

Zusammenfassung der Kampfregeln für das AD&D Regelsystem

1. Grundbegriffe

ETW0: (erforderlicher Trefferwurf gegen Rüstungsklasse 0) Im Kampf wird der gewürfelte Wert eines W20 vom ETW0 abgezogen, um die getroffene RK zu ermitteln. Dieser Wert heißt Trefferwurf. Der Trefferwurf kann durch verschiedenen Modifikationen verändert werden (zB. Angreifer steht höher als Ziel oder es ist dunkel und der Angreifer hat keine Infravision).

Der ETW0 reicht von 20 bis 0. Besonders mächtige Monster können auch einen negativen ETW0 haben.

RK: (Rüstungsklasse) Schutzwirkung eines Charakters. Siehe unter ETW0. Reicht von +10 bis -10.

Initiative: Wert der angibt wie schnell ein Charakter im Kampf reagieren kann. wird im Kampf mit 1W10 ausgewürfelt. Zu dem gewürfelten Wert wird ein Wert addiert der von Waffe, Schnelligkeit, Bezauberung oder Körpergröße abhängt.

Körpergröße	Init.-Faktor
Winzig (0-60 cm):	+0
Klein (61-120 cm):	+3
Mittelgroß (121-210 cm):	+3
Groß (211-360 cm):	+6
Übergroß (361-750 cm):	+9
Riesig (750 cm oder mehr):	+12

TP: (Trefferpunkte) Wert, der angibt, wie viel Schaden ein SC (Spielercharakter) „aushalten“ kann.

Schaden: Punkte, die im Falle eines gelungenen Angriffs vorübergehend von den TP abgezogen werden.

Überraschung: wird eine Partei überrascht, kann sie eine Kampfrunde lang nicht handeln. Überrascht ist, wer bei einer unerwarteten Begegnung auf einem W10 einen Wert von 1-3 würfelt. Kann durch viele Faktoren, wie Dunkelheit oder Lautstärke beeinflusst werden.

Rettungswürfe: Rettungswürfen werden von SL angeordnet, um festzustellen, ob ein SC einem bestimmten Einfluß widerstehen kann (zB. Feuerbälle, Säure oder Stürze).

Die normale Kampfrunde: Eine normale Kampfrunde läuft immer nach den gleichen Regeln ab.

1. Der SL entscheidet über die Handlungen der NSC oder Monster.
2. Die SC teilen ihre geplanten Handlungen für diese Runde mit.
3. SC und SL würfeln Initiative und stellen die Reihenfolge ihrer Handlungen fest.
4. Die Handlungen werden der Reihe nach abgewickelt.

2. Die Initiative

Um der Handlungen in der Kampfrunde einen zeitlichen Ablauf zu geben, wird die Initiative ausgewürfelt. Sie hängt von einem Wurf mit einem W10, der Art der Handlung und der Schnelligkeit des Charakters ab.

Beispiel:

Ruatek der Zwerg kämpft mit einer Streitaxt gegen den Ork, Gruntsch der Schlächter, der mit einer Keule bewaffnet ist. Bevor sie sich die Köpfe einschlagen können wird Initiative gewürfelt. Ruatek würfelt eine 4, Gruntsch eine 6. Die Streitaxt hat einen Initiativefaktor von 7 die Keule hat 4. Das ergäbe eine Initiativefaktor von 11 für Ruatek und 10 für Gruntsch. Das könnte eng für Ruatek werden. Da aber Ruatek eine „Ring der schnellen Handlungen“ trägt, hat er durch die Magie des

werden. Da aber Ruatek eine „Ring der schnellen Handlungen“ trägt, hat er durch die Magie des Ringes einen Bonus von -2 auf den Initiativefaktor; d.h. er ist immer 2 Teile früher in der Runde dran als errechnet. Damit ergibt sich ein endgültiger Faktor von 9 für Ruatek und immer noch 10 für den Ork. Der Ork sollte sich in Zukunft überlegen mit wem er sich anlegt.

