1192 - Rollenspiel

Kampfübungen

Regelkunde

1192

Abkürzungen
EP: Erfahrungspunkte. Werden den Helden vom Meister verliehen.
EwP: Entwicklungspunkte. Von den Helden bereits zur Charakterentwicklung eingesetzte EP.
NSC: Nichtspielercharakter. Charaktere, die im Abenteuer auftauchen und vom Meister gespielt werden.

Golden unterlegter Text: Hier werden konkrete Situationen beschrieben. Der Meister kann diese Stellen stimmungsvoll vorlesen oder als Grundlage zur individuellen Ausgestaltung nutzen.

Orange unterlegter Text: Hintergrundinformationen, bspw. zu Motiven oder Handlungen der NSC, oder zu Informationen, die auf künftige Abenteuer verweisen, in Zukunft also noch wichtig werden.

Vorbemerkungen

Kampfübungen ist kein reguläres Abenteuer. Die hier dargestellten Episoden können genutzt werden, um den Ablauf bei Kämpfen einzuüben, sodass Spieler und Meister Routine entwickeln und alle Optionen des Kampfsystems ausschöpfen können.
Darüber hinaus können die Kampfübungen auch in das reguläre Spiel integriert werden und die Helden können sich so Gratislernwürfe für ihre Kampffertigkeiten verdienen. Es spricht nichts dagegen, den Ablauf häufiger zu wiederholen. Der Meister sollte jeweils abwägen, wieviel Zeit durch das Üben verstreicht und wie viele Gratislernwürfe er vergeben will. Je nach Gegnerstärke und Übungsintensität kann der maximal erreichbare Fertigkeitswert auch gedeckelt werden: Wer bspw. gegen einen leichten Gegner kämpft oder einfachste Übungen durchführt, kann seinen Fertigkeitswert durch Gratislernwürfe maximal auf 8 steigern.

Inhalt

1 Der einfache Kampf ohne Waffen ... 4
2 Kampfmanöver für Fortgeschrittene (waffenloser Kampf) ... 5
2.1 Der Würgegriff ... 5
2.2 Meucheln ... 7
3 Bewaffneter Nahkampf ... 7
3.1 Eine Waffe führen ... 7
3.2 Der Meuchelangriff ... 8
3.3 Der Wuchtangriff mit Hiebwaffen ... 9
3.4 Der Rundumschlag ... 10
3.5 Mit Stangenwaffen Abstand halten ... 11
4 Rüstungen ... 11
4.1 Rüstungen anlegen ... 11
4.2 Rüstungsgeschick ... 13
4.3 Rüstungen mit einem gezielten Angriff überwinden ... 13
5 Der durchdringende Schwertangriff ... 14
6 Waffenlos gegen Bewaffnete oder Gerüstete kämpfen ... 15
7 Flüchten ... 16
8 Fernkampf ... 16
8.1 Zielen, Schießen, Treffen ... 16
8.2 Fernkampfangriffen ausweichen ... 18
8.3 Hinweise ... 18

1 Der einfache Kampf ohne Waffen

Wähle zunächst Deinen Gegner aus. Dein Gegner ist entweder ein Anfänger (leicht), ein Könner (geübt), ein Meister (schwer) oder ein Hoher Meister (sehr schwer).

Je nach Wahl bestimmt der Meister die Kampfwerte des Gegners:

Gegnerstärke	FkW	Kampfwürfel	PTS	PTS-B	Rüstungsgeschick
leicht	1+W6 (2-7)	2-3W8	2W6	+0	-
geübt	7+W4 (8-11)	3-4W12	3W6	+1	
schwer	11+W8 (12-19)	4-5W20	3W8	+2	
sehr schwer	20	5-6W20	4W8	+3	

Als erstes üben wir den waffenlosen Kampf. Versuche fünfmal, eine Lücke in meiner Verteidigung zu finden, um mich angreifen zu können, während ich das Gleiche bei Dir versuche. Keine Sorge, wir werden uns keinen Schaden zufügen, sondern uns lediglich mit unseren Händen abschlagen.

Der Meister würfelt für den Gegner alle Kampfwürfel als Einzelwurf und wählt ein beliebiges Ergebnis (4+) für den Angriff aus. Wenn kein Ergebnis mindestens 4 beträgt, kann der Gegner den Helden in dieser Kampfphase nicht treffen.
Der Held würfelt gleichermaßen. Die Proben werden solange wiederholt, bis mindestens einer der beiden Kämpfer seinen Gegner fünfmal getroffen hat.

Gut. Nun versuchen wir ernsthafte Angriffe, die Schaden verursachen. Wer seinem Gegner zuerst fünf leichte Treffer zufügt, gewinnt diese Runde.

Das Würfeln findet wie oben statt. Nun führt aber jeder erfolgreiche Angriff zu Schaden in Höhe der persönlichen Trefferstärke (PTS). Der Kämpfer mit dem höheren Angriffsergebnis darf einen Schadenswürfel zusätzlich werfen, derjenige mit dem niederen Ergebnis würfelt mit einem Schadenswürfel weniger (bei gleichen Ergebnissen bleibt die PTS unverändert.)
Jeder Schadenswürfel mit einem Ergebnis von 1 bis 10 verursacht einen leichten Treffer. Theoretisch müsste man also den Schaden nicht auswürfeln, sondern einfach nur die Anzahl der Schadenswürfel als leichte Treffer werten. Zeigen die Schadenswürfel jedoch gleiche Ergebnisse, kann größerer Schaden erzielt werden:
1. Der Gleichenbonus erhöht die Trefferzahl. Bsp.: Zwei 4er verursachen drei statt zwei leichte Treffer, drei 3er verursachen fünf statt drei leichte Treffer.
2. Der Additionsbonus verstärkt die Trefferwirkung. Bsp.: Zwei 6er können zu 12 addiert werden und verursachen dann einen schweren statt drei (Gleichenbonus) leichten Treffern.

Sehr gut. Konzentriere Dich nun auf die Verteidigung. Ich greife Dich an und Du versuchst, meine Angriffe abzuwehren oder ihnen auszuweichen. Versuche fünfmal erfolgreich abzuwehren. Mach Dir keine Sorgen, ich werde Dich nicht verletzen, sondern Dir höchstens einen kleinen Klaps verpassen.

Der Meister würfelt für den Gegner die Kampfwürfel als Einzelwurf und wählt ein beliebiges Ergebnis (4+) für den Angriff aus. Liegen alle Ergebnisse unter 4, findet der Angreifer keine gute Gelegenheit und der Meister würfelt erneut.
Der Held würfelt zur Verteidigung ebenfalls all seine Kampfwürfel als Einzelwurf. Das Ausweichen oder Blocken gelingt, wenn das Ergebnis des Helden mindestens so hoch ist wie das Ergebnis des Angreifers.

Jetzt wird es etwas ernster. Bislang habe ich grobe Fehler nicht ausgenutzt, beispielsweise, wenn Du gestrauchelt bist, die Balance verloren hast oder Deine Deckung fahrlässig geöffnet hast. Das werde ich nun nicht mehr tun. Entscheide nun in jeder Kampfphase klug, ob Du angreifen oder verteidigen willst. Es gewinnt, wer zuerst fünf leichte Treffer erzielt.

Beide Kämpfer führen Einzelwürfe auf ihre Basiskampfkunst durch. Nach jedem Wurf entscheiden sie, ob sie angreifen wollen. Nur Ergebnisse ab 4 zählen als Erfolg. Ein Würfelergebnis von 1 gilt als Patzer und muss durch einen anderen Würfel (4+) ausgeglichen werden. Gelingt der Ausgleich, werden Patzer und der ausgleichende Würfel entwertet. Ist kein Ausgleich möglich, darf der Gegner zwei Schadenswürfel werfen; greift der Gegner während des Patzers an, gelten die Schadenswürfel als Bonuswürfel für den eigentlichen Schadenswurf (wodurch sich die Chance auf Gleiche erhöht).

Kommen wir nun zur Abschlussübung, bei der Du Dein gesamtes Können beweisen sollst. Nutze Deine Fertigkeiten, um starke Angriffe zu führen und wäge in jeder Kampfphase ab, ob Du angreifen oder nur verteidigen willst. Wer zuerst neun leichte Treffer erzielt, gewinnt.

