# 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. Charaktere 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 schafft)* |
| +10 | Gegner hat Must Parry (auch wenn er sein Stunned Maneuver schafft)* |
| +15 | Gegner ist Stunned (auch wenn er sein Stunned Maneuver schafft)* |
| +30 | Gegner ist NoParry (auch wenn er sein Stunned Maneuver schafft)* |
| +50 | Gegner ist Down (auch wenn er sein Stunned Maneuver schafft)* |
| +75 | Gegner ist KO (auch wenn er sein Stunned Maneuver schafft)* |
| -5 | Fallen lassen was man in der Hand hielt |
| -20 | ziehen einer Waffe |
| -50 | wechseln einer Waffe |
| -(variabel) | Gegnerwechsel im Kampf |
| -10 | Eine kurze, einfache, eingeübte Bewegung mit dem Not-Weapon-Arm (z.B. bestimmtes Item berühren) |
| -30 | Eine einfache, eingeübte Bewegung mit dem Not-Weapon-Arm (z.B. Item abreißen, zum Mund führen und schlucken) |
| -20 | Eine kurze, einfache, eingeübte Bewegung mit einer 2-Hand-Waffe (z.B. bestimmtes Item berühren) |
| -50 | Eine einfache, eingeübte Bewegung mit einer 2-Hand-Waffe (z.B. Item abreißen, zum Mund führen und schlucken) |
| ±(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 Anschlag 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: Der Malus ist so groß, wie die zurückzulegenden Strecke im Verhältnis zur 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.

## Gegner wegdrängen

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

Wenn dieser dabei sich selbst nicht in Lebensgefahr sieht 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 ausnutzen und statt eines Angriffs 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 nachfolgenden müssen ohne nochmaliges Würfeln auskommen. z.B. erster Angriffswurf 30, zweiter Angriff 98, kein Open-End also nicht nocheinmal würfeln. Dies soll verhindern, das jemand in aussichtsloser Position einfach 4 Angriffe macht um seine Wahrscheinlichkeit auf einen Open-End-Wurf zu erhöhen.

## 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 für Ziel | 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 . z.B. Composite Bow, Entfernung 150' → -35*2 und Fumble Range +1 |
| 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 |

| DB-Bonus für Ziel | Fumble-Mod. | Situation |
|---|---|---|
| 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 und Super Large) ermittelt, wird das Ergebnis auf die darüber liegende Zeile verschoben.

# Defensive Rules

## 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 |

| DB-Boni Grund | Nahkampf | Wurf | Schuß | Blitz | Ball |
|---|---|---|---|---|---|
| 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.

Aber Vorsicht: Es ist immer noch ein Freischlag, auch wenn er den i.d.R. nicht kommen sieht. (Also OB/DB-Verteilung des Gegners wie von ihm vorher vorgesehen und keinen OB in DB vom Flüchtenden)

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

.

# Ausgabe 1

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>**Rundeneinteilung**</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>**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.</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>**Spruchauswirkungen: **</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Zu den Kampfhandlungen gehören auch kampfunterstützende Sprüche.</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Die Kampfhandlungen finden quiasi gleichzeitig statt. Alle Sprüche außer Power Words, den direkten Verteidigungssprüchen und den kampfunterstützenden Sprüchen wirken erst am Ende der Runde.</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>**Offensivbonus**</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Der Offensivbonus (OB) setzt sich im Kampf wie folgt zusammen:</font>

| **<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Offensivbonus</font>** | **<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Grund</font>** |
|---|---|
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+(variabel)</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Fertigkeitsgesamtbonus</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>-(variabel)</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Anteil, der zur Verteidigung eingesetzt wird</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>-20</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>wenn Waffe in der linken Hand benutzt wird</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>±(variabel)</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Reichweitenmodifikation Fernkampfwaffen</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>-(variabel)</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Ladeabzug bei Schußwaffen</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>-(variabel)</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Rüstungabzug für Fernkampfwaffen</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>-(variabel)</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Verwundung (Tabelle 4 .1)</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>-(variabel)</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Erschöpfung (Tabelle 4 .1)</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+(variabel)</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>spezielle Sprüche</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+(variabel)</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>spezielle Gegenstände</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+15</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Angriff von der Seite</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+35</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Angriff von hinten</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+20</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Gegner Überrascht</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+20</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>betäubter Gegner*</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+30</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>zu Boden gegangener Gegner*</font> |

| **<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Offensivbonus</font>** | **<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Grund</font>** |
|---|---|
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+50</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>hingestreckter Gegner*</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>-20</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>ziehen einer Waffe</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>-50</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>wechseln einer Waffe</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>-(variabel)</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Wechsel zu einem neuen Gegner (s. u.)</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+(variabel)</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Überraschender Angriff (s. u.)</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>±(variabel)</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Verschiedenes (abhängig vom Spielleiter)</font> |

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Nur einer der * Boni kann gelten.</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>**Überraschender Angriff (statt Tumbling Attack)**</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>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.</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>**Bewusstlosschlagen (statt Subduing)**</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Beim Bewusstlosschlagen muß folgendes beachtet werden:</font>

- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Der Angriffswurf wird wegen des etwas vorsichtigeren Angriffs mindestens um 20 reduziert.</font>
- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>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.</font>
- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Insbesondere Tod oder Lähmung können in Bewusstlosigkeit oder temporäre Lähmung geändert werden.</font>
- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Nicht alle Criticals können heruntergesetzt werden. Zum Beispiel ist es unmöglich jemanden mit einem Eisbolzen bewusstlos zu schlagen.</font>