Allgemein gilt die Formel:

$1W10 + \text{Init.-faktor der Waffe} + \text{andere Boni oder Mali (Dunkelheit, Zauber etc.)} = \text{Init.-faktor}$

3. Der Angriff

Ist der Ablauf der Handlungen festgelegt worden, könne nun die Handlungen der Initiative folgend abgewickelt werden. Meistens werden die SC einen normalen Angriff durchführen.

3.1 Der „normale“ Angriff

Zu Beginn des normalen Angriffs wird der SC oder NSC mit einem W20 würfeln dieser Trefferwurf wird von dem ETW0 abgezogen. Der nun errechnete Wert ist die Rüstungsklasse die getroffen wurde. Wird mit dem W20 eine 20 gewürfelt (nicht errechnet) dann trifft man immer, außer das Wesen ist nur von mag. Waffen zu treffen und man hat keine, und man verursacht doppelten Schaden. Würfelt man hingegen eine 1 trifft man nie und man verliert alle Angriffe in der nächsten Runde, weil einem ein Mißgeschick (wie zB. Riemen vom Rucksack gerissen) passiert ist.

Bleiben wir bei Ruatek und Gruntsch:

Da Ruatek früher dran ist als Gruntsch darf er auch zuerst seinen Angriff starten. Ruatek ist Kämpfer der 5. Stufe, hat also einen ETW0 von 16. Er würfelt eine 8 auf den W20. Damit hätte er eine RK von 8 oder schlechter getroffen. Ork hat durch sein Schild und durch seine dicke warzige Haut eine RK von 8. Ruatek hat Glück gehabt. Er hat getroffen. Nun wird Schaden für den Ork ausgewürfelt, der bei einer Streikaxt bei 1W8 SP liegt. Damit könnte es knapp werden für den Ork. Ruatek würfelt eine 4. Da der Ork 8 TP hat bleiben ihm noch 4 übrig. Jetzt darf der Ork angreifen. Er hat einen ETW0 von 20 (mit 1+1TW). Er würfelt eine 14, hätte also RK 6 getroffen. Da Ruatek aber ein Kettenhemd trägt, das ihm RK 5 verleiht, übersteht er diesen Angriff ohne Schaden zu nehmen.

Allgemein gilt die Formel:

$\text{ETW0} - (\text{W20} + \text{Boni oder Mali}) = \text{Getroffene RK}$

Statt eines Anriffs mit eine Waffe kann man auch Zauber einsetzen, mag. Gegenstände benutzen oder eine Trank trinken. Darüber hinaus kann man noch das Dreifache seines Bewegungsfaktors im Meter zurücklegen (Bei BF 12 = 36 m)

Tips für Spielleiter: Schilderungen von Kämpfen

Es ist für die Spieler relativ langweilig, wenn der SL die Beschreibung des Kampfes nicht ausschmückt. Er kann den Kampf zwischen Ruatek und Gruntsch so schildern:

Du, Ruatek bist zuerst dran und triffst den Ork an der Schulter. Der Ork schlägt zurück aber seine Keule prallt an deinem Kettenhemd ab.

oder so:

Nachdem du den Ork hinter den Kisten ins Visier genommen haßt, schleichst du, mit deiner Streitaxt in den Händen, dem Ork entgegen. Der Ork der bis dahin teilnahmslos auf seiner Wache stand, entdeckt dich gerade noch früh genug um deinen ersten Angriff mit den Axt durch sein Schild abzuwehren. Durch die Wucht der abprallenden Axt wirst du, genau wie der Ork, einige Schritte nach zu Seite geschleudert, bevor du dich wieder aufrappeln kannst. Reflexartig drehst du dich deinem Feind entgegen der noch mit seinem Gleichgewicht zu kämpfen hat. Die kurze Pause nutzend, holst du mit deiner Axt aus, um dem erschreckten Ork die Klinge in die Schulter zu hacken. Der schwer blutende Ork wird von der Wucht des Angriffs beinahe umgeworfen, findet

aber, während du die Axt über deinen Kopf schwingst, eine Lücke in deiner Abwehr und holt weit mit seiner Keule aus. Du siehst den Angriffs gerade noch rechtzeitig um ihn wahrzunehmen, kannst ihm aber nicht mehr ausweichen. Dumpf spürst den Schlag an deiner Seite, doch das Kettenhemd scheint den Aufschlag abzufangen zu haben.

