

MARKUS UND SANDRA GERWINSKI

# HEROEN

DAS ROLLENSPIEL UM MYTHEN UND HELDENSAGEN

BASISBUCH

• Leseprobe 5 – Kampf •

# Kapitel 5

## Kampf

In den meisten Spielsituationen ist neben Einfallsreichtum, Entscheidungsfreude und lebendiger Schilderung nur ein gelegentlicher Würfelwurf erforderlich, um über den Verlauf einer Szene zu entscheiden. Nicht so im Kampf. Sobald die Schwerter aus den Scheiden fahren, die Spieße gesenkt werden oder die Fäuste fliegen, ist es mit dem geruhsamen Spiel vorbei. Das Tempo der Erzählung zieht an, und Überlegung und Konversation treten in den Hintergrund gegenüber der Wendigkeit, den Reflexen und der rohen Kraft deines Charakters. Vor dem Kampf ist die Zeit, um zu planen, zu taktieren, zu verhandeln und dir eine gute Position zu ver-

schaffen. Hat der Kampf erst begonnen, sprechen die Würfel.

Die Regeln für Kampfszenen sind naturgemäß komplexer als für die meisten anderen Aktionen. Im Kampf geschieht eine Menge gleichzeitig, und über dieses Gewirr aus Attacken und Paraden, hektischer Bewegung, fliegenden Geschossen und Zauberei den Überblick zu behalten, gehört mit zu den kniffligsten Aufgaben für Spieler und Spielleiter. Die Regeln in diesem Kapitel sollen es euch so leicht wie möglich machen, nicht nur akkurat den Ausgang eurer Kämpfe zu ermitteln, sondern sie als packenden Bestandteil eurer Geschichte zu erleben.

### 5.1 Schnellkampf

Den einfachsten Fall einer Kampfszene stellt die Auseinandersetzung zwischen Kombattanten dar, die für den Kampf ungefähr gleich tauglich und gleich gut ausgerüstet sind. Regeln für Waffen und Rüstungen, geringe oder große Stärke, Reichweite, Deckung etc. werden immer dann interessant, wenn sie zu einem Ungleichgewicht zwischen den Kontrahenten führen; so stellt z. B. ein Schwert gegenüber einem ungerüsteten Gegner eine unverhältnismäßige Bedrohung dar, die aber durch eine ungefähr gleichwertige Rüstung wieder ausgeglichen wird. „Schwert gegen Kettenhemd“, „Faust gegen ungerüstet“ usw. gelten, grob gesprochen, als Kombinationen, in denen sich Waffe und Rüstung ungefähr kompensieren. Sind alle Anwesenden dem Anlass angemessen gekleidet, dann genügen zur Abhandlung einer Kampfszene meist die Regeln für den **Schnellkampf**.

Abschnitt 4.4 (S. 83) beschreibt die Aufteilung einer Action-Szene in *Runden*. In der klassischen Action-Szene schlechthin, im Kampf, wird der Übersicht halber jede Runde ihrerseits nach einem Schema von *Phasen* abgearbeitet:

1. **Aktionen ansagen**
2. **Aktionswürfe ausführen**
3. **Aktionswürfe auswerten**
4. **Schaden ermitteln**
5. **Bewegung**

**1. Aktionen ansagen:** In der ersten Phase der Runde legst du fest, was deine Spielfigur zu tun beabsichtigt. Falls du nichts anderes ansagst (vgl. Abschnitt 5.4, S. 102), wird davon ausgegangen, dass du es schlicht darauf anlegst, den erstbesten Gegner zu verletzen. In diesem Fall lieferst du dir mit allen Gegnern in Reichweite einen Schlagabtausch aus Attacken und Paraden, um die erste Blöße zu nutzen, die dir ein Feind bietet. Aktionen für die am Kampf beteiligten NSCs, insbesondere für die Gegner der Spieler, sagt der SL an.