Dies ist der einfache waffenlose Kampf. Beide Kämpfer führen Einzelwürfe auf ihre Basiskampfkunst durch. Nach jedem Wurf entscheiden sie, ob sie angreifen wollen. Dabei gelten alle Regeln wie bisher. Neue Regeln:
Der **Angreifer** kann Würfelgruppen aus Gleichen und Folgen bilden, sofern keiner der Würfel seinen Fertigkeitswert überschreitet. Gleiche können addiert werden, um ein höheres Angriffsergebnis zu erzielen ODER um mehrmals hintereinander anzugreifen (dann stellt jeder Würfel ein eigenes Angriffsergebnis dar). Folgen können nur für Mehrfachangriffe genutzt werden. Werden nicht alle Würfel der Gruppe benötigt, um den Gegner zu treffen, erhält der Angreifer entweder für jeden ungenutzten Würfel einen zusätzlichen Schadenswürfel ODER (für den Fall, dass der Gegner nicht verteidigt, sondern ebenfalls angreift) er kann die überzähligen Würfel zur Verteidigung nutzen (also Abwehr und Angriff innerhalb der selben Kampfphase).
Der Verteidiger darf **alle** Würfelergebnisse, die mindestens 4 betragen und seinen Fertigkeitswert nicht überschreiten zur Verteidigung verwenden, wenn er in dieser Kampfphase ausschließlich verteidigt. Außerdem darf er ebenfalls Würfelgruppen bilden. Gleiche können addiert werden, um hohe Angriffsergebnisse abzuwehren. Gelingt die Abwehr des gegnerischen Angriffs, können ungenutzte Gleichen und Folgen für einen Konterangriff verwendet werden. **Achtung**: Hier gilt, dass man mit Folgewürfeln nur dann einen Gegenangriff starten kann, wenn der gegnerische Angriff vollständig beendet ist (d.h., wenn der Angreifer keine weiteren Mehrfachangriffe mehr durchführt). Mit Gleichen kann man auch einen laufenden Angriff kontern, wenn man direkt nach erfolgreicher Abwehr „Konter!“ ansagt.

2 Kampfmanöver für Fortgeschrittene (waffenloser Kampf)

2.1 Der Würgegriff

Für diese Übungen solltest Du bereits ein Könner im waffenlosen Kampf sein, d.h. Du solltest mindestens über einen FkW von 8 (und daher mindestens Würfelstufe W12) verfügen. Wähle dann wie oben zunächst aus, gegen welchen Gegner Du antreten willst.

Lass uns zum Warmwerden einen einfachen Kampf durchführen. Es gewinnt, wer zuerst fünf leichte Treffer erzielt.

Diese Übung entspricht der Abschlussübung im einfachen Kampf *(siehe oben)*. Da der Held sich jedoch bereits mindestens in der Könnerstufe (W12) befindet, darf er seinen Kampfwurf als Kaskadenwurf durchführen: Er würfelt alle Kampfwürfel und darf beliebig viele Würfel für die anschließende Wertung beiseitelegen. Einen Würfel muss er mindestens auswählen. Alle anderen Würfel darf er erneut werfen, bis er nicht mehr würfeln möchte oder alle Würfel zur Wertung beiseitegelegt wurden.

Bei der folgenden Übung sollst Du versuchen, Deinen Gegner in den Würgegriff zu nehmen. Um es Dir einfacher zu machen, werde ich Dir den Rücken zuwenden und Du schleichst Dich nahe an mich heran. Wenn Du mich dann direkt in den Würgegriff nimmst, bin ich überrascht und kann mich nicht so leicht verteidigen.

Der Held sollte sich nun mit einer Schleichenprobe (Siebwurf) an seinen Gegner anschleichen. Er beginnt etwa drei Meter von seinem Gegner entfernt, schleicht also in der Nahdistanz. Das Ergebnis der Probe wird mit einer Wachgabeprobe des Opfers (Einzelwurf) verglichen. Ist die Wachgabeprobe besser, wird der Schleicher bemerkt. Da es sich aber um eine Übung handelt, kann der Meister entscheiden, dass der Gegner sich nur dann umdreht und den Schleichangriff beendet, wenn die Schleichenprobe erfolglos (unter 4) bleibt.
Für einen erfolgreichen Würgegriff muss der Angreifer eine Würfelgruppe aus mindestens zwei Würfeln bilden. Falls dies nicht gelingt, kann er auf einen Angriff verzichten, muss dann aber in der nächsten Kampfphase erneut zuerst eine Schleichenprobe ablegen. Erzielt der Angreifer eine Würfelgruppe, nimmt er seinen Gegner in den Würgegriff.

Sehr gut. Versuche nun, den Würgegriff zu verstärken, so dass ich nicht mehr entkommen kann. Bei dieser Übung werde ich keinen Widerstand leisten, so dass Du Dich völlig darauf konzentrieren kannst, Deinen Griff zu optimieren.

Der Ablauf ist zunächst der gleiche wie oben. Um den Würgegriff zu verstärken, sollte der Angreifer eine Würfelgruppe aus drei oder mehr Würfeln bilden. Zwei benötigt er für den Würgegriff selbst, überzählige Würfel verstärken ihn und rauben dem Gewürgten jeweils einen Kampfwürfel für die nächste Kampfphase *(eine Würfelgruppe aus vier Würfeln leitet einen Würgegriff ein und stiehlt dem Gegner zwei Kampfwürfel).* Aus seiner Würfelgruppe darf der Angreifer außerdem einen Würfel in die nächste Kampfphase mitnehmen (also liegen lassen). Achtung: Wählt der Angreifer hier einen Gleichenwürfel aus, darf er sogar alle passenden Gleichen mitnehmen *(Bei einem Ergebnis von 9,8,8,7 könnte er entweder eine 9, eine 8 oder eine 7 auswählen, die beste Wahl wäre aber die 8, da er dann beide 8er in die nächste Kampfphase übertragen darf.)*
Um den Würgegriff in der nächsten Kampfphase weiterzuführen, reicht nun ein einzelner erfolgreicher Würfel. Gelingt es abermals, eine Würfelgruppe zu bilden, gilt auch hier, dass überzählige Würfel (nun bereits ab dem zweiten Würfel, nicht mehr ab dem dritten) dem Opfer einen weiteren Würfel stehlen und ebenfalls wieder mindestens ein Würfel in die nächste Kampfphase übertragen werden darf.
Verliert das Opfer seinen letzten Würfel, wird es bewusstlos.

Das war beeindruckend. Ich bin zwar noch etwas benommen, aber lass uns das gleich noch einmal üben. Diesmal werde ich aber versuchen, mich aus Deinem Griff zu befreien.

Für den Angreifer ändert sich zunächst nichts. Sobald der Verteidiger im Würgegriff ist, wird er jedoch versuchen, sich zu wehren. Falls er in der ersten Kampfphase nicht bereits all seine Kampfwürfel verliert und bewusstlos wird, wirft er ab der zweiten Kampfphase die ihm verbliebenen Würfel. Um sich aus dem Würgegriff befreien zu können, muss er alle Angriffswürfel aus der Würfelgruppe des Angreifers abwehren. Wenn dies misslingt, bleibt er im Würgegriff – und verliert möglicherweise weitere Würfel. Gelingt ihm die Abwehr, befreit er sich aus dem Würgegriff und verfügt für die nächste Kampfphase wieder über alle Kampfwürfel.

In der Abschlussübung kämpfen wir nun im normalen Kampf gegeneinander. Jeder versucht, den anderen in den Würgegriff zu nehmen. Wer den anderen dreimal in den Würgegriff nimmt oder in die Bewusstlosigkeit treibt, gewinnt.

Die Schwierigkeit besteht nun darin, den Würgegriff einzuleiten, denn dem Angreifer muss eine Würfelgruppe gelingen, von der mindestens zwei Würfel nicht abgewehrt werden können. Ansonsten bleibt der Ablauf gleich.

2.2 Meucheln

Da dieser Angriff für das Opfer sehr gefährlich ist, verwenden wir nun eine Puppe. Schleiche Dich an und greife aus dem Hinterhalt an.

Das Anschleichen sollte bei einer (Stroh- oder Holz-)Puppe nur eine untergeordnete Rolle spielen. Der eigentliche Angriff gleicht dem Würgegriff, allerdings muss die Würfelgruppe aus mindestens drei Würfeln bestehen. Dies bewirkt beim Opfer in jedem Fall einen kritischen Treffer und dadurch den Verlust eines Würfels für alle Proben. Außerdem würfelt der Angreifer mit seinen Schadenswürfeln; falls seine Angriffs-Würfelgruppe Gleiche enthält, erhält er für jeden Gleichenwürfel einen zusätzlichen Schadenswürfel.

Das war beängstigend gut. Greife noch einmal an und lege nun Deine ganze Kunst in den Angriff, um möglichst hohen Schaden zu verursachen.

