

Kampfstil und Taktik

19.05.2023

Eines der größten Themenfelder des Kampfes im Ewigen Kodex sind die Kampfmanöver. Diese sind aber so umfassend, daß sie an anderer Stelle noch besprochen werden. Hier geht es um die Grundsatzfragen und Basics, wie die Abläufe von Kämpfen, das Führen von Waffen etc.

Die Kampfrunde

Kriegerische Auseinandersetzungen teilen wir in folgende Phasen ein:

1. Bewegung
2. Initiative ermitteln – Reihenfolge der Handlungen festlegen
3. Aktionen gemäß der Initiative
4. wieder von vorn beginnen

Siehe auch: <https://www.youtube.com/watch?v=ugqrpe1s6Ds>

1. Bewegung

Wir haben unsere Regeln an Battletech angelehnt, was einen relativ schnellen Ablauf ermöglicht. Wenn sich zwei Parteien zum Kampf gegenüberstellen, werden zunächst alle Bewegungen ausgeführt.

In der ersten Runde legt der DM fest, welche Seite ihre Figuren zuerst bewegen muß, denn diese ist in aller Regel im taktischen Nachteil. Dann bewegt die andere Seite. In der nächsten Runde wechselt dies und so weiter.

Man kann natürlich auf die eigene Bewegung verzichten.

Es ist auch möglich die Figuren im Wechsel nacheinander zu bewegen. Das erlaubt noch mehr Raffinesse, aber bei vielen Beteiligten kann es auch zu einem Durcheinander kommen. Darum halten wir an der Idee des gruppenweisen Bewegens fest.

2. Initiative

Die Initiative bestimmt, wer in einem Kampf zuerst handelt, was eine Frage von Leben und Tod sein kann. Initiative kann aber auch vom Dungeonmaster bei anderen Situationen gefordert werden, wenn der Ausgang einer Situation davon abhängt, wer als erster dran ist.

Die Initiative wird mit dem **W10** ausgewürfelt. Der Charakter des Spielers oder das Monster mit dem höchsten Wert beginnt mit seinen Aktionen. Es geht in absteigender Reihenfolge weiter.

Es gibt eine Reihe von Faktoren, welche die Initiative mitbestimmen. Welche das sind und welche Folgen bestimmte Würfelergebnisse haben, wird in dem Dokument Initiative beschrieben.

3. Aktionen

Wenn sie an der Reihe sind, können Helden ihre Handlungen machen. Sie können eines der folgenden Dinge tun:

- physisch angreifen
- Zauber wirken
- Gegenstände benutzen oder Tränke zu sich nehmen.

Will man Gegenstände oder Waffen, die man in Händen hält wechseln, dauert dies die komplette Runde. Eine Ausnahme ist die Extra-Handlung aufgrund hoher Initiative (s.o.). Sie erlaubt einen Waffenwechsel in der Runde (z.B. von einem Bogen auf ein Schwert oder von einem Schwert auf einen Dolch zu wechseln dauert eine Runde) oder das zusätzliche Trinken eines Trankes, die Benutzung eines Gegenstandes.

Niemals aber die Anwendung eines Zaubers.

Es ist nicht möglich mehr als einen Zauber pro Runde zu wirken!

Alle Waffenangriffe, die dem Helden zustehen werden ausgeführt. Dabei können sie auch auf Kampfmanöver zurückgreifen (s.d.).

Nicht immer können Handlungen in einer Runde abgeschlossen werden.

Im Zweifel entscheidet der DM wie lange eine komplexe Handlung dauert, wie das Versorgen eines Verwundeten.

Helden können im Kampf immer miteinander kommunizieren (verbal oder mit Gesten).

Das ist keine eigene Aktion!

Es fällt eher in den Bereich Rollenspiel.

Angriffe großer Gegner und lange Waffen

Ab einer gewissen Körpergröße verursachen Feinde eine enorme Wucht mit ihren Attacken, die sich nicht parieren lassen.

Um dies zu simulieren werden die Attacken größerer Gegner (ab 2,10m und größer) *ähnlich* wie Niederwerfen-Attacken gewertet:

Kämpft ein Charakter gegen einen Feind der eine Kategorie größer ist (gewöhnlich M gegen G, denkbar ist auch K gegen M), muß er nach einem Treffer einen Stärkewurf machen, der um die Höhe der erlittenen Schadenspunkte erschwert ist!