**2. Aktionswürfe ausführen:** Nachdem alle Spieler und der SL sich auf ihre Aktionen für die laufende Runde festgelegt haben, wird ermittelt, wie geschickt sich die Charaktere dabei anstellen. Zu diesem Zweck führst du für deinen Charakter einen **Aktionswurf** aus.

Der Aktionswurf ist ein EW auf diejenige Fertigkeit aus dem Bereich KAMPF, die auf deine aktuelle Kampfsituation zutrifft. So würfelst du z. B. im Zweikampf mit dem Schwert auf **Einzelkampf**, im Gerangel mit dem Dolch oder der bloßen Hand auf **Handgemenge** usw. Eine genaue Aufschlüsselung, welche Fertigkeit wann zum Einsatz kommt, findest du in Anhang B.1.1 (S. 205). Welche Waffen sich für welche Situationen eignen, entnimmst du der Tabelle in Kurzregel IV (S. 69).

Das Attribut, gegen das du deinen Aktionswurf ausführst, ist normalerweise deine **Gewandtheit**. Kurz zusammengefasst ist dein Aktionswurf also ein

$EW(\langle \text{Kampffertigkeit} \rangle):Gw.$

**Beispiel 5.1:** *Ritter Jaran wird überraschend von zwei Räufern angegriffen. Um sich zu verteidigen, greift er nach einem Kurzschwert. Seinen Aktionswurf führt der Spieler daher als EW(Einzelkampf):Gw aus. Auch die Räuber sind mit Kurzschwertern bewaffnet, doch da sie den Ritter gemeinsam attackieren, würfelt der SL ihre Aktionswürfe jeweils als EW(Gruppenkampf):Gw.*

**3. Aktionswürfe auswerten:** Um festzustellen, wer es geschafft hat, einen Treffer zu setzen, vergleicht ihr die Anzahl Erfolge eurer Aktionswürfe miteinander. Haben du und dein Gegner gleich viele Erfolge erzielt, dann ging die Runde unentschieden aus; keiner von euch konnte die Deckung des anderen durchdringen, und es geht direkt weiter mit Phase 5. Hat dagegen einer von euch mehr Erfolge als der andere, dann fügt er dem Unterlegenen eine Verletzung zu – weiter in Phase 4.

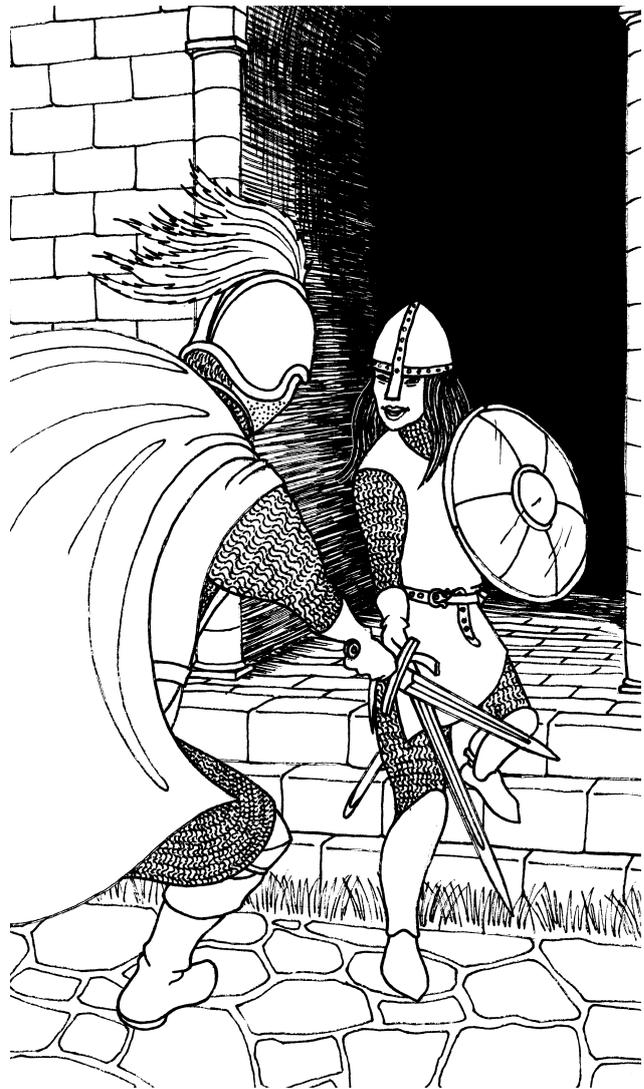
Stehst du im Kampf gegen mehrere Gegner, dann darfst du deine Erfolge auf diese aufteilen. Um den Angriff eines Gegners **abzuwehren**, genügt es, ihm mit der gleichen Anzahl Erfolge, die er in seinem Aktionswurf hatte, Paroli zu bieten. Willst du einen deiner Gegner **angreifen**, dann musst du mit den Erfolgen, die du ihm zuordnest, seine übertreffen. Abwehren kannst du beliebig viele Gegner, aber (normalerweise) in jeder Runde nur einen Angriff führen.