Um den Schaden zu erhöhen, sollte der Angreifer zwei Dinge im Blick behalten:
1. Nach Möglichkeit sollte seine Angriffswürfelgruppe aus mehr als drei Würfeln bestehen. Jeder weitere, darüberhinausgehende Folgenwürfel verursacht einen zusätzlichen schweren und jeder weitere, darüberhinausgehende Gleichenwürfel einen zusätzlichen kritischen Treffer (und einen zusätzlichen Schadenswürfel).
2. Wie beim Würgegriff darf ein Würfel der Würfelgruppe (oder mehrere, wenn es sich um Gleiche handelt) in die nächste Kampfphase übertragen werden. Dort reicht ein einzelner erfolgreicher Würfel für die Fortführung des Meuchelangriffs aus und auch hier verursachen überzählige Folgen zusätzliche schwere und überzählige Gleiche zusätzliche kritische Treffer. (Und Gleiche erhöhen die Anzahl der Schadenswürfel.)
Zu beachten ist, dass bei einem Meuchelangriff der Zweitangriff deutlich größeren Schaden verursachen kann, da anstelle von drei Würfeln ein einziger ausreicht, um den Angriff fortzuführen; Würfelgruppen entfalten daher schneller ihre Wirkung.
Wichtig: Meuchelangriffe können nur aus dem Hinterhalt erfolgen. Rüstung spielt keine Rolle. Werden Meuchelangriffe abgewehrt, bleiben die Würfelverluste durch kritische Treffer erhalten.

3 Bewaffneter Nahkampf

3.1 Eine Waffe führen

Mit Waffen kannst Du sehr viel mehr Schaden anrichten, sie verändern aber auch Deine Kampfmanöver. Nimm Dir zur Übung eine beliebige Waffe und führe Angriffe gegen die hölzerne Übungsfigur, bis Du mindestens drei schwere oder einen kritischen Treffer erzielt hast. Du wirst die Unterschiede im Kampfablauf schnell bemerken. Du kannst Deine eigene Waffe oder eine meiner Übungswaffen verwenden.

Die Güte der Übungswaffen legt der Meister fest, sie kann alle Werte erreichen.
Für die Kampfproben ist zunächst entscheidend, ob der Held die jeweilige Nahkampftechnik bereits freigeschaltet hat. Solange dies nicht der Fall ist, führt er auch im bewaffneten Nahkampf Proben als Einzelwürfe auf seine Basis-Kampfkunst durch; für diese Proben gilt außerdem ein maximaler FkW von 8 und Würfelstufe W8 (!), auch dann, wenn die tatsächlichen Werte in der Basis-Kampfkunst bereits höher sind.
Sobald eine Nahkampftechnik freigeschaltet wurde, kann der jeweilige Wert gesteigert werden. Der Startwert beträgt 8 in Würfelstufe W12.
Bei den Angriffen auf die hölzerne Übungspuppe führt der Held also entweder Einzelwürfe durch oder er berücksichtigt den Führungswert (F) der Waffe, der angibt, wie viele Würfel er bei seinem Kaskadenwurf mindestens beiseitelegen muss. Aus dem Angriffswurf wählt der Held wie im waffenlosen Kampf seine(n) Kampfwürfel aus; er versucht, Würfelgruppen zu bilden und möglichst hohe Ergebnisse zu erzielen. Bei Würfelgruppen darf kein Würfel den aktuellen Fertigkeitswert oder den Gütewert der Waffe übertreffen.

Ein erfolgreicher Angriff verursacht direkt Schaden bei der Übungspuppe, da diese nicht verteidigt. Der Schaden ergibt sich aus der Güte der Waffe und einem möglichen persönlichen Trefferbonus. Die Waffengüte legt Anzahl und Art der Schadenswürfel fest, ein persönlicher Trefferbonus kann genutzt werden, um das Ergebnis jedes Schadenswürfels um entsprechend viele Punkte noch oben oder unten zu verändern. Das Maximalergebnis eines Schadenswürfels beträgt 20.
Ein Schadenswürfelergebnis von 1 bis 10 verursacht einen leichten Treffer, Ergebnisse von 11 bis 20 verursachen schwere Treffer.
Gleiche erhöhen ENTWEDER die Trefferanzahl (zwei Gleiche verursachen drei statt zwei Treffer) ODER sie können addiert werden, um schwerere Treffer zu erzielen. Um kritische Treffer zu verursachen, müssen zwei Gleiche mit einem Ergebnis von 11+ addiert werden.

Bei Standardwaffen gelten folgende Trefferstärken (TS) und Führungswerte (F):

Waffe	Güte der Waffe									
	4-6		7-10		11-15		16-19		20	
	TS	F	TS	F	TS	F	TS	F	TS	F
Hiebwaffen										
Kampfaxt	4W6	5	4W8	4	4W12	4	5W12	4	5W12+1	3
Streitaxt (zweih.)	5W6	6	5W8	5	5W12	4	6W12	4	6W12+1	3
Axt, kurz	4W6	5	4W8	5	4W8	4	4W12	4	4W12	3
Keule	3W6	5	3W8	5	3W8	4	4W8	4	4W8	3
Kriegshammer	4W6	5	4W8	4	5W8	4	6W8	4	6W12	3
Dolche										
Dolch	3W6	3	3W8	2	3W12	1	3W20	1	3W20+1	1
Kampfmesser	3W6	3	3W8	2	3W12	2	3W20+1	2	3W20+2	1
Schwerter										
Kurzschwert	3W8	4	3W12	3	3W12	2	3W20+1	2	3W20+2	2
Schwert	3W8	4	3W20	3	3W20	2	4W20	2	4W20+1	2
Stangenwaffen										
Speer	3W6	5	3W8	4	3W12	4	3W12	3	3W20	3
Hellebarde	4W6	5	4W8	4	4W12	4	5W12	4	5W12+1	3
Kampfstab	3W6	5	3W8	4	4W8	4	4W12	4	4W12	3

Der persönliche Trefferbonus ist bei Hiebwaffen und Stangenwaffen abhängig vom **Kraft**wert, bei Dolchen und Schwertern abhängig vom **Gewandtheit**swert: 12-14: +1; 15-17: +2; 18+: +3.
Der persönliche Trefferbonus und ein mit + versehener Wert bei den Waffen-TS geben dem Kämpfer entsprechend viel Spielraum: Er darf das Ergebnis jedes Schadenswürfels um entsprechend viele Punkte nach oben oder unten verändern, was die Wahrscheinlichkeit erhöht, Gleiche zu erzielen.

3.2 Der Meuchelangriff

Im waffenlosen Kampf hast Du den Meuchelangriff bereits kennengelernt. Du kannst ihn auch mit Waffen durchführen, Dolche sind am besten geeignet. Wähle eine beliebige Waffe aus, schleiche Dich an die Holzpuppe an und führe einen Meuchelangriff durch.

Der Ablauf ist wie oben unter *2.2 Meucheln* beschrieben. Erfolgt der Angriff mit Schwertern, Hieb- oder Stangenwaffen, sollte der Meister die Schleichenprobe erschweren, bspw. durch Erhöhen des erforderlichen Mindestwertes oder Auferlegen eines Würfelmalus‘. (Dies veranschaulicht lediglich, dass es mit diesen Waffen schwieriger ist, tatsächlich ist das Anschleichen an eine Holzfigur nicht zwingend relevant.)
Der Held kann auch gerne mit unterschiedlichen Waffen üben, um die Unterschiede festzustellen, die sich nicht nur durch das Schleichen, sondern auch durch den anderen Führungswert ergeben.

3.3 Der Wuchtangriff mit Hiebwaffen

Wähle eine beliebige Hiebwaffe aus und erlebe, wieviel Schaden Du damit anrichten kannst. Führe zunächst drei Wuchtangriffe gegen die Holzfigur.

Der Held führt seinen Angriffswurf durch und wählt einen **Angriffswert** aus, der seinen Fertigkeitswert nicht überschreiten darf; dieser Wert muss **nicht** mit einem ausliegenden Würfel übereinstimmen. Alle Würfel des Angriffswurfs, die mindestens so hoch sind, wie der ausgewählte Angriffswert, werden nun ebenfalls mit diesem Angriffswert gewertet.
Wichtig: Diese Würfel müssen keine Würfelgruppe bilden und bleiben unverändert liegen.
Beispiel: Der Held würfelt 3,11,16,19. Sein FkW beträgt 17. Er wählt die 11 als Angriffswert. Die 11,16 und 19 werden nun als drei 11er-Angriffe gewertet, bleiben aber unverändert als 11,16 und 19 auf dem Tisch liegen.
Da die Holzfigur nicht abwehren kann, führt jeder erfolgreiche Angriffswürfel zu einem zusätzlichen Schadenswürfel. Der Held wird schnell feststellen, dass er mit einem Wuchtangriff sehr viel Schaden verursachen kann.
Im Beispiel erhöhen die drei 11er-Angriffe den Schaden also um drei Schadenswürfel. Die 3 kann nicht gewählt werden, da das Mindestergebnis für einen erfolgreichen Angriff 4 beträgt.