Gelingt der Stärkewurf, dann bleibt der Held stehen, wo er steht.

Mißlingt der Wurf, wird er von den Füßen gerissen und verliert dadurch alle nachfolgenden Angriffe.

Er rollt in der Gegend herum und muss sich wieder erheben. Dadurch hat er in der nächsten Runde einen Initiativabzug von -6. Steht aber wieder, wenn er denn aufstehen will.

Bleibt der Held liegen und kämpft aus der Horizontalen heraus, erleidet er auf seine Treffer und Rüstklasse einen Abzug von -6.

Bsp.: Ein Oger drischt auf Herrik (Stärke 18) ein und fügt ihm 1W10+6, sagen wir 7 SP zu. Herrik benötigt eine 1-11 (18-7) um stehen zu bleiben. Es fällt eine 12. Der Schlag reißt ihn zu Boden!

Zwerge werden aufgrund ihrer Natur für diese Regel als Kategorie M gewertet!

Je größer der Feind, desto größer die Masse und die Hebelwirkung und damit die Wucht seiner Schläge.

Dies erschwert es natürlich zusätzlich stehen zu bleiben. Die SC bekommen pro Größenkategorie Unterschied eine weitere Erschwernis auf den Stärkewurf (dies meint keinen zusätzlichen Schaden!). Hier eine Tabelle, ausgehend von einem *normal menschengroßen* Gegner:

Kategorie	Größe	Erschwernis	Beispiel	Angriffsreichweite
G	2,10 – 3,80m	0	Oger	4m / 2 Kästchen
Ü(bergroß)	bis 5,60m	+2	Riesen	6m / 3 Kästchen
R(iesig),	bis 21m	+4	junge Drachen	8m / 4 Kästchen
T(itanisch)	bis 40m	+8	Alte Drachen	10m / 5 Kästchen
Leviathan	über 40m	+12	Oh Gott, oh Gott!	12m / 6 Kästchen

Wie man sieht haben größere Gegner auch andere Angriffsreichweiten, was nicht unwichtig ist, wenn man mit taktischen Karten spielt. D.h. sie können die Helden schon viel früher treffen, bevor diese ihre Nahkampfwaffen ins Ziel bringen können.

Bsp.: Herrik steht einem Drachen gegenüber. Dessen Klaue trifft ihn mit 8 SP. Der Drache ist *riesig*. Obwohl Herrik nur die 8 SP hinnehmen muß, muß er einen Stärkewurf um 12 erschwert machen (8+4 = 12). Jetzt bleibt er nur noch bei 1-6 in 20 stehen.

Schleudertrauma (Optional)

Gelingt dem Feind ein meisterlicher Schlag/kritischer Treffer, dann tut das richtig weh.

Obwohl der Trost vielleicht darin besteht, im Anschluß weit weg zu sein...

Ein SC, der kritisch *niedergeworfen* wird, fliegt auch ein Stück durch die Luft:

Gezählt werden die Schadenspunkte: Für je 5 fliegt der SC 1m durch die Luft/schliddert über den Boden.

Bsp.: Herrik steckt nach einem kritischen Treffer trotz allem nur 10 SP durch einen Oger ein und verreißt seinen Stärkewurf. Die anschließende Flugreise befördert ihn 2m von dem Oger fort – was auch sein Gutes hat.

Anmerkung:

Große Gegner sollen durch diese Kampfregele nicht unüberwindbar werden aber entsprechend ihrer Charakteristika (nämlich schiere Größe und Masse) die Gefährlichkeit bekommen, die ihnen gebührt und nicht nur einfach die Zielscheiben für sein, denen man zusätzlichen Schaden reindrücken kann.

Die Regel kann auch den Helden zugutekommen, wenn sie magisch vergrößert werden.

Der Passierschlag

Werden *Kampfmanöver* angewandt, wie *Sturmangriff* oder *Vorstoß*, so kann es sein, das Passierschläge fällig werden:

Bestimmte Angriffe führen einen Kämpfer dicht und voller Schwung an seinen Feind heran.