Die Anzahl Erfolge, die ein Gegner zur Verteidigung gegen dich bereitstellt, ist sein Wert auf Abwehr gegen dich für diese Runde; entsprechend ist die Anzahl Erfolge, mit der du einen Gegner attackierst, dein Wert auf Angriff. Normalerweise sind diese beiden Werte identisch, d. h., gegen den Gegner, den du attackierst, gilt dein Angriff zugleich als Abwehr; doch können sie durch die Wahl der Bewaffnung (vgl. Abschnitt 5.3.3, S. 97) oder in speziellen Kampfsituationen (vgl. Abschnitt 5.4, S. 102) auch voneinander abweichen.

**Beispiel 5.2:** *Einschließlich Nachwurf kommt Jaran in seinem Aktionswurf auf 4 Erfolge. Räuber A schafft in seinem Wurf nur 1 Erfolg, Räuber B hat 2 Erfolge.*

*Jarans Spieler teilt sein Würfelergebnis wie folgt auf: 1 Erfolg nutzt er zur Abwehr von Räuber A (→ „Abwehr=1“), die restlichen 3 Erfolge zum Angriff gegen Räuber B (→ „Angriff=3“). Da er damit dessen 2 Erfolge übertrifft, setzt er einen Treffer (→ „Angriff=3 überwindet Abwehr=2“).*

**4. Schaden ermitteln:** Beim Schnellkampf führt grundsätzlich jeder Treffer zunächst zu einer *leichten Wunde* (vgl. Abschnitt 4.3, S. 81). Ergänzende Regeln, um in dieser Phase auch die individuelle Stärke der Kombattanten oder unterschiedliche Ausrüstung zu berücksichtigen, werden ab Abschnitt 5.3 (S. 95) erläutert. Fürs erste ist es an dieser Stelle vor allem die *Schadenssteigerung*, die darüber entscheidet, wann sich das Kampfgeschick gegen einen Kombattanten wendet: Du kannst so viele Treffer hinnehmen, wie deine Ad beträgt, bevor es anfängt, kritisch für dich zu werden (vgl. Abschnitt 4.3.3, S. 82).



**5. Bewegung:** Zuletzt können alle Kombattanten ihre Position wechseln, um auf diese Weise z. B. sich von einem Gegner zu lösen, sich für die nächste Runde einen anderen vorzunehmen, einen Weg zu versperren, Deckung zu suchen o. ä. Verwendet ihr bei euren Spielen Geländeskizzen mit Feldeinteilung, dann ist die Anzahl Schritte, um die du dich in dieser Phase bewegen kannst, gleich deiner Zugweite, die sich als Summe deiner Gw, Am und deines Fertigkeitswerts im Laufen errechnet. (Dies gibt weniger deine bloße Schnelligkeit wieder als vielmehr deine Fähigkeit, im Kampfgetümmel darauf zu achten, wo du hintrittst.) Um nicht jedes Mal aufs Neue nachrechnen zu müssen, kannst du deine Zugweite auf dem Charakterbogen ins Feld BEWAFFNUNG eintragen. Trägst du eine Rüstung, dann musst du ggf. deren Wert auf Schwere von deiner Schrittzahl abziehen.