Die zweite Schilderung ist zwar sehr viel länger als die Erste doch beim Rollenspiel sollte man sich ohnehin Zeit nehmen. Des Weiteren werden sie bemerkt haben das Ruatek zu Beginn der Handlung einen Angriff ausgeführt hat der ihm nicht zusteht. Der Grund hierfür liegt bei der Definition einer Kampfrunde. Eine Kampfrunde besteht aus einer Vielzahl solcher Angriffe, jedoch kann ein Charakter nur die ihm zustehende Anzahl gegen einen Gegner vorbringen. Außerdem sollte es keinen stören wenn der SL eine Angriff hinzudichtet der ohnehin nicht trifft. Hauptsache es dient der Spannung und dem Spielspaß.

3.2. gezielt Angriffe

Wenn ein SC einen normalen Angriff startet, versucht er irgendwo zu treffen; Hauptsache Schaden. Manchmal muß man allerdings genau ein Punkt treffen (Die Phiole in der Hand des Magiers, das Auge des Idols etc.). Versucht nun ein Charakter einen gezielten Angriff zu starten muß er das ankündigen bevor die Initiative gewürfelt wird. Zweitens benötigt er mehr Zeit für das Zielen worauf sich +1 für die Initiative ergibt. Drittens ist es schwerer ein bestimmtes Teil zu treffen als nur irgendwo am Körper, so daß man -4 auf den Trefferwurf erhält. Besonders schwer zu treffende Ziele, wie z.B. der Kopf eines Humanoiden, können mit einem höheren Abzug (-8 im oben genannten Fall) belegt werden. Das Ergebnis des gezielten Angriffs hängt vom SL ab.

3.3. unblutige Angriffe

3.3.1. Einen Gegner K.O. schlagen

Es ist denkbar das irgendwann im Leben eines Spielers eine Situation auftritt in der es hinderlich wäre den Gegner zu töten. Was macht man in solch einem Fall? Man schlägt den Gegner K.O.. Dazu macht man einen gezielten Angriff mit zusätzlichen -4 auf den Trefferwurf, so daß der Abzug -8 beträgt. Für jeden Schadenspunkt geht der Gegner zu 5% K.O., bis zu einem Maximum von 40%. der Schaden ist zu 25% real und zu 75% vorübergehend. Wird der Gegner festgehalten steigen die Werte auf 10%/SP und 80% Maximum, außerdem trifft man automatisch.

Da man bei diesem Angriff die Breitseite der Waffe benutzt zählen bei diesen Angriff die Boni von mag, Waffen nicht mit.

3.3.2. Ergreifen

Das „Ergreifen Manöver“ ist eine Art gezielter Angriff (siehe dort). Gelingt der Angriff haben sie die Sache in der Hand. Allerdings kann es sein, daß eine Sache von einem Gegner festgehalten wird. In diesem Falle wird der Stärkewert verglichen. Jede Partei würfelt mit W20 und vergleicht das Ergebnis mit seinem Stärkewert. Die Partei mit dem höheren Unterschied gewinnt das Tauziehen. Bei einem Unentschieden wird der Wurf in der nächsten Runde wiederholt.

3.3.3. Einklemmen

Man kann die Waffe eines Gegners mit seiner Eigenen so einklemmen das man er sie nicht mehr benutzen kann. Dazu müssen sie irgendwann vor ihrem Angriff sagen, daß sie die Waffe einklemmen wollen. Dann erleiden sie -4 auf ihren Trefferwurf. Treffen sie, haben sie seine Waffe mit ihrer eingeklemmt. Der Gegner kann dann versuchen, wie unter Ergreifen beschrieben, seine Waffe freizubekommen, indem sie ihre Stärkewert vergleichen.