Mißlingt eine solche Attacke, findet sich der Kämpfer selbst auf einem Präsentierteller wieder!

Will heißen, ein Verteidiger bekommt ungeachtet seiner maximalen Attackezahl pro Runde einen zusätzlichen Schlag auf den armen Tropf zugesprochen. Dieser Passierschlag ist dann auch häufig noch mit Zuschlägen geschmückt....

Kampfregele für lange Waffen und große Gegner

Mit Nahkampfwaffen der Größenkategorie -G- kann über zwei Felder hinweg angegriffen werden, was natürlich einen Vorteil darstellt, wenn der Gegner nur über K+M-Waffen verfügt und einen nicht erreichen kann.

Einzelne Kreaturen mit besonders langen Gliedmaßen/Tentakeln können noch größere Reichweiten haben. Hier liegt die letztliche Entscheidung allein beim Dungeonmaster.

Siehe auch: <https://www.youtube.com/watch?v=XZbS90wXb94>

Fernkampfwaffen

Wir haben einige Schadenscodes von Fernwaffen geändert, um sie (in unseren Augen) angemessener zu bewerten.

Typ	Entfernungen in Meter (1 bis...) und Abzug auf den Trefferwurf				
	Kurz, +0 auf den Treffer	Mittel -2	Weit -5	Schaden	Initiative *
Leichte Armbrust	20	40	120	2W6	-4
Schwere Armbrust	40	80	150	3W6	-6
Blasrohr	2	4	12	1 SP	+2
Kurzbogen	30	60	150	1W10	-1
Langbogen	40	80	200	1W12	-2
Dolch	2	6	15	1W4	+2
Wurfpfeil	5	10	20	1W3	+2
Wurfdolch	4	8	15	1W3	+2
Wurfaxt	5	10	20	1W6	+1
Wurfhammer	4	8	15	1W4+1	+1
Wurfsterne	5	10	20	1W4	+6
Speer	10	20	50	1W6	+2
Schleuder	10	15	25	1W4	+2
Öl, Weihwasserphiole, Wasserschlauch, etc.	2	6	8	---	+1

* nur relevant, wenn mit Waffen-Initiative gespielt wird.

Es gibt weitere Kampfregele, welche z.B. Größenunterschiede der Kontrahenten regeln. Diese findet man in den entsprechenden Dokumenten, ebenso wie die Regeln zum unbewaffneten Nahkampf, Kampf mit zwei Waffen, Kampf von einem Reittier herab, Zielwechsel etc. Der Übersichtlichkeit haben wir diese hier aber erst einmal nicht aufgeführt.

Es gibt einige Formen der Waffenführung, die vom Standardgebrauch abweichen und das wird immer auch einen Grund, dem wir hier in seinen Bedingungen und Folgen Raum geben wollen.

Zweihändiger Kampf

Einzelne Waffen, die nur für den einhändigen Kampf ausgelegt sind, können dennoch mit zwei Händen geführt werden.

Diese werden im Dokument *Waffen und ihre Eigenschaften* aufgelistet.

Mit *beiden Händen führen* erhöht den Schaden um zusätzliche +1, senkt aber die Initiative um -1.

Parierkampf + Schildkunst

Werden zusätzlich zum normalen Erwerb der Fertigkeit *Parierkampf* und *Schildkunst* Punkte eingesetzt, so verbessert sich mit jedem neunten Punkt der Rüstklassenbonus um 1.

Beidhändig kämpfen / Parierkampf und mehrfache Angriffe pro Runde

Die Regel lautet:

Es können nie mehr als zwei Attacken gleichzeitig erfolgen. Monster bilden die Ausnahme dieser Regel!

Jeder weitere Angriff (*alle übrigen werden*) wird ans Ende der Runde gelegt!

Will heißen:

Hat ein Charakter auf Grund seiner Initiative oder seiner Waffenspezialisierung mehr als einen Angriff pro Runde, so führt er seine normalen Attacken (max. 2) hintereinander durch, jede zusätzliche aber am Ende der Runde. Keine Ausnahme durch Magie.