**Beispiel 5.3:** *Sarulan hat Gw=5, Am=3 und Laufen=1. Daher beträgt ihre Zugweite, wenn sie ungerüstet ist,  $5+3+1=9$  Schritte pro Kampfrunde. Diesen Wert trägt sie auf dem Charakterbogen ein. Trägt sie ihre Kette/Platte-Kombination (Schwere=2), dann reduziert sich ihre Geschwindigkeit im Kampf auf  $9-2=7$  Schritte pro Runde.*

## 5.2 Fernkampf

Mit Bogen oder Armbrust, Schleuder oder Wurfgeschoss kannst du einen Gegner deutlich schwächen, ehe es zum Nahkampf kommt. Hat das Getümmel erst einmal begonnen, bist du als Schütze nur noch eingeschränkt nützlich, doch solange der Feind allein steht, bedeutest du mit einer Fernwaffe einen unschätzbaren Vorteil für deine Seite – sofern du damit umgehen kannst.

Um dich mit einer Fernwaffe in den Kampf einmischen zu können, darfst du selbst **nicht in einen Nahkampf verwickelt** sein. Fernkampfaffen eignen sich nicht zum Parieren, und Schuss- und Wurftechniken erfordern zu festgelegte Bewegungsabläufe, um einer heransausenden Klinge, Keule oder Faust ausweichen zu können. Steht dir ein Feind nah genug, um dich zu attackieren, dann bindet er dich im Nahkampf; du kannst in diesem Fall keine Fernkampfangriffe ausführen.

Stehst du frei und kannst ungehindert schießen oder werfen, dann *musst* du in Phase 1 dein **Ziel ansagen**. Im Gegensatz zu einem Nahkämpfer kannst du nicht flexibel darauf reagieren, welcher Gegner dir gerade eine Blöße bietet, sondern du bist für diese Runde auf einen Feind festgelegt, den du treffen möchtest. Als Ziel kannst du dir nur einen Gegner aussuchen, auf den du freie Schussbahn hast; verbirgt er sich vollständig hinter einer Deckung, etwa einer Säule, Zinne oder Bodenwelle, dann hast du keine Chance, ihn zu treffen.

Deinen **Aktionswurf** führst du je nach Waffe entweder als EW(Schießen):Gw aus (mit Armbrust oder Bogen) oder als EW(Werfen):Gw (mit Schleuder oder Wurfgeschoss). Dabei ist für die meisten ausgesprochenen Fernwaffen die Beherrschung der jeweiligen  Kenntnis erforderlich, um sie tatsächlich kontrolliert einsetzen zu können. Welche Auswirkungen es hat, als ungelernter Anwender Bogen, Schleuder oder Wurfmesser nutzen zu wollen, steht in den Beschreibungen der einzelnen Kenntnisse in Anhang B (S. 209) erläutert; grob zusammengefasst aber läuft es darauf hinaus, dass Treffen zur Glückssache wird.

### 5.2.1 Schüsse und Würfe ins Getümmel

Der Moment der Fernkämpfer ist normalerweise vorbei, sobald die Nahkämpfer beider Seiten aufeinanderprallen. Schießt du **ins Getümmel**, dann gefährdest du unweigerlich auch deine eigenen Leute.

Beim Schuss oder Wurf auf einen Feind, der sich mit einer anderen Spielfigur im Nahkampf befindet, erleidest du **Mod. –1** auf deinen Aktionswurf. Gelingt es dem anvisierten Feind, deinen Angriff abzuwehren, dann ist es trotzdem recht wahrscheinlich, dass du im Getümmel *irgendjemanden* triffst: Werte deinen Aktionswurf erneut aus, nun aber *ohne Anrechnung der Erschwernis*. Diesmal gilt er als Angriff gegen den Gegner deines ursprünglichen Ziels – im Normalfall also gegen einen deiner Freunde, der davon wenig begeistert sein wird!