Erlaubte Criticals sind: * <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Slash</font>

- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Puncture</font>
- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Crush</font>

- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Grappling</font>
- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>MA Striking</font>
- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>MA Sweeps&Throws</font>
- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Stun</font>
- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>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.</font>
- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Bei einem unmodifizierten Wurf von 100 tritt der Critical voll ein. Das heißt, daß der Gegner aus Versehen getötet wurde.</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>**Mehrere Angriffe (für alle Nahkampfangriffe)**</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Für mehrere Angriffe pro Runde auf einen oder mehrere Gegner gelten folgende Regelungen:</font>

- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Man hat maximal vier Angriffe.</font>
- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>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).</font> * <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>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.</font>

| **<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Angriffe</font>** | **<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Waffe</font>** | **<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>MA NI</font>** | **<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>MA NII</font>** |
|---|---|---|---|
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>1</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>maximal E-Crit</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>max 120</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>max 150</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>2</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>maximal D-Crit</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>max 105</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>max 135</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>3</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>maximal C-Crit</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>max 90</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>max 120</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>4</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>maximal B-Crit</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>max 75</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>max105</font> |

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>**Fernkampfwaffen in Tumulten**</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>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.</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>**Option:** Zunächst wird der Situation entsprechend ein Malus festgelegt, der die Deckung des Gegners durch den Partner widerspiegeln soll. Als Anhaltspunkt dient folgende Tabelle:</font>

| **<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Malus</font>** | **<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Situation</font>** |
|---|---|
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>25</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Freies Feld und nur ein Kampf.</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>50</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Enger Kampf, aber übersichtliches Schußfeld von oben</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>100</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Enger Kampf im schmalen Gang, aber noch gute Sichtverhältnisse und nur eine Kampfreihe</font> |

- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Mit Hilfe eines Prozentwurfs wird entschieden, wer getroffen wird. Anhaltspunkt für den Test: 1/2 Malus.</font>
- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Der Malus bleibt bestehen und der Treffer wird normal weiter ermittelt (DB, Lage des Gegners usw.).</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>**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:</font>

- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>30: Eigene Partei im Weg</font>
- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>20: von der Seite oder von oben (kein Flankenbonus)</font>
- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>10: von Hinten (kein ‘Von hinten’-Bonus)</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>**Gegnerwechsel / Nähern im Kampf**</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>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.</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>**Defensivbonus**</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Der Defensivbonus (DB) ist von der Art des Angriffs (Nahkampf-, Fernkampf- oder Spruchangriff) abhängig. Er setzt sich wie folgt zusammen:</font>

| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Defensivbonus bei</font> | | | |
|---|---|---|---|
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Nahkampf</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Fernkampf</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Sprüchen</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Grund</font> |
| | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+(variabel)</font> | | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Schnelligkeitsbonus-Rüstungsschnelligkeitsmalus</font> |
| | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+(variabel)</font> | | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>*Waffenlose Verteidigung* (siehe Beschreibung)</font> |
| | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+(variabel)</font> | | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Verteidigungssprüche und spezielle Gegenstände</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+(variabel)</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+(variabel)</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+(variabel)</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Paradeanteil des OB (siehe unten)</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+15</font> | | | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Parierdolch bei voller Parade</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+5</font> | | | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Nahkampfwaffen bei voller Parade</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+30</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+40</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+30</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Großschild</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+25</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+25</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+20</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Vollschild</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+20</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+20</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+15</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Normalschild</font> |
| <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+20</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+10</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+10</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Armschild</font> |
| | | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+5</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Visierhelm</font> |
| | | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>-5</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Kein Helm</font> |
| | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+20</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+10</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Halbe Verdeckung durch weiches Material</font> |
| | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+40</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+20</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Volle Verdeckung durch weiches Material</font> |
| | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+50</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+30</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Halbe Verdeckung durch hartes Material</font> |
| | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+100</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+60</font> | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Volle Verdeckung durch hartes Material</font> |
| | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+(variabel)</font> | | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Überraschende Flucht (s. u.)</font> |
| | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>+(variabel)</font> | | <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Verschiedenes (abhängig vom Spielleiter)</font> |

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>**Parieren**</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Beim Parieren gibt es einige Sachen zu berücksichtigen.</font>

- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>Mit Zweihandwaffen können bei allen Angriffen, außer denen mit Zweihandwaffen, nur maximal 50% des OB zur Parade eingesetzt werden.</font>
- <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>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.</font> * <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>75% bei Wurfwaffen</font> * <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>50% bei Pfeilen und Armbrustbolzen</font>
    - <font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>25% bei Elementarangriffen (Feuerbolzen usw.)</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>**Überraschende Flucht (statt Tumbling Evasion)**</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>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.</font>

# Ausgabe 2

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>**Kritische Treffer (Harn)**</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>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.</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>**Kritische Trefer und Overrolls (Krynn)**</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>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.</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>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.)</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>**Parieren**</font>

<font inherit/inherit;;#7f8c8d;;inherit>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.</font>

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

Permanent link:
**https://wiki.rms.rainer-muetze.de/rules/rms/combat?rev=1608242208**

Last update: **2020/12/17 22:56**