

Kampf in Laebi's World of Greyhawk – F.A.Q

Q:

Wieviel Charaktere können in einem engen Gang nebeneinander unbehindert kämpfen?

A:

In einem solchen Fall obliegt die Entscheidung dem Spielleiter. Als Richtlinie gilt folgende Maxime: Auf einer Fläche von 3m² (10 Quadratfuss, das entspricht zwei Dungeonquadranten oder «Hüselis») können zwei Charaktere mit einhändigen Waffen (Langschwerter, Kurzscherter, Dolche, Äxte, Streitkolben u. dgl.) ohne Einschränkungen nebeneinander kämpfen. Den gleichen Raum würde ein Charakter mit einem zweihändigem Schwert einnehmen. Befinden sich mehr als zwei Charaktere auf der oben genannten Fläche und/oder hat eine dieser Personen eine zweihändige Waffe, so kommen sie sich unweigerlich in die Quere, was bei allen involvierten Personen zu Abzügen führen würde.

Q:

Was können die Charaktere tun, um ein solches Problem zu lösen?

A:

Die Charaktere hinter den im Kampf direkt involvierten Personen haben zwei Möglichkeiten:

1. Sie können im Initiativeablauf ihre Handlung so lange verzögern (falls sie eine bessere Initiative als die Frontkämpfer haben), um sich nach den Aktionen der Frontkämpfer/innen an denselben vorbeizuschleichen und ihre Aktion auszuführen. Dies hat aber einen Abzug von mindestens -2 auf ihren Trefferwurf (verdeckte Sicht auf den/die Gegner). Sollten die Hintermänner/-frauen vor den Frontkämpfer/innen die Initiative haben und sich ohne Rücksicht und Absprache mit ihnen einfach vordrängen, haben alle daran beteiligten Charaktere den Abzug von mindestens -2 zu erleiden. (LL*)

2. Die Charaktere hinter den Vorderleuten besitzen Waffen mit Reach (Reichweite) 2 oder sogar 3 (z.B. eine Pike oder ein Chijikiri [Asiatischer Streitkolben mit Kette, siehe Abb. auf der folgenden Seite]). Damit könnten sie die Gegner über die Vorderleute hinüber oder neben ihnen vorbei ohne Abzüge angreifen. Eine Waffe der Reichweite 3 hat aber den Nachteil, dass sie keine Ziele direkt vor Ihnen angreifen kann (sie ist schlicht zu lang für den direkten Nahkampf).

In beiden Fällen müssen sich die Hinterleute aber im Klaren sein, dass beim Trefferwurf eine gewürfelte «1» einen Patzer nach sich zieht, dessen Folgen die Charaktere selbst oder die anderen Freunde rundum betrifft...



Chijikiri

Q:
Wie sieht es mit Geschosswaffen aus?

A:
Geschosswaffen (Armbrüste, Pfeilbögen und Schleudern) können hinter den Frontleuten eingesetzt werden. Es ist aber folgendes zu beachten: Die Distanz vom Schützen zum Ziel muss mindestens 5 Fuss betragen, ansonsten kann mit der Geschoss- oder Wurfwaffe nicht angegriffen werden. In vorderster Front mit einem Bogen in einen Nahkampf verwickelt zu werden, kann für den Besitzer einer solchen Waffe suboptimal enden. Ausserdem erleidet der Schütze einen Abzug von wenigstens -2 auf den Trefferwurf, da das Ziel zumindest etwas verdeckt ist.

Und wie bei den Nahkampfwaffen kann bei der Geschosswaffe ein Patzer (siehe vorige Seite) unangenehme Konsequenzen nach sich ziehen...

Q:
Ist die Fertigkeit «Tumbling» (Taumeln) für den Kampf in beengter Umgebung nützlich?

A:
(LL*): «Tumbling» (Taumeln) ist eine nützliche Fertigkeit für alle Charaktere. Sie ist aber noch nicht richtig für die Kampagne umgesetzt und wird später als Homebrew in der Liste aller Fertigkeiten präsentiert. Wer sie schon besitzt, kann sie nach den Fertigungsregeln in den **P.O.: C&T**** anwenden.