Beeindruckend, nicht wahr? Wähle nun einen Gegner aus und gib ihm etwas Zeit, um sich auf die erwartbaren Schmerzen einzustellen. Führe dann einen Wuchtangriff gegen ihn aus. Er wird versuchen, Deinen Angriff abzuwehren. Greife solange an, bis Du einen wuchtigen Treffer landest.

Der Meister bestimmt die Werte des Gegners.
Dann führt der Held seinen Angriffswurf durch und muss einen Angriffswert auswählen, der erstens seinen Fertigkeitswert nicht überschreitet, zweitens niedrig genug ist, um möglichst viele Würfel des Wurfes verwenden zu können und drittens hoch genug ist, um es seinem Gegner schwer zu machen, den Wuchtangriff abzuwehren.
Der Verteidiger kann dem Wuchtangriff entgehen, wenn es ihm gelingt, ENTWEDER alle Angriffe mit jeweils einem Würfel abzuwehren ODER einen Angriff mit mindestens zwei Gleichen abzuwehren (dabei müssen alle eingesetzten Gleichen mindestens so hoch wie das Angriffsergebnis sein).
Beispiel: Der Verteidiger hat einen FkW von 14. Er würfelt 9,11,12,14. Damit kann er die drei 11er-Angriffe von oben (11,16,19) mit 11,12 und 14 abwehren. Würde er 9,11,12,15 würfeln, könnte er nur zwei der drei Angriffe abwehren, da die 9 zu niedrig ist und die 15 über seinem FkW liegt. Mit 9,12,12,18 könnte er den Angriff ebenfalls komplett abwehren, da die beiden 12er hoch genug sind, um einen 11er-Angriff mit Gleichen zu parieren. 9,9,12,18 würde nicht funktionieren, da die beiden 9er zwar zu 18 addiert werden können, dann aber nur einen 11er-Angriff abwehren. Mit der 12 könnte er den zweiten 11er abwehren; die 18 liegt über seinem FkW und kann somit nicht genutzt werden.
Wenn die Abwehr misslingt, kann der Angreifer seine Schadenswürfel werfen und erhält pro nicht abgewehrtem Angriffswürfel einen zusätzlichen Schadenswürfel.

Während sich unser Heiler um Deinen Gegner kümmert, hört gut zu. Du kannst den Schaden noch weiter vergrößern. Wenn Dir nämlich ein Wuchtangriff gelingt, musst Du Deine Waffe nicht sofort auf Deinen Gegner niedersausen lassen. Du kannst ihn auch vor Dir hertreiben, so dass er noch verwundbarer wird. Damit sammelst Du noch mehr Wucht für den finalen Schlag, gehst aber auch das Risiko ein, dass Deinem Gegner doch noch eine Parade gelingt. Versuche das, warte aber noch einen Moment, bis Dein Gegner wieder stehen kann.

Wenn dem Angreifer nun wie oben beschrieben ein erfolgreicher Wuchtangriff gelingt, soll er seinen Angriff in der nächsten Kampfphase fortführen. Dafür darf er einen seiner Würfel liegen lassen und der Verteidiger verliert einen Kampfwürfel. In der nun folgenden Kampfphase muss der Angreifer einen Angriffswert wählen, der mindestens einen Punkt über dem Angriffswert der vorherigen Kampfphase liegt.

Nehmen wir wieder das Beispiel von oben: Der Angreifer würfelt 3,11,16,19 und wählt 11 als Angriffswert. Der Verteidiger würfelt 7,8,11,13 und kann von den drei 11ern daher nur zwei abwehren. Der Angreifer sammelt also schon einen zusätzlichen Schadenswürfel. Er führt den Angriff fort und lässt die 19 liegen. Der Verteidiger verliert einen Kampfwürfel, darf daher nur noch drei Würfel verwenden. In der zweiten Kampfphase würfelt der Angreifer 10,13,18 (zur ausliegenden 19 hinzu). Der neue Angriffswert muss mindestens 12 betragen, wählt er 13, hätte er drei 13er (13,18,19), wählt er die maximal mögliche 17 (FkW ist 17), hätte er zwei 17er-Angriffe. Er entscheidet sich für die drei 13er.
Solange der Verteidiger den Wuchtangriff nicht beendet, indem er **aller** Einzelangriffe mit Einzelwürfeln **oder** einen Angriff mit zwei Gleichen abwehrt, kann der Angreifer seine Wuchtserie fortsetzen und so ständig zusätzliche Schadenswürfel sammeln. Verliert der Verteidiger seinen letzten Kampfwürfel, muss der Angreifer seinen finalen Schlag landen oder den Wuchtangriff abbrechen.
Wir führen obiges Beispiel fort: Der Verteidiger würfelt in der zweiten Kampfphase 9,11,14. Mit der 14 wehrt er einen 13er ab. Die Bonuswürfel für den Schaden erhöhen sich damit auf 3 Würfel. Der Verteidiger verliert einen weiteren Würfel, der Angreifer lässt erneut die 19 liegen. In der dritten Kampfphase würfelt der Angreifer 6,7,17. Er wählt die 17 als Angriffswert, greift daher mit zwei 17ern an. Der Verteidiger würfelt 10,18 und nutzt die 18, um einen 17er abzuwehren. Da der Angreifer den Wert 17 in der nächsten Kampfphase nicht mehr überbieten kann (FkW 17), schlägt er nun zu: Er verursacht den regulären Schaden zuzüglich 4 Bonuswürfel.

3.4 Der Rundumschlag

Es kann vorkommen, dass Du im Kampf gegen mehrere Gegner bestehen musst. Wenn es brenzlig wird, kann ein Rundumschlag Deine Rettung sein. Wähle, ob Du mit Hiebwaffe, Schwert oder Stangenwaffe kämpfen willst. Entscheide dann, gegen wie viele Gegner Du antreten willst. Sie werden sich Dir dann auf Angriffsreichweite nähern. Versuche fünfmal, sie mit einer kreisförmigen Bewegung auf Distanz zu halten.

Der Meister bestimmt zunächst wieder nach Wahl des Helden Anzahl und Werte der Gegner. Der Held führt seinen Angriffswurf durch und darf nun alle Würfel seines Wurfes verwenden, die seinen aktuellen Fertigkeitswert nicht überschreiten. Er darf weder Folgen noch Gleiche bilden. Jeden Würfel darf er einem Gegner zuordnen. Gelingt dem Gegner die Verteidigung gegen diesen Angriff, so weicht er zurück. Misslingt die Verteidigung, darf der Rundumschläger Schadenswürfel werfen, die jedoch um einen Würfel reduziert sind.
Die Gegner des Helden starten hier keine Angriffe, sondern sie konzentrieren sich ausschließlich auf die Verteidigung.
Ein Gegner, der zurückgewichen ist, kann den Rundumschläger frühestens in der übernächsten Kampfphase wieder im Nahkampf bedrohen.

Ich sehe, Du hast die Technik verstanden. Wenn Du sie in ernsten Gefechten anwendest, solltest Du aber bedenken, dass Deine Gegner hier keinen Angriffsversuch unternommen haben. Echte Gegner werden Dich vielleicht trotz Deines Rundumschlags angreifen oder sogar einen Konterangriff führen, indem sie ausweichen und dann zuschlagen. Wenn Du willst, können wir das jetzt üben.

Der Ablauf ist der gleiche wie oben, allerdings werden die Gegner nun nur dann zurückweichen, wenn sie keine geeigneten Würfelgruppen bilden können. Andernfalls nutzen sie die erforderlichen Würfel der Würfelgruppe zur Verteidigung und starten mit den verbleibenden einen Gegenangriff.
Falls der Rundumschläger nicht alle gültigen Würfel für seinen Rundumschlag benötigt, darf er die überzähligen verwenden, um die Gegenangriffe abzuwehren. Dabei gilt jedoch: Sobald ein Gegner einen Gegenangriff startet, muss der Rundumschläger entscheiden, ob er diesen abwehren will. Die Abwehr beendet den Rundumschlag an dieser Stelle, verzichtet er auf die Abwehr, muss er den daraus resultierenden Schaden hinnehmen, kann seinen Rundumschlag aber fortsetzen.

3.5 Mit Stangenwaffen Abstand halten

Du wirst hin und wieder auf Gegner treffen, die mit Stangenwaffen kämpfen und so versuchen, Dich auf Abstand zu halten. Wähle aus, wie stark Dein Gegner sein soll und versuche dann, so nahe an ihn heranzukommen, dass Du ihn angreifen könntest. Achte darauf, dass Du dabei nicht von seiner Stangenwaffe getroffen wirst.