**Beispiel 5.4:** *Der Söldner Thardvin steht im Nahkampf gegen einen Strandpiraten. Aligara (Gw=4, Werfen=3 + Naturtalent  Wurfmesser) hält es für eine gute Idee, mit ihrem Wurfmesser in den Kampf einzugreifen. Sie zielt auf den Strandpiraten und würfelt: 4, 5, 1, Nachwurf 5. Wegen ihres Naturtalents wäre normalerweise jede 1–5 ein Erfolg; da sie ins Getümmel wirft, reduziert sich diese Spanne auf 1–4 und sie kommt gegen den Strandpiraten auf 2 Erfolge.*

*Der Aktionswurf des Strandpiraten ergibt 3 Erfolge, der von Thardvin 4. Der Räuber wendet 2 seiner Erfolge auf, um Aligaras Messer abzuwehren, sodass er dem Geschoss entgeht. Um zu ermitteln, ob sie stattdessen Thardvin trifft, muss Aligara ihr Würfelergebnis erneut deuten, diesmal ohne Erschwernis, und kommt auf 4 Erfolge. Thardvin steht also vor der Wahl, ob er seine vollen 4 Erfolge aufwendet, um Aligaras Wurfmesser abzuwehren (sodass er von dem Räuber mit dessen einem übrigen Erfolg einen Treffer abbekäme), oder ob er seinen Angriff gegen den Räuber durchzieht und dabei hinnimmt, dass ihm das Messer seiner Kameradin in der Schulter stecken bleibt. Er entscheidet sich für Letzteres und nimmt sich vor, der übermütigen Korsarin im Anschluss an den Kampf gehörig den Kopf zu waschen.*

### 5.2.2 Fernkämpfer gegen Fernkämpfer

Duellieren sich zwei Fernkämpfer auf Distanz, dann gilt der Einfachheit halber – wie im Nahkampf –, dass derjenige mit mehr Erfolgen im Aktionswurf die Runde für sich entscheidet. Er trifft den Gegner, bevor dieser zum Schuss kommt, und unterbindet so dessen Gegenangriff. Bei Gleichstand der Aktionswürfe verfehlen sich beide Kombattanten gegenseitig.

Sieht sich ein Fernkämpfer unter Beschuss von mehreren Seiten, dann kann er in Phase 3 wie ein Nahkämpfer seine Erfolge auf die Gegner aufteilen, um den feindlichen Angriffen auszuweichen. Im Gegensatz zum Nahkampf kann er jedoch nicht nachträglich beschließen, lieber einen anderen Gegner anzuvisieren; für seinen Angriff ist er auf jeden Fall auf das in Phase 1 angesagte Ziel festgelegt. Genügen seine Erfolge nicht mehr, um sein Ziel zu treffen, dann kann er allerdings stattdessen beschließen, seine Munition zu sparen und auf den Schuss bzw. Wurf zu verzichten.

**Beispiel 5.5:** *Im Schankraum einer Herberge sieht sich Sinhar von zwei Kopfgeldjägern mit Armbrüsten in die Zange genommen. Einer der Gegner steht an der Tür, einer bei den Fässern. Notdürftig in Deckung hinter dem Geländer der Galerie, zielt der Abenteurer mit dem Wurfmesser auf den Kopfgeldjäger an der Tür, während beide ihre Bolzen von der Armbrust schnellen lassen.*

*Sinhar kommt auf 3 Erfolge. Der Söldner an der Tür hat lediglich 1 Erfolg, der Söldner bei den*

*Fässern 2 Erfolge. Um dem Schuss zu entgehen, opfert Sinhar zwei seiner eigenen Erfolge. Damit bleibt ihm lediglich einer übrig, der nicht ausreichen würde, um den Söldner an der Tür vor dessen Schuss zu erwischen. Also behält Sinhar sein Messer in der Hand und beschränkt sich ansonsten darauf, sich zur Seite zu werfen, um beiden Geschossen auszuweichen.*

### 5.2.3 Entfernung und Zielgröße

Der unmodifizierte Aktionswurf in der oben beschriebenen Form gilt für Angriffe gegen etwa menschengroße Ziele auf kurze Entfernung. Bei den typischen Gefechten von schatzsuchenden Abenteurern in einer Höhle, einem Saal oder dem Innenhof einer Ruine wird die Schussentfernung keine besondere Rolle spielen.