Q:
Was ist ein knockdown («Niederschmettern»)?
Manche Kreaturen können ihren Gegner durch rohe Kraft oder schwere Waffen niederschmettern. Solche Knockdowns basieren auf einem Vergleich der Grösse der angreifenden Waffe zur Körpergrösse des Verteidigers.
Jeder Waffe (inklusive der natürlichen Waffen eines Monsters wie Klaue oder Biss) wird ein «knockdown die» (Niederschmettern-würfel) zugeordnet, der bei einem Treffer gewürfelt wird. Leichte Waffen haben niedrige Würfel (W6 oder W8), während schwere Waffen W10 oder W12 haben. Die Körpergrösse des Ziels bestimmt die Höhe des Niederschmetternswurf gemäss folgender Tabelle:

Körpergrösse des Gegners	Erforderlicher Niederschlagswurf oder höher
T (Tiny [Winzig])	3
S (Small, [Klein])	5
M (Man-Sized [Menschengross])	7
L (Large [Gross])	9
H (Huge [Riesig])	11

Auswirkungen des Knockdowns

Kreaturen müssen bei solch einem Wurf einen erfolgreichen Rettungswurf gegen Todesmagie ausführen oder werden zu Boden gehauen. Falls die Kreatur noch keine Aktion in der laufenden Runde gemacht hat, kann sie auf die Aktion verzichten und aufstehen. Hat

die Kreatur schon eine Aktion gemacht, muss sie bis Ende der Runde liegen bleiben und darf erst dann wieder aufstehen. Der Angreifer hat das Recht, in das Feld des liegenden Gegners zu treten.

Bei einem kritischen Treffer darf der Niederschlagswurf mit einem höheren Würfel als vorgegeben ausgewürfelt werden: statt einem W6 wird der W8 genommen werden, bei einem W10 der W12 usw.

Beispiel: Borgrum haut seinem Gegner, einem Ork (Körpergrösse M), seine zweihändige Axt (knockdown W12) um die Ohren und erzielt einen Treffer. Nun ermittelt Borgrum mit seinem W12 bei der Körpergrösse des Orks (M), wie hoch er für einen Niederschmetterwurf braucht: In diesem Fall eine 7 oder höher. Er würfelt eine 9, der Ork schafft seinen Rettungswurf gegen Todesmagie nicht (Eine 16 wäre nötig gewesen, der Ork schafft aber nur eine 12) und wird daher nebst erhaltenem Schaden von der Axt niedergeschmettert. Da der Ork seine Aktion in dieser Kampfunde schon erledigt hat, muss er bis zum Ende der Runde liegenbleiben und hilflos mitansehen, wie Borgrum in sein Feld trampelt. Hätte Borgrum den Ork mit einem kritischen Treffer getroffen, hätte Borgrum mit einem W20 probieren können, ob er den Ork niederhaut oder nicht.

Q: Wie lauten die Regeln zum kritischen Treffer?

A: Hat ein Spieler eine 18, 19, oder 20 gewürfelt und die Rüstungsklasse des Gegners um 5 Punkte überschritten, dann hat er einen kritischen Treffer geschafft. Das Opfer des Treffers erleidet den doppelten Schaden (der Schaden wird einfach ausgewürfelt, dann mal zwei genommen und eventuelle Boni hinzugefügt, ausser beim 20-er Wurf, siehe n. S.).

Zudem muss der/die Getroffene einen Rettungswurf gegen Todesmagie machen, bei Misserfolg hat der kritische Treffer noch eine spezielle Wunde geschlagen. Diese wird nach Körperregion (Kopf, Arme, Torso, Unterleib und Beine), Art des Waffenschadens (Durchdringend, Quetschend oder Schneidend) und der Schwere des Hiebs (mindere Wunde bis tödlich Wunde) eruiert. Diese spezielle Wunde kann für das Opfer zusätzlichen Schaden oder sogar eine Verstümmelung beinhalten.

Solange die Tabellen noch nicht von mir erfasst und an die Spieler zwecks schnellerer Eruierung der speziellen Verletzung weitergeben worden sind, ignorieren wir diesen Part im Spiel und erwürfeln nur den doppelten Schaden.

Q:

Was ist denn an einem Wurf von 20 anders?

A:

Eine 20 trifft jedes Ziel, egal, wie gut es durch Rüstung und/oder Magie geschützt ist (gewisse Kreaturen können nur durch magisch verzauberte Waffen getroffen werden).

Daher muss beim Wurf eines 20-er's unterschieden werden, ob das Ziel auch mit einer 18 oder 19 hätte getroffen werden können (sprich mit normalen Waffen).

Ist dies der Fall, wird der 20-er Wurf wie ein normaler kritischer Treffer behandelt (Wenn die Rüstungsklasse mehr als 5 Punkte besser getroffen ist, ist der Treffer kritisch, danach Auswürfeln des einfachen Schadens mal 2 genommen zuzüglich etwaiger Boni und später dann mal Auswürfeln der speziellen Wunde).

Konnte das Ziel aber nur mit einem 20-er getroffen werden (aufgrund seines Schutzes, Magie o. dgl.), dann wird dem Gegner der maximale einfache Schaden (ohne Auswürfeln) mit etwaigen Boni zugefügt.

***LL: Homebrew Rule (Hausregel, gilt nur in meiner Kampagne)**

****P.O.: C&T: Handbuch «Player's Option: Combat& Tactics»**