Der Meister ermittelt die Werte des Gegners und der Held darf in diesem Kampf selbst keine Stangenwaffe führen. Um in Angriffsreichweite zu kommen, benötigt der Held eine Würfelgruppe aus mindestens zwei Würfeln; jeder Würfel stellt dabei ein Annäherungsmanöver dar. Der Held nennt dann seinen ersten Angriffswert.
Kann der Stangenwaffenkämpfer diesen Angriff abwehren, gilt diese Abwehr direkt als Konterangriff und der Held muss versuchen, mit den verbliebenen Würfeln seiner Gruppe diesen Angriff abzuwehren. Falls dies misslingt, erleidet der Held Schaden.
Kann der Stangenwaffenkämpfer den ersten Angriff nicht abwehren, nennt der Held seinen zweiten Angriffswert.
Kann der Stangenwaffenkämpfer diesen zweiten Angriff abwehren, stellt er die ursprüngliche Distanz wieder her. Misslingt die Abwehr des zweiten Angriffs, verliert der Stangenwaffenkämpfer seinen Distanzvorteil.
Nach dem zweiten Angriff beginnt direkt die nächste Kampfphase, entweder mit oder ohne Distanzvorteil des Stangenwaffenkämpfers.
In Kampfphasen ohne Distanzvorteil des Stangenwaffenkämpfers gelten die normalen Kampfregeln und beide Kämpfer können auf die übliche Weise handeln und Schaden verursachen. Sobald dem Stangenwaffenkämpfer eine erfolgreiche Verteidigung gelingt, stellt er den Distanzvorteil wieder her und sein Gegner benötigt erneut mindestens eine Kampfphase um diesen zu überwinden.

Gut. Nun wird Dich Dein Gegner mit seiner Stangenwaffe angreifen. Versuche, den Angriff nicht nur abzuwehren, sondern auch mit einem Gegenangriff zu kontern.

Der Held muss nun passiv agieren. Sein Gegner wird angreifen. Um einen Konterangriff starten zu können, benötigt der Held eine Würfelgruppe, die aus mindestens drei Würfeln besteht. Nach erfolgreicher Abwehr des Stangenwaffenangriffs müssen noch mindestens zwei Würfel der Würfelgruppe für den Gegenangriff zur Verfügung stehen. Will der Held einen laufenden Angriff unterbrechen, den Stangenwaffenkämpfer also davon abhalten, einen Folgeangriff durchzuführen, so muss die Würfelgruppe aus mindestens drei Würfeln bestehen, von denen mindestens zwei Gleiche sein müssen. Dann kann der Held „Konter!“ ansagen und einen Gegenangriff starten. Ein erfolgreicher Gegenangriff bringt den Helden nicht nur in Angriffsreichweite, sondern er fügt seinem Gegner auch direkt Schaden zu. Insofern kann es sich beim Kampf gegen Stangenwaffenkämpfer also durchaus empfehlen, passiv zu beginnen.
(Zur Erinnerung: Konterangriffe können nur abgewehrt werden, wenn der jetzt Verteidigende noch über ungenutzte Würfel einer Würfelgruppe verfügt.)

Willst Du Deine Fertigkeiten mit Stangenwaffen üben, wiederhole die beiden Übungen nun mit vertauschten Rollen.

4 Rüstungen

4.1 Rüstungen anlegen

Wie Du bemerkt hast, kannst Du mit Waffen schweren Schaden verursachen. Trage Rüstung, um Dich zu schützen. Hier hast Du zunächst einmal ein Paar Lederstiefel, Lederhandschuhe und eine Gugelhaube. Ziehe diese drei Teile an. Die Gugelhaube schützt Deinen Kopf, die Handschuhe schützen Deine Hände und die Stiefel Deine Füße. Alle drei zählen zu den leichten Rüstungen und wie Du bemerkst, können sie Dich ein wenig in Deinen Bewegungen beeinträchtigen, denn sie belasten Dich.

Rüstungen					
Rüstungsteil	Material	RK	Schutz	Last	Preis
Gugelhaube	Leinen, Baumwolle	l	1-2		4
Helmbrünne	Stahlringe	s	1-3		50
Nasal- / Visierhelm	Metall	s	1-3		30
Gambeson	Leinen, Baumwolle	l	4-3		20
Ringpanzerhemd	Stahlringe	s	4-3		400
Handschuhe	Leder	l	1-2		3
Ringhandschuhe	Stahlringe	s	1-2		50
Stiefel	Leder	l	1-3		20
Kettenschuhe	Leder, Stahlringe	s	1-3		50
Waffengürtel	Leder	-	-	-	3

Auf dem Charakterbogen kann der Rüstungsschutz im jeweiligen Bereich eingetragen werden. Für leichte Rüstung gilt der gelbe Bereich. Der erste Wert im Bereich Schutz zeigt die Anzahl an Zeilen an (bei den drei Rüstungsteilen ist dies jeweils 1), diese sind für jeden Körperbereich vorgegeben. Der zweite Wert gibt an, wie viele Treffer die Rüstung aushält, d.h. entsprechend viele Spalten können im gelben Bereich markiert werden. Gugelhaube und Handschuhe schützen vor zwei Treffern (zwei Kästchen), Stiefel vor drei. Außerdem gehören alle drei Rüstungsteile in die Lastkategorie l .

Kampftechnik	*FkW*	*PTS*	*Basiswürfel*	*Bonuswürfel*	*Persönliche Trefferstärke*													
Basis-Kampfkunst		*KR*		①②③④⑤	*Ew*	*-11*	*-14*	*-17*	*18+*									
Dolch		*GE*		①②③④⑤	*P*	*2W6*	*3W6*	*3W8*	*4W8*									
Hiebwaffe		*KR*		①②③④⑤	*B*	-	*+1*	*+2*	*+3*									
Schwert		*GE*		①②③④⑤														
Stangenwaffe		*KR*		①②③④⑤														
Reitkampf		*(∅ aus Reiten + Schwert **od.** Hiebw.)*																

Wähle nun einen Gegner für einen kleinen Kampf mit einer beliebigen Waffe. Wer bei seinem Gegner zuerst fünf leichte Treffer verursacht, gewinnt.

Der Meister bestimmt wie gewohnt die Werte des Gegners. Beide Kämpfer tragen die gleichen Rüstungsteile und befinden sich in Lastkategorie l . Da alle Nahkampftechniken durch Rüstung in normalem Umfang beeinflusst werden (dargestellt durch das gelbe Symbol), büßen die Kämpfer für jede Probe einen Würfel ein.
Trifft ein Kämpfer seinen Gegner, so verursacht er Schaden. Der Getroffene darf nun alle erlittenen Treffer auf seine Rüstungszeilen aufteilen. Leichte Treffer werden von leichter Rüstung absorbiert, die getroffene Rüstung erleidet aber einen Schadenspunkt (d.h. ein Kästchen des Rüstungsschutzes wird entwertet). Ein schwerer Treffer durchschlägt leichte Rüstung, d.h. die leichte Rüstung verliert ein Schutzkästchen, reduziert den schweren Treffer aber zu einem leichten Treffer, der nun von den Lebenskreisen abgezogen wird. Bei kritischen Treffern gilt das Gleiche, auch sie verursachen den Verlust eines Schutzkästchens bei der jeweiligen Rüstung und der kritische Treffer wird zu einem schweren Treffer abgeschwächt.
Wichtig: Da der Getroffene entscheidet, in welchem Körperbereich es ihn erwischt, kann er die erlittenen Treffer nach Belieben auf die vier Bereiche Kopf, Rumpf, Hände, Füße aufteilen. Entscheidet er sich für eine Körperbereich, der ungeschützt ist, wirken die Treffer direkt auf die Lebenskreise. (Ein Körperbereich gilt als ungeschützt, wenn dort entweder keine Rüstung getragen wird oder die getragene Rüstung alle Schutzkästchen verloren hat.)

Verwende nun zusätzlich ein Gambeson, ein wattiertes Wams aus Leinen und Wolle, das Deinen Rumpf schützt. Du bist so besser geschützt, aber Deine Bewegungen werden nun noch stärker eingeschränkt. Kämpfe so gerüstet mindestens fünf Kampfrunden gegen Deinen Gegner.

Durch das Gambeson rutscht der Kämpfer in die Lastkategorie II . Dabei gilt, dass stets das Rüstungsteil mit dem höchsten Lastwert die Lastkategorie bestimmt; hier bestimmt also das Gambeson. Ob der Kämpfer nun weiterhin die Rüstungsteile mit niedriger Lastkategorie trägt, ist unerheblich, die Lastkategorie II bleibt bestehen. Lastkategorie II führt bei allen Proben mit gelbem Symbol zum Verlust von zwei Würfeln.
Die beiden den Rumpf schützenden Rüstungsteile Gambeson und Ringpanzerhemd bieten den größtmöglichen Schutz, da sie jeweils 12 Treffer absorbieren können.