3.3.4. Entwaffnen

Bei diesem Angriff macht man einen gezielten Angriff gegen die Waffe des Gegners. Anschließend sollte die Waffe im hohen Bogen 2W6 x 30 cm weit weg von Gegner auf den Boden aufschlagen und zwar in folgendem Richtungen relativ zum Angreifer

- 1 = Geradeaus
- 2 = Vorne rechts
- 3 = Hinten rechts
- 4 = Gerade nach hinten
- 5 = Hinten links
- 6 = Vorne links

Wenn sie diesen Angriff gegen eine beidhändig geführte Waffe führen, wird die Waffe aus den Gleichgewicht geschlagen. Entwaffnen können sie eine solche Waffe nur wenn zwei Entwaffnungen in der selben Runde gelingen. Dann allerdings fällt sie allerdings nur 1W6 x 30 cm weit weg. Wird ein Schild entwaffnet, fällt für diese Runde der Schildbonus weg.

Ist der SC bereit +2 auf Initiative und -8 auf den TW zu erleiden kann er sie meisterlich entwaffnen und so die Waffe überall dorthin lenken, wo er sie hinhaben möchte.

3.3.5. Parieren

3.3.5.1. Aktiv

Vor der Initiative muß sich der Charakter überlegen wie viele Angriffe für Paraden verwenden möchte, dies teilt er dem SL mit. Wird der SC getroffen, würfelt er einem Trefferwurf gegen die RK die der Angreifer getroffen hätte, gelingt der Wurf wird der Angriff pariert. Man kann auch mit einem Schild aktiv parieren, dann erhält man +2 auf seinen TW.

3.3.5.2. Passiv

Diese Möglichkeit der Parade kann nur gegen Nahkampfangriffe genutzt werden. Dazu muß der Charakter auf alle Angriffe verzichten und darf sich nicht bewegen. Dann erhalten alle Nichtkämpfer einen RK Bonus entsprechend der Hälfte ihrer Stufen, Krieger erhalten einen Bonus von -1 auf die RK.

3.3.6. Umstoßen

Diese Manöver ist gedacht um einen Gegner umzuwerfen oder aus dem Gleichgewicht zu bringen. Dazu muß der Angreifer einen gelungenen Trefferwurf gegen die RK des Ziels machen, das dann seinerseits eine Probe auf seine Geschicklichkeit zu bestehen hat um auf den Beine zu bleiben. Der SL muß vor dem Angriff entscheiden ob der Angriff gegen dieses Ziel möglich ist.

Mögliche Modifikationen auf die Geschicklichkeit des Ziels:

- +6 Ziel bewegt sich gerade nicht
- 3 Ziel sah den Angriff nicht kommen

3.4. Manöver mit dem Schild

3.4.1. Schildhieb

Anstatt mit einer Waffe kann man auch mit allen Schildern außer dem Großen Schild einen Schildhieb ausführen. Dazu machen sie einen normalen Angriff mit dem Schild, der dann 1W3 SP + Stärkebonus verursacht. der Schildbonus auf die RK ist danach allerdings bis zum nächsten Angriff oder den Beginn der nächsten Runde verloren.

3.4.2. Schildansturm

3.4.2. Schildanstorm

Dieser Angriff ist eine Kombination von Umstoßen und Schildhieb bei dem auch die beschriebenen Modifikationen und Regeln zusätzlich zu den Folgenden gelten.

Mögliche Modifikationen auf die Geschicklichkeit des Ziels:

- +3 Ziel bewegt sich auf den Angreifer zu
- +3 Ziel bewegt sich nicht
- 3 Ziel wurde von hinten getroffen
- 3 Ziel sah den Angriff nicht kommen

Falls der Angriff nicht trifft rammt man trotzdem sein Ziel verursacht aber keine Schaden. Des Weiteren muß er eine Wurf gegen seine Geschicklichkeit -6 machen oder man fällt auf den Boden.

3.5. Angriff verzögern

Ein Angreifer kann seine Angriffe durchaus auf einen späteren Zeitpunkt in der Runde verlegen, wenn er es wünscht.