Zwei Waffen und Spezialisierung:

Charaktere mit *Waffenspezialisierung* **und** *beidhändigem Kampf* führen 2 Schläge aus, nämlich mit jeder Waffe, die sie führen, einen und basta. Irgendwann muß Schluß sein. Fällt eine *natürliche 10* bei der Initiative, wird ein dritter Angriff mit der *Hauptwaffe* durchgeführt.

Beidhändiger Kampf / Parierkampf hebt die Mehrfachangriffe der Spezialisierung auf. Dem Helden steht natürlich frei zu entscheiden, welchen Stil er anwenden will: mit einer oder mit zwei Waffen kämpfen.

Ab einer bestimmten Stufe wird der Held mit der Waffenspezialisierung im Vorteil sein, dies ist aber nur normal, weil zweihändiger Kampf mehr Koordination erfordert.

Zielwechsel

Die zur Verfügung stehenden Attacken auf mehrere Gegner aufzuteilen birgt Abzüge!

Die zusätzliche Attacke ist grundsätzlich mit -4 auf den Trefferwurf belegt. Dies begründet sich darin, dass der Kämpfer sich dem neuen Ziel zuwenden, seinen Stand finden und sein Ziel anvisieren muß.

- Der Angriff gegen einen zweiten Gegner erfolgt immer am Ende der Runde!
- Jeder weitere Zielwechsel wird mit zusätzlichen -4 erschwert!

Jetzt die Ausnahme:

Kämpfer mit Langwaffen (G) wie Speeren, Stangenwaffen, Zueihändern erleiden durch einen Zielwechsel nur -2 auf den Wurf. Sie sind durch ihre Waffen ein Stück weiter weg von ihren Gegnern und haben sie i.d.R. deshalb alle in ihrem Sichtkegel und können sie leichter erreichen.

Mehrfachangriffe pro Runde mit spezialisierten Waffen

Bezieht sich auf Tabelle 35, Spielerhandbuch-Seite 55.

Die maximale **Schussfolge** für leichte Armbrüste ist 3/2.

Die maximale Schussfolge für schwere Armbrüste ist 1/1.

Höhere Schussfolgen werden nicht durch die Fähigkeiten des Schützen verhindert, sondern durch die mittelalterliche Technik.

Auch **Bögen** können, wenn nicht spezialisiert, nur einmal pro Runde abgefeuert werden.

Langbögen können nur mit einer Stärke von 15+ und Personen der Größe M benutzt werden.

Alle Stangenwaffen, Lanzen und andere Stangenwaffen können im Zweikampf, ob spezialisiert oder nicht, nur einmal pro Runde benutzt werden!

Im Massenkampf steigen ihre Angriffe pro Runde wieder normal an, allerdings kann hier kein Gegner zweimal getroffen werden. Vielmehr trifft jede weitere Attacke einen neuen Feind im Getümmel (oder auch nicht).

Gezielte Attacken auf Körperzonen

Mit der entsprechenden Fertigkeit können Attacken auf einzelne Körperzonen durchgeführt werden. Jede Zone hat dabei ihre eigene Erschwernis und neben dem angerichteten Schaden noch weitere Auswirkungen auf das Opfer:

Körperzone	Abzug auf den TW	Auswirkung auf das Opfer des Treffers
Kopf	-6	-6 auf Initiative -1 Angriff pro Runde (bis zu 1 Angriff pro 2 Runden)
Augen	-12	Blind mit allen Auswirkungen Körperschockwurf -30% erforderlich um wach zu bleiben
Hals	-10	Verliert jede Runde 1W4+1 TP bis Wunde versorgt ist
Schwertarm	-4	-4 auf Treffer und Schaden (aufaddierend)
Schwerthand	-6	Kann keine Waffe mehr mit dieser Hand führen
Schildarm	-4 (-8*)	-4 auf Initiative -2 auf Treffer -1 auf RK*
Schildhand	-6 (-12*)	Kann weder Waffe noch Schild mit dieser Hand führen
Bein	-4	Bewegungsfaktor halbiert -2 auf Initiative Bei jedem Treffer ist ab jetzt ein Wurf gegen die Geschicklichkeit notwendig, um stehen zu bleiben
Fuß	-8	Kann nur noch stehen, wenn jede Runde ein Wurf gegen die halbe Geschicklichkeit gelingt
Torso	-8	-4 auf Treffer und Schaden

		die Ausdauer wird um den erwürfelten Schaden reduziert!
Genitalien	-8	Körperschock -60%, oder der Kampf ist beendet! Gelingt der Wurf, so erleidet das Opfer -8 auf Initiative und -4 auf Treffer, Schaden und Rüstklasse

* falls tatsächlich von einem Schild gedeckt!