Wenn Dir dieser leichte Rüstungsschutz nicht ausreicht, kannst Du auch schwere Rüstung anlegen, die Du üblicherweise über die leichte Rüstung ziehst. Dies erhöht Deinen Schutz enorm, kann Dich in Deinen Bewegungen aber auch sehr deutlich einschränken. Ziehe nun schwere Rüstungsteile über und kämpfe erneut fünf Kampfrunden gegen Deinen Gegner.

Das Tragen schwerer Rüstungsteile wird auf dem Charakterbogen im blauen Bereich markiert. Es gilt auch hier, dass die Rüstung mit dem höchsten Lastwert die Rüstungslastkategorie bestimmt und es erlaubt, alle Rüstungsteile mit gleicher oder niedrigerer Kategorie ohne zusätzliche Einbußen zu tragen. Lastkategorie III führt bei Proben mit gelbem Symbol zum Verlust von drei Würfeln, Lastkategorie IV zum Verlust von vier Würfeln. Verliert ein Kämpfer durch Last oder Verletzung alle Würfel, die er für die jeweilige Fertigkeit einsetzen könnte, kann er entsprechende Aktionen nicht mehr durchführen.
Hinweis 1: *Wird Rüstung beschädigt oder zerstört, ändert dies nichts an ihrer Lastkategorie!*
Hinweis 2: *Wenn Rüstung beschädigt wird, kann ein Held sie durch entsprechende Pflege wieder instandsetzen oder dies von einem entsprechenden Handwerker erledigen lassen. Man beachte hierzu die Ausführungen im Regelbuch zur Rüstungspflege und zur Reparatur von Gegenständen.*

4.2 Rüstungsgeschick

Wenn Du Rüstungen tragen willst, solltest Du Dich daran gewöhnen, indem Du häufig Rüstung trägst. Dadurch fällt es Dir zunehmend leichter, Dich in Rüstung zu bewegen.

Dies bezieht sich auf den steigerbaren Fertigkeitswert Rüstungsgeschick. Mit Erreichen des Fertigkeitswertes 9 wird die erste Rüstungsgeschickstufe freigeschaltet, mit FkW 15 die zweite und mit FkW 20 die dritte. Jede Stufe erlaubt es, **rüstungsbedingte** Würfelabzüge um jeweils einen Würfel abzumildern (maximal 3). Würfelabzüge durch sonstige Last oder Verletzungen werden davon nicht berührt.

Beachte, dass auch andere Fertigkeiten durch Rüstung beeinflusst werden können und sorge entsprechend vor, damit Du nicht unverhofft in große Gefahr gerätst. Hüte Dich vor allem davor, mit Rüstung ins Wasser zu gehen.

Dies betrifft Fertigkeiten, die mit einem grünen oder einem roten Symbol gekennzeichnet sind. Rot gilt nur für Schwimmen. Bei „grünen“ Fertigkeiten sind die Würfeleinbußen um 2 reduziert, greifen also erst ab Lastkategorie III. Beim Schwimmen verliert man bereits einen Würfel, sofern man nicht nackt ist, also Kleidung oder Last trägt, die noch keine Lastkategorie verursacht. Jede weitere Lastkategorie erhöht den Würfelmalus um 1 UND erschwert die Schwimmenprobe um eine Stufe (4-7-11-16-31-60).

4.3 Rüstungen mit einem gezielten Angriff überwinden

Was soll ich nur tun, wenn mein Gegner schwer gerüstet ist? Eine berechtigte Frage. Sicherlich kannst Du solange auf ihn einprügeln, bis seine Rüstung zerstört ist und keinen Schutz mehr bietet. Eleganter ist es aber, wenn Du versuchst, Deinen Gegner gezielt an Stellen zu treffen, an denen er gar nicht oder weniger gut geschützt ist. Übe dies an der hölzernen Kampfpuppe: Führe zunächst drei Angriffe aus, mit denen Du NICHT die Hände triffst.

Ein gezielter Angriff nimmt bei genauer Betrachtung nicht einen bestimmten Bereich ins Visier, sondern er schließt umgekehrt bestimmte Bereiche davon aus, getroffen zu werden. Das heißt: Die Trefferbereiche des (menschlichen) Gegners sind in vier Bereiche eingeteilt: Kopf, Rumpf, Hände, Füße. Der Rumpf „erstreckt" sich über vier Rüstungsschutzzeilen und die anderen Bereiche über jeweils eine Zeile, insgesamt also sieben Zeilen. Um einen Bereich auszuschließen, muss dem Angreifer eine Probe gelingen, die um die Anzahl der auszuschließenden Zeilen erschwert ist. Außerdem ist für einen gezielten Angriff immer eine Würfelgruppe erforderlich. Für diese Aufgabe gilt daher: Der Held soll bei drei Angriffen die Puppe treffen, aber nicht an den Händen (1 Zeile). Er muss daher den gezielten Angriff ansagen und eine Würfelgruppe bilden. Ein Würfelergebnis muss mindestens 5 betragen (Mindestwert 4 + 1[Zeile]). Dieses Ergebnis wird dann entwertet und mit den restlichen Würfeln der Gruppe findet der eigentliche Angriff statt. Da sich die Puppe nicht verteidigt, reicht hier ein Ergebnis von 4.

Gut. Jetzt wird es schwerer. Triff die Holzpuppe dreimal am Kopf.

Um den Trefferbereich auf den Kopf einzuschränken, müssen sechs der sieben Zeilen ausgeschlossen werden. Die Probe ist daher um sechs Punkte erschwert, muss also mindestens mit 10 gelingen. Wie oben wird dann dieser Würfel entwertet und mit den restlichen Würfeln der Würfelgruppe kann der eigentliche Angriff erfolgen. Das Mindestergebnis für den gezielten Angriff kann auch durch Addition von Gleichen erzielt werden, die dann aber auch gemeinsam entwertet werden.
Ein gezielter Angriff schränkt somit die Wahlmöglichkeiten des Gegners ein, an welcher Stelle er getroffen wird.

Wenn Du willst, kannst Du zum Abschluss gegen einen Gegner Deiner Wahl antreten und versuchen, ihn gezielt dreimal zu treffen. Bedenke, dass er sicherlich versuchen wird, Deine Angriffe abzuwehren.

Dies ist im Grunde ein gewöhnlicher Kampf, bei dem der Angreifer lediglich einen zusätzlichen Würfel in seiner Würfelgruppe benötigt.
Gezielte Angriffe sind bei ungerüsteten Gegnern völlig überflüssig. Bei Kämpfen gegen nichtmenschliche Gegner kann der Meister geeignete Rüstungsbereiche festlegen *(wie schwer ist es beispielsweise, die „Körperrüstung" eines Krokodils oder eines Drachens zu durchschlagen oder einen eher ungeschützten Bereich zu treffen?)*

5 Der durchdringende Schwertangriff

Der Spezialangriff der Schwertkämpfer ist der durchdringende Angriff, den Du jetzt üben wirst. Wähle einen Gegner aus und greife ihn mit dem Schwert an. Verleite Deinen Gegner dazu, dass er seine Deckung öffnet.

Der Meister bestimmt die Werte des Gegners, der nur verteidigen wird. Dann führt der Held einen Angriff durch, der aus einer Würfelgruppe mit mindestens zwei Würfeln bestehen muss. Der Verteidiger kann den Angriff abwehren, indem er alle Angriffswürfel mit einem entsprechenden Würfelergebnis pariert oder wenn er einen Angriffswürfel mit zwei Gleichen pariert, die beide mindestens so hoch sein müssen wie der abzuwehrende Angriffswürfel. Wenn der Verteidiger nicht parieren kann, der Angreifer also mit mindestens einem Angriffswürfel treffen würde, endet diese Übung.

Sehr gut. Du hast die Deckung Deines Gegners geöffnet. Wiederhole das und bringe ihn in der nächsten Kampfphase noch weiter in Bedrängnis, bevor Du schließlich Deinen Treffer landest.

Die erste Übung wird nun wiederholt. Wenn dem Angreifer ein durchdringender Angriff gelingt, verliert der Verteidiger für die folgende Kampfphase einen Würfel und darf fortan nur noch Einzelwürfe durchführen. Falls der Angreifer nicht alle Würfel seiner Würfelgruppe benötigt, darf er für jeden nicht benötigten Angriffswürfel einen beliebigen Würfel seiner Würfelgruppe (auch die eingesetzten) für die nächste Kampfphase liegen lassen.