Anders sieht es aus, wenn ihr euch draußen in freiem Gelände eines Ungeheuers oder einer Räuberbande erwehrt oder gar an einer Feldschlacht teilnehmt. Hier werdet ihr durchaus Schüsse und Würfe auf größere Entfernung abgeben, was das Treffen spürbar erschwert. Wie sehr, wird in hohem Maß von der Art der Waffe bestimmt: So nimmt beim Jagdbogen die Präzision mit wachsender Entfernung recht gleichmäßig ab, wohingegen die Schleuder bei insgesamt hoher Reichweite schon auf verhältnismäßig kurze Distanz sehr breit streut. Eine Tabelle für die Erschwernis, die du je nach Waffe und Schussentfernung auf deinen Aktionswurf erleidest, findest du in Kurzregel IV (S. 69). Außerdem steht bei den Beschreibungen der einzelnen Waffen in Anhang D.2 (S. 259) jeweils eine Skala angegeben.

Auch die Größe des Ziels hat Einfluss auf die Schwierigkeit deines Schusses. Ganz gleich, auf welche Entfernung: Ein Scheunentor triffst du leichter als eine Münze. Bei Zielen, die „quer“ eine andere Ausdehnung haben als „längs“ gilt als entscheidende Zielgröße immer dessen *kleinste* Ausdehnung: Ein massiger, aber kompakter Kampfhund ist ungefähr genauso breit wie ein Mensch und ähnlich leicht zu treffen, wohingegen eine sieben Schritt lange, aber nur eine Hand breit schmale Riesenschlange kaum Angriffsfläche bietet. Als Faustregel gilt, dass für jede *Halbierung* der Zielgröße eine zusätzliche Mod. -1 auf den Schuss angerechnet wird, für jede *Verdoppelung* der Zielgröße hingegen eine zusätzliche Mod. +1.

**Beispiel 5.6:** *Sarulan (Gw=5) legt mit ihrem Reiterbogen auf einen Troll an, der auf ihre Gruppe zugestürzt kommt. Das Ungetüm ist ungefähr doppelt so groß wie ein Mensch (→ Mod.+1) und zum Zeitpunkt des Schusses noch rund 60 Schritt entfernt (→ mit Reiterbogen: Mod.-3). Insgesamt erleidet Sarulan damit Mod.-2 auf ihren EW(Schießen):Gw, sprich: Es zählt jede 1-3 als Erfolg.*

Zur Vereinfachung, um bei Schüssen auf nicht-humanoide Gegner oder leblose Objekte nicht jedesmal auf „Menschenbreiten“ umrechnen zu müssen, mag die folgende Tabelle dienen:

Zielgröße	Mod.
5 – 10m →	+3
2 – 5m →	+2
1 – 2m →	+1
50cm – 1m →	±0
20 – 50cm →	-1
10 – 20cm →	-2
5 – 10cm →	-3
2 – 5cm →	-4
1 – 2cm →	-5

### 5.2.4 Scheibenschießen

Um ein lebloses Objekt zu treffen (oder aus dem Hinterhalt einen ahnungslosen Gegner), genügt bereits ein einziger Erfolg im Aktionswurf. Freilich kann je nach Größe und Entfernung schon dieser eine Erfolg schwer genug zu erlangen sein (vgl. Abschnitt 5.2.3).

Um zu ermitteln, wo in der Zielscheibe dein Pfeil steckt, zählt jeweils der *beste* deiner Erfolge. (Achte darauf, ggf. mehrere Einsen zu einem Erfolg zusammenzufassen, um extreme Erschwernis zu bewältigen.) Rechne auf deine Gw die Erschwernis für die Schussentfernung an, dann ermittle, welche Zielgröße du mit deinem besten Erfolg gerade noch getroffen hättest. Das Ergebnis ist der Abstand, den dein Pfeil zur Mitte der Scheibe hat.