Die Auswirkungen halten an, bis das Opfer magische Heilung oder die Betreuung durch einen Heiler oder Medicus erfahren hat, oder maximal eine Woche vergangen ist. Erste Hilfe und Heilsalben wirken hier nicht.

Kampf vom Reittier herab

Alle Boni gelten nur, wenn das Pferd ein Schlachtroß (gleich welcher Kategorie) oder ein anderes, auf Kampf trainiertes Tier ist:

- der Reiter erhält +2 auf Angriffe gegen kleinere oder unberittene Gegner
- seine RK gegen unberittene oder kleinere Gegner verbessert sich um -2
- seine Initiative erhöht sich in jedem Falle um +2

Die Chance aus dem Sattel zu stürzen wird für einen Chevalier um die Höhe seines erlittenen Schadens (1% pro SP) modifiziert.

Bsp.: Basischance des Chevaliers liegt bei 88%. Er kassiert 8 Schadenspunkte. Nun würfelt er in dieser Runde gegen $(88-8)=80\%$, um zu ermitteln, ob er fällt.
Alle anderen Reiter müssen eine Reiten-/Fertigkeitsprobe abzüglich dem erlittenen Schaden schaffen, um im Sattel zu bleiben, was erheblich schwerer ist.

Normale Reittiere sind im Reiterkampf nicht so effektiv – sprich es gibt für sie keine Boni!!!
Ausnahme: Nur ein Chevalier kann die o.g. Boni aus ihnen herausholen.

Die Phalanx

Gilt nur für Krieger und Angehörige der Unterklassen der Krieger, sowie alle Klassenkombinationen mit Krieger.

Eine Phalanx kann von mindestens zwei Krieger gebildet werden. Sie müssen Seite an Seite kämpfen und sollten sich schon einig sein, wie sie vorgehen wollen. Charaktere anderer Klassen können die Phalanx durch ihre Mitwirkung höchstens behindern. Die Phalanx bietet folgende Auswirkungen:

- in der 1. Runde geht automatisch die Initiative verloren, weil sich die Krieger erst mal koordinieren müssen
- ab der 2. Runde erhält ein Krieger +2 auf die Initiative und der andere (bzw. alle anderen) -2. Die Krieger müssen sich nämlich intuitiv auf eine Angriffsreihenfolge einstimmen, damit sie sich nicht gegenseitig behindern
- die Krieger der Phalanx müssen sich vor jeder Runde einig sein, welche Taktik sie verfolgen (die Spieler müssen festlegen, welchen Bonus sie in Anspruch nehmen wollen - nur einen), -1 auf RK, +1 auf Schaden oder +2 auf Treffer
- Rettungswürfe gegen Flächenzauber und -angriffe (Odem, Katapulte, Steinschläge) werden um -2 erschwert
- es zählt der BF (Bewegungsfaktor) des langsamsten Kriegers -2
- in der Runde, in der die Formation aufgelöst wird (Flucht, oder Tod der Gefährten) geht die Initiative verloren und die gewählten Vorteilen werden zu Nachteilen

- Stangenwaffen lassen sich in Phalangen besonders gut einsetzen und können einzelne Zuschlüge erhalten

Anzahl der Krieger	Initiative	RK	SP	TW	RW	Bonus für Stangenwaffen
2 Krieger	+2 / -2	-1	+1	+2	-2	---
3 Krieger	+2 / -2	-2	+1		-3	+1 SP
4 Krieger	+3 / -2	-2	+2		-4	+1 SP, +2 TW
5+ Krieger	+4 / -3	-3	+2		-5	+2 SP, +3 TW

Bemerkung: Unter den Humanoiden sind die Hobgoblins als einzige geübt im bilden einer Phalanx!

Siehe auch: <https://www.youtube.com/watch?v=gT2l8zN-abM>