In der folgenden Kampfphase führt der Held seinen Angriff fort. Hat er Würfel aus der vorherigen Kampfphase mitgenommen, sollte er versuchen, mit diesen eine Würfelgruppe zu bilden. Der Verteidiger muss mit Einzelwurf und 1er-Würfelmalus die Abwehr versuchen. Gelingt dem Helden der Angriff auch in der zweiten Kampfphase, kann er die Angriffsfolge fortsetzen oder seinen Treffer landen.
Wichtig: Wenn der Held seine Angriffsfolge fortsetzt, ändern sich die Mali des Gegners nicht; es bleibt bei Einzelwurf und dem Verlust **eines** Würfels.
Will der Held einen Treffer erzielen, verursacht er den entsprechenden regulären Schaden seines Angriffs und zusätzlich einen schweren Treffer für jeden nicht abgewehrten Würfel. Handelt es sich dabei um Gleiche, verursacht jeder Gleichenwürfel sogar einen kritischen Treffer. Das besondere daran ist, dass alle Treffer dieses Angriffs auf die gleiche Stelle (Rüstungszeile des Gegners) wirken. (Diese darf der Getroffene jedoch selbst auswählen.)

Wie Du siehst, kann dieser Angriff sehr hilfreich sein, vor allem, wenn Dein Gegner Rüstung trägt.

6 Waffenlos gegen Bewaffnete oder Gerüstete kämpfen

Es ist gefährlich, aber nicht aussichtslos, wenn Du ohne Bewaffnung einem bewaffneten Gegner entgegentrittst. Lass uns das üben. Wähle Deinen Gegner und dessen Bewaffnung aus. Er wird Dich nicht angreifen, seine Waffe aber zur Verteidigung einsetzen. Versuche daher, zunächst an seiner Waffe vorbeizukommen und dann einen Angriff durchzuführen.

Der Meister bestimmt die Werte des Gegners. Dann muss der waffenlose Held eine Würfelgruppe erzielen, die aus mindestens zwei Würfeln besteht. Damit sein Angriff gelingt, müssen mindestens zwei Würfel so gute Ergebnisse aufweisen, dass der Gegner beide nicht abwehren kann. Der erste sorgt dafür, dass der waffenlose Held an der Gegnerwaffe vorbeikommt, der zweite Würfel stellt den eigentlichen Angriff dar.
Option: Die Spielgruppe kann vereinbaren, dass bei dieser Art des Kampfes ein Scheitern des ersten Angriffs zu einer Verletzung des Angreifers an der Verteidigerwaffe führt (wie beim Kampf gegen Stangenwaffenkämpfer).

Wie Du siehst, musst Du hier besonders vorsichtig sein. Möglicherweise bietet sich Dir durch den waffenlosen Kampf auch ein Vorteil durch bessere Beweglichkeit.

Dieser Hinweis bezieht sich darauf, dass waffenlose Kämpfer ab FkW 8 Kaskadenwürfe durchführen können, bei denen sie pro Wurf nur einen Würfel beiseitelegen müssen, ein bewaffneter Gegner kann durch den Führungswert seiner Waffe hier womöglich in Nachteil geraten.

Ein letzter Hinweis noch: Wenn Du ohne Waffe gegen Gegner in Metallrüstung kämpfst, wirst Du es schwer haben. Auch wenn es Dir vielleicht gelingt, eine Metallrüstung zu überwinden, kannst Du sie nicht beschädigen. Suche dann Deinen Vorteil eher in einem Angriff aus dem Hinterhalt, mit dem Du Deinen Gegner würgst oder meuchelst.

7 Flüchten

Jetzt üben wir, wie Du aus Gefechten fliehen kannst. Wähle einen Gegner aus. Sobald der Kampf beginnt, suche einen Fluchtweg und bringe Dich aus der Angriffsreichweite.

Der Meister bestimmt die Werte des Gegners. Der Held legt dann eine Probe auf seine Kampffertigkeit ab, kämpft er waffenlos, ist dies die Basis-Kampfkunst.
Der Held kann nun von sich aus initiativ die Flucht antreten. Er setzt das Ergebnis seiner Probe wie bei einem normalen Angriff ein. Falls der Gegner diesen Angriff nicht abwehren kann, verlässt der Held die Angriffsreichweite seines Nahkampfgegners.
Falls jedoch der Gegner angreift, muss dem Helden ein erfolgreicher Konter gelingen, das heißt, der Held benötigt eine Würfelgruppe zur Verteidigung. Wenn er nach dem Angriff des Gegners noch über ungenutzte Würfel verfügt ODER er einen Angriffswürfel des Gegners mit zwei Gleichen (die beide mindestens so hoch sein müssen, wie das Ergebnis des Angriffswürfels) abwehren kann, gelingt ihm ebenfalls die Flucht aus der Angriffsreichweite des Nahkampfgegners.
In der folgenden Kampfphase kann der Flüchtende von seinem Gegner nicht im Nahkampf angegriffen werden. Dies lässt sich für die weitere Flucht nutzen und kann in eine Verfolgungsjagd münden.

8 Fernkampf

8.1 Zielen, Schießen, Treffen

Widmen wir uns nun dem Fernkampf. Wähle zunächst, ob Du mit Bogen oder Armbrust schießen willst. Wenn Du selbst keine besitzt, kannst Du eine meiner Übungswaffen nutzen. Hier sind mehrere Strohpuppen in unterschiedlichen Entfernungen aufgestellt, 8 Meter, 15 Meter, 30 Meter, 50 Meter und 100 Meter. Versuche, sie der Reihe nach zu treffen.

Waffe	Güte der Waffe				
	4-6	7-10	11-15	16-19	20
	TS	TS	TS	TS	TS
Armbrust / Bogen Bolzen / Pfeil	2W6	3W8	3W12	3W20	4W20
Kurzbogen	2W6	2W8	3W8	3W12	3W20
Feuerpfeil	1W6	2W6	2W6	2W8	2W8
Giftpfeil	2W6	2W8	2W8	2W12	2W12
Rüstungsbrecher	wie Standard, Rüstungsschaden +1 Stufe				

Zielgröße	Mindestergebnis
riesig (z.B. Elefant)	3+1W3
sehr groß (z.B. Pferd)	5+1W6
groß (z.B. Mensch)	7+1W6
klein (Rumpf/Wache auf Zinne)	10+1W8
sehr klein (z.B. Kürbis)	15+1W8
winzig (z.B. Münze)	30+1W12

Der Held führt eine Probe auf den Fernkampf-FkW der gewählten Waffe aus (Armbrust oder Bogen). Dabei bestimmt die Würfelstufe seiner Fertigkeit den Führungswert: In der Standardstufe (W8) ist der Führungswert 3, in Könnerstufe (W12) 2 und in Meisterstufe (W20) 1. So viele Würfel muss der Schütze pro Runde seines Kaskadenwurfs mindestens beiseitelegen.
Am Ende seines Kaskadenwurfs kann er schießen oder beliebig viele Würfel beiseitelegen und mit den restlichen Würfeln in die nächste Kampfphase starten, also mit dem Zielen fortfahren.
Wenn der Schütze schießt, nennt er sein Kampfergebnis. Dazu darf er Gleiche UND Folgen bis zur Höhe seines Fertigkeitswertes addieren. Er trifft sein Ziel, wenn er das erforderliche Mindestergebnis erreicht.
Dieses Mindestergebnis bestimmt der Meister anhand der Zielgröße und der Entfernung.
Die Zielgröße bestimmt einen Mindestwert und einen vom Meister durchzuführenden Wurf *(siehe Tabelle).*
Dieses Ergebnis erhöht sich um 1 pro 10 Meter Entfernung. Die Strohpuppe hat Menschengröße, der Mindestwert beträgt daher 7+1W6.
Der Meister muss nun bei jedem Ziel einen eigenen Wurf durchführen und die Mindestwerte ermitteln:
8m: 7+1W6 15m: 7+1W6+1 30m: 7+1W6+3 50m: 7+1W6+5 100m: 7+1W6+10

Entferntere Ziele sind schwerer zu treffen, gleiches gilt natürlich auch für kleinere Ziele. Versuche nun, den Rumpf der 15 Meter entfernten Puppe zu treffen, dann das aufgemalte Auge der 50 Meter entfernten Puppe und den Kopf der 100 Meter entfernten Puppe.

Der Meister bestimmt auch hier die entsprechenden Mindestwerte:
Rumpf, 15 Meter: 10+1W8+1 Auge, 50 Meter: 30+1W12+5 Kopf, 100 Meter: 15+1W8+10

Lass uns jetzt Bewegung ins Spiel bringen. Du siehst dort in 15 Metern Entfernung Wilhelm stehen. Er hält einen Schild. Versuche, den Schild zu treffen, wenn ich das Startsignal gebe. Beachte: Wilhelm wird sich kurz nach dem Startsignal ein paar Meter zur Seite bewegen und dann wieder für einen kurzen Moment stillstehen. Triff ihn mindestens einmal, bevor er sich bewegt.

Fernkämpfer dürfen in Kampfphasen zuerst handeln, wenn sie direkt nach dem ersten Wurf (dem Einzelwurf) schießen. Wenn sie nicht schießen, nutzen sie die restliche Kampfphase zum Zielen und können erst wieder zu Beginn der nächsten Kampfphase schießen (auch dann wieder nach dem Einzelwurf). Für diese Übung bedeutet das: Der Fernkämpfer kann direkt nach dem Einzelwurf schießen. Wenn er dies nicht tut, wird sich Wilhelm bewegen. Der Held muss dann seinen Schuss abbrechen und erneut beginnen, sobald Wilhelm wieder steht.
Der erforderliche Mindestwert, um den Schild zu treffen, liegt bei 10+1W8+1. Der Meister sollte aber auch einen Mindestwert für Wilhelm festlegen: 7+1W6+1, also am besten direkt mit 1W8 und 1W6 würfeln. Es kann nämlich sein, dass der Schütze den Schild verfehlt, aber Wilhelm trifft. (In diesem Fall kann der Held auch gleich die erzielten Treffer ermitteln, also die jeweiligen Schadenswürfe durchführen.)

Du merkst, es ist wichtig, ein Gefühl zu entwickeln, wann Eile und wann Ruhe und Konzentration geboten sind. Bei der nächsten Übung sollst Du erneut Wilhelms Schild treffen, diesmal jedoch, während Wilhelm übers Feld schreitet.

Um ein bewegliches Ziel zu treffen, wirft der Meister zusätzliche Würfel. Bei langsamer Bewegung einen Würfel, bei schneller Bewegung zwei. Wilhelm bewegt sich langsam, der Meister ermittelt die Mindestergebnisse daher wie folgt: Schild, in Bewegung, 15m: 10+2W8+1 Wilhelm, in Bewegung, 15m: 7+2W6+1

„Wilhelm! Lauf schneller!“ Behalte Wilhelm nun genau im Blick, während er übers Feld rennt. Versuche nach wie vor, seinen Schild und nicht Wilhelm zu treffen.

Dies ist wie zuvor, der Meister muss die Mindestwerte nun lediglich mit einem weiteren zusätzlichen Würfel bestimmen: Schild, in Bewegung, 15m: 10+3W8+1 Wilhelm, in Bewegung, 15m: 7+3W6+1

Jetzt kommt die ganz hohe Kunst. Du sollst Dich selbst bewegen, während Du schießt. Gehe langsam voran und versuche, die beiden Strohpuppen in 8 und 30 Metern Entfernung zu treffen. Ziele anschließend auf den Schild des rennenden Wilhelms.
Wiederhole diese Übung, erhöhe aber Deine Geschwindigkeit.

Der Meister ermittelt die Mindestwerte für die beiden Strohpuppen, den Schild und Wilhelm. Der Schütze muss bei seinen Schüssen nun zwingend Würfelgruppen bilden. Bevor er sein Schussergebnis bestimmt, muss er bei langsamer Bewegung einen Würfel seiner Würfelgruppe entwerten. Bei schneller Bewegung muss er dann zwei Würfel entwerten.
Die Mindestwerte: Puppe, 8 Meter: 7+1W6 Puppe, 30 Meter: 7+1W6+3
Schild, in Bewegung, 15m: 10+3W8+1 Wilhelm, in Bewegung, 15m: 7+3W6+1

8.2 Der Legendäre Schuss

Ein legendärer Schütze willst Du sein? Hast Du eine ruhige Hand, einen klaren Blick? Bist Du Meister Deines Glücks? Dann lass uns sehen, ob Du einen legendären Treffer landen kannst. Ziele auf die 15-Meter-Puppe. Ziele sorgfältig.

Für einen legendären Schuss muss dem Schützen ein Kampfergebnis mit mindestens vier Gleichen (11+) gelingen. Wie soll das gelingen? Würfelglück hilft. Daneben sollte der Schütze bereits Meister sein, damit er einen Führungswert von 1 hat und W20 verwenden kann. Die persönliche Glückszahl kann hilfreich sein, um Ergebnisse umzuwandeln. Das Sehvermögen sollte mindestens 18 betragen, um die vier eigenschaftsbedingten Bonuswürfel nutzen zu können. Letztlich kann auch die Hohe Meisterschaft, also ein Fertigkeitswert über 20, helfen, um mit Schattenwürfen das gewünschte Ergebnis zu erzielen.
Wichtig: Bei einem legendären Schuss spielt die Bewegung des Schützen keine Rolle, er muss also keine Würfel dafür entwerten. Normalerweise trifft ein legendärer Schuss immer sein Ziel, es sei denn, das Ziel kann im letzten Moment ausweichen *(siehe nächste Lektion).*
Der Schaden ist immens, meist tödlich. Bei vier Gleichen erzielt der Schütze vier schwere (oder zwei kritische) Treffer und erhält zusätzlich vier Bonuswürfel für den Schadenswurf. Bei fünf Gleichen erhält er sogar fünf zusätzliche Schadenswürfel und erzielt fünf zusätzliche kritische Treffer. Die Puppe wird spektakulär durchschossen und bspw. in „Auge“ oder „Herz“ getroffen.

8.3 Fernkampfangriffen ausweichen

Lass uns nun die Lage umkehren. Jetzt darf Wilhelm schießen und Du musst versuchen, nicht von ihm getroffen zu werden. Begib Dich in 15 Meter Entfernung. Beobachte Wilhelm genau, um zu erkennen, wann er schießt. Nutze zunächst den Schild, wirf ihn dann beiseite und renne vor dem zweiten Schuss davon, verbirg Dich hinter einer Puppe beim dritten Schuss und hechte zur Seite beim vierten Schuss.

Der Meister kann Wilhelms Werte nach Belieben festlegen und führt dann für ihn die jeweiligen Schussproben durch. Der Mindestwert, um den Helden zu treffen, beträgt 7+1W6+1. Dieser Mindestwert wird um das Ergebnis einer Einzelwurfprobe des Helden erhöht: Beim Schildeinsatz ist dies Basis-Kampfkunst, beim Wegrennen Geländelauf, beim Schutzsuchen hinter einer Puppe Verbergen und beim Weghechten Akrobatik. Wird der Held getroffen, muss auch der entsprechende Schaden ermittelt werden.

8.4 Hinweise

Wenn Du beim Fernkampf Rüstung oder Last trägst, kann Dich dies behindern. Bedenke das.

Fernkampffertigkeiten sind mit dem grünen Symbol gekennzeichnet. Rüstung oder Last beeinträchtigt die Proben ab Lastkategorie III.

Falls Dir einmal die Munition auszugehen droht, hilf Dir selbst. Sicherlich findest Du geeignetes Material, aus dem Du innerhalb eines Tages brauchbare Munition herstellen kannst.

Wenn der Held nicht selbst Bogner ist, kann er eine Siebwurfprobe auf seinen Fernkampfwert durchführen. Gewertet wird der höchste Wert, Gleiche dürfen addiert werden. Das Ergebnis der Probe bestimmt die Güte der Munition (maximal 20). Bei Ergebnissen unter 4 wird keine brauchbare Munition hergestellt und die verwendeten Materialien sind unwiederbringlich dahin. Die bei der Probe verwendete Würfelstufe bestimmt, wie viele Pfeile oder Bolzen an einem Tag hergestellt werden (8,12 oder 20).
Gleiche können eingesetzt werden, um die Güte ODER die Munitionsanzahl zu erhöhen. Ein Gleichenwürfel verdoppelt die Stückzahl, zwei verdreifachen sie usw.

Kampfübungen - Eine 1192-Rollenspiel-Ergänzung
© 2025 von Andreas Hinrichs, lizensiert unter CC BY-NC-SA 4.0

Verantwortlich für den Inhalt: Andreas Hinrichs
1192 - Das Mittelalter-Rollenspiel ist urheberrechtlich geschützt.
© 2024 von Andreas Hinrichs lizensiert unter CC BY-NC-SA 4.0
Die Nutzung für den privaten Gebrauch ist kostenfrei.
Weitergabe und Bearbeitung sind gestattet, die Nennung des Urhebers und eine Verlinkung zur Originalquelle und zur Lizenz müssen erfolgen.
Die Weitergabe von Bearbeitungen muss unter der gleichen oder einer vergleichbaren Lizenz erfolgen.
Eine kommerzielle Nutzung ist nicht gestattet.

Kontaktinformationen
Andreas Hinrichs, Kirschhügel 4, D-67706 Krickenbach
Telefon: +49 (0) 6307 - 911015, andreas.hinrichs@1192mittelalterrollenspiel.de