**Beispiel 5.7:** *Yvetta (Gw=4, Schießen=3) nimmt mit ihrem Jagdbogen an einem Scheibenschießen über eine Distanz von 40 Schritt teil (Mod.-1). Ihre Chance, die Scheibe überhaupt zu treffen, beträgt damit 1-3.*

*Ihr EW für den ersten Pfeil ergibt: 2, 3, 6. Die 2 als bester Erfolg bedeutet, dass sie mit einer zusätzlichen Mod.-1 immer noch getroffen hätte, was einer Zielgröße von 20-50cm entspricht. Der Pfeil steckt also rund 20cm weit von der Mitte der Scheibe entfernt.*

*Beim nächsten Schuss kommt sie auf: 1, 1, 4, Nachwurf 1, Nachwurf 2. Die drei Einsen entsprechen zusammengenommen einem Erfolg, den sie sogar noch bei Mod.-5 erzielt hätte, also auf 40 Schritt Distanz (Mod.-1) bei einer Zielgröße von 2-5cm (Mod.-4). Somit schlägt ihr Pfeil diesmal nur 2cm vom Zentrum der Scheibe entfernt ein. Er bleibt mitten im Schwarzen stecken, und ein Rausen geht durch die Menge, als die junge Edeldame den Platz an der Schusslinie lächelnd wieder für ihren Gegner freigibt.*

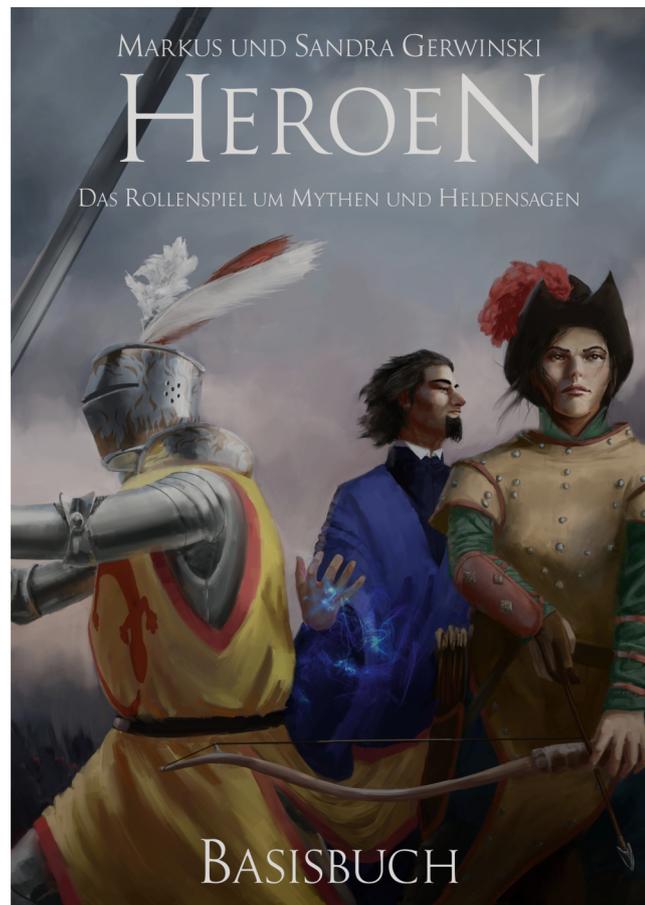


# Neugierig ...?

... auf realitätsnahen Einfluss von Bewaffnung und Rüstung?

... auf die taktische Nutzung deiner persönlichen Vorteile?

... auf Regeln für eine Unzahl spezieller Kampfsituationen?



## Hol dir das Regelwerk!

Verlag BoD, 2020  
ISBN 978-3-7519-5068-8

<http://heroen.gerwinski.de>

