% davon. Der Malus ist dann -40 plus 2 * -10 für die doppelte Geschwindigkeit also insgesamt -60.

Defensivbonus

Der Defensivbonus (DB) ist von der Art des Angriffs (Nahkampf-, Fernkampf- oder Spruchangriff) abhängig. Er setzt sich wie folgt zusammen:

Defensivbonus bei			
Nahkampf	Fernkampf	Sprüchen	Grund
	+(variabel)		Schnelligkeitsbonus-Rüstungsschnelligkeitsmalus
	+(variabel)		*Waffenlose Verteidigung* (siehe Beschreibung)
	+(variabel)		Verteidigungssprüche und spezielle Gegenstände
+(variabel)	+(variabel)	+(variabel)	Paradeanteil des OB (siehe unten)
+15			Parierdolch bei voller Parade
+5			Nahkampfwaffen bei voller Parade
+30	+40	+30	Großschild
+25	+25	+20	Vollschild
+20	+20	+15	Normalschild
+20	+10	+10	Armschild
		+5	Visierhelm
		-5	Kein Helm
	+20	+10	Halbe Verdeckung durch weiches Material
	+40	+20	Volle Verdeckung durch weiches Material
	+50	+30	Halbe Verdeckung durch hartes Material
	+100	+60	Volle Verdeckung durch hartes Material
	+(variabel)		Überraschende Flucht (s. u.)
	+(variabel)		Verschiedenes (abhängig vom Spielleiter)

Parieren

Beim Parieren gibt es einige Sachen zu berücksichtigen.

- Mit Zweihandwaffen können bei allen Angriffen, außer denen mit Zweihandwaffen, nur maximal 50% des OB zur Parade eingesetzt werden.

- Auch Fernkampf- und Elementarangriffe können pariert werden. Es muß jedoch ein Schild oder Deckung vorhanden sein, und man muß den Angriff kommen sehen. Der zur Parade eingesetzte Anteil geht, abhängig von der Angriffsart, nur anteilmäßig in den DB ein. 75% bei Wurfwaffen 50% bei Pfeilen und Armbrustbolzen 25% bei Elementarangriffen (Feuerbolzen usw.)

Überraschende Flucht (statt Tumbling Evasion)

Will man sich aus einem Kampf zurückziehen, ohne daß der Gegner einen zusätzlichen Angriff von hinten bekommt, muß man versuchen, überraschend zu flüchten. Acrobatics oder Jump sind hier durchaus angebrachte Skills, aber auch andere, der jeweiligen Situation entsprechende können dafür benutzt werden. Gelingt die Aktion, so befindet man sich in der Regel zwischen 10’ und 20’ vom Gegner entfernt. Dieser hat dann in derselben Runde noch einen Angriff, der aber nicht von hinten erfolgt und in der Regel um den Skillwurf -100 nach unten modifiziert wird. Z.B.: Jump-Wurf 135 ⇒ 13’ Entfernung und einen Angriff mit OB-35.

Ausgabe 2

Kritische Treffer (Harn)

Kritische Treffer werden um 25 reduziert. Eine natürliche 100/66 wird dabei auf 66 nachgelesen. Eine errechnete 66 wird auf 67 umgewandelt. Mehrfache kritische Trefer werden i.d.R. getrennt gewürfelt.

Kritische Trefer und Overrolls (Krynn)

Kritische Treffer werden um 20 reduziert. Eine natürliche 100/66 wird dabei auf 66 nachgelesen. Eine errechnete 66 wird auf 67 umgewandelt. Mehrfache kritische Trefer werden i.d.R. getrennt gewürfelt.

Wird bei einem Wurf mehr als 150 erziehlt, so wird der kritische Treffer um (Wert-150)/10 positive modifiziert. Dabei gilt ein maximaler Modifikationswert von +20 (also Aufhebung des Malus). Ambush-Angriffe haben keine maximale Modifikationsgrenze. Außerdem wird bei einem Wurf vonmehr als 150 vom Wert 150 abgezogen und noch einmal auf der Waffentabelle nachgeschaut (usw.)

Parieren

Mit Zweihandwaffen können bei allen Angriffen, außer denen mit Zweihandwaffen, nur maximal 75% des OB zur Parade eingesetzt werden. Bei einem Nahkampfangriff mit übergroßen Gegenern/Waffen, kann der DB-Anteil vom OB auch geringer als 100% sein.

From:
https://wiki.rms.rainer-muetze.de/ - **RMS-Wiki**

Permanent link:
https://wiki.rms.rainer-muetze.de/rules/rms/combat?rev=1591866842

Last update: **2020/06/11 11:14**