

Treffertabellen


für humanoide Lebensformen

Körperteil	Waffenlos	Messer & Kurzscherter	Stichwaffen	Speere
Kopf	1 – 2	1 – 2	1 – 2	1
Kampfarm	3 – 8	3 – 7	3 – 8	2 – 7
Schildarm	9 – 12	8 – 10	9 – 10	8 – 11
Torso	13 – 16	11 – 13	11 – 14	12 – 13
Kampfbein	17 – 19	14 – 17	15 – 18	14 – 17
Standbein	20	18 – 20	19 – 20	18 – 20

Körperteil	Einhändige Hiebaffen, Äxte & Kettenwaffen	Zweihänd. Hieb., Äxte & Kettenw.
Kopf	1	1
Kampfarm	2 – 7	2 – 6
Schildarm	8 – 10	7 – 10
Torso	11 – 13	11 – 12
Kampfbein	14 – 17	13 – 17
Standbein	18 – 20	18 – 20

Körperteil	Scherter & Säbel	Zweihänder	Infanteriewaffen	Peitschen
Kopf	1	1	1	1 – 2
Kampfarm	2 – 6	2 – 6	2 – 8	3 – 7
Schildarm	7 – 9	7 – 11	9 – 13	8 – 10
Torso	10 – 12	12 – 13	14 – 15	11 – 13
Kampfbein	13 – 17	14 – 17	16 – 19	14 – 18
Standbein	18 – 20	18 – 20	20	19 – 20

Humanoide

Skizze	Körperteil	Lebensenergie in LP
	1 – Kopf	0,25 · LP
	2 – Kampfarm	0,30 · LP
	3 – Schildarm	0,30 · LP
	4 – Torso	0,50 · LP
	5 – Kampfbein	0,35 · LP
	6 – Standbein	0,35 · LP

Treffertabellen

für nicht humanoide Lebensformen

Insektoiden

Körperteil	Würfelwurf	Lebensenergie in LP
Kopf	1 – 3	0,25 · LP
rechtes Vorderbein	4	0,20 · LP
linkes Vorderbein	5	0,20 · LP
rechter Vorderflügel	6	0,10 · LP
linker Vorderflügel	7	0,10 · LP
Brustkorb	8 – 11	0,40 · LP
rechter Hinterflügel	12	0,25 · LP
linker Hinterflügel	13	0,20 · LP
rechtes Mittelbein	14	0,20 · LP
linkes Mittelbein	15	0,10 · LP
rechtes Hinterbein	16	0,10 · LP
linkes Hinterbein	17	0,40 · LP
Hinterteil	18 – 20	0,40 · LP

Drachen und ähnliche Flugtiere

Körperteil	Würfelwurf	Lebens. in LP
Kopf	1 – 2	0,25 · LP
rechter Arm	3 – 4	0,30 · LP
linker Arm	5 – 6	0,30 · LP
Brust	7 – 8	0,45 · LP
rechter Flügel	9 – 10	0,35 · LP
linker Flügel	11 – 12	0,35 · LP
Bauch	13 – 15	0,40 · LP
rechtes Hinterbein	16 – 17	0,35 · LP
linkes Hinterbein	18 – 19	0,35 · LP
Schwanz	20	0,25 · LP

Krebstiere (Achtbeiner)

Körperteil	Würfelwurf	Lebens. in LP
Kopf	1 – 2	0,25 · LP
rechter Arm	3 – 4	0,35 · LP
linker Arm	5 – 6	0,35 · LP
Körper	7 – 14	0,50 · LP
rechtes Vorderbein	15	0,30 · LP
linkes Vorderbein	16	0,30 · LP
rechtes Mittelbein	17	0,30 · LP
linkes Mittelbein	18	0,30 · LP
rechtes Hinterbein	19	0,30 · LP
linkes Hinterbein	20	0,30 · LP

Zweibeiner mit Schwanz

Körperteil	Würfelwurf	Lebens. in LP
Kopf	1 – 2	0,25 · LP
rechter Arm	3 – 5	0,30 · LP
linker Arm	6 – 8	0,30 · LP
Brust	9	0,45 · LP
Bauch	10 – 11	0,35 · LP
rechtes Bein	12 – 15	0,35 · LP
linkes Bein	16 – 19	0,35 · LP
Schwanz	20	0,25 · LP

Vierbeiner mit Schwanz

Körperteil	Würfelwurf	Lebens. in LP
Kopf	1 – 2	0,25 · LP
rechtes Vorderbein	3 – 6	0,35 · LP
linkes Vorderbein	7 – 9	0,35 · LP
Oberkörper	10 – 11	0,50 · LP
Unterkörper	12 – 13	0,30 · LP
rechtes Hinterbein	14 – 16	0,30 · LP
linkes Hinterbein	17 – 19	0,30 · LP
Schwanz	20	0,30 · LP

***Kampfprotokolle** für humanoide Lebensformen*

Kampfprotokoll für eine Humanoide Lebensform

[illegible]

Kampfprotokoll für eine Humanoide Lebensform

[illegible]

Kampfprotokolle

für nicht humanoide Lebensformen

Insektoiden

Körperteil	Rüstungsschutz	1. LE	2. LE
Kopf			
rechtes Vorderbein			
linkes Vorderbein			
rechter Vorderflügel			
linker Vorderflügel			
Brustkorb			
rechter Hinterflügel			
linker Hinterflügel			
rechtes Mittelbein			
linkes Mittelbein			
rechtes Hinterbein			
linkes Hinterbein			
Hinterteil			
Gesamtlebensenergie			

Drachen und ähnliche Flugtiere

Körperteil	RS	1. LE	2. LE
Kopf			
rechter Arm			
linker Arm			
Brust			
rechter Flügel			
linker Flügel			
Bauch			
rechtes Hinterbein			
linkes Hinterbein			
Schwanz			
Gesamtlebensenergie			

Krebstiere (Achtbeiner)

Körperteil	RS	1. LE.	2. LE
Kopf			
rechter Arm			
linker Arm			
Körper			
rechtes Vorderbein			
linkes Vorderbein			
rechtes Mittelbein			
linkes Mittelbein			
rechtes Hinterbein			
linkes Hinterbein			
Gesamtlebensenergie			

Zweibeiner mit Schwanz

Körperteil	RS	1. LE	2. LE
Kopf			
rechter Arm			
linker Arm			
Brust			
Bauch			
rechtes Bein			
linkes Bein			
Schwanz			
Gesamtlebensenergie			

Vierbeiner mit Schwanz

Körperteil	RS	1. LE.	2. LE
Kopf			
rechtes Vorderbein			
linkes Vorderbein			
Oberkörper			
Unterkörper			
rechtes Hinterbein			
linkes Hinterbein			
Schwanz			
Gesamtlebensenergie			

Aventurische Rüstungen

mit Angaben für Trefferzonen

Rüstung	Kopf	Kampfarm	Schildarm	Torso	Kampfbein	Standbein
Straßenkleidung	0	1	1	1	1	1
Winterkleidung	1	2	2	2	2	2
Fellkleidung	0	2	2	2	2	2
Fellumhang				+1	+1	+1
Pelzkleidung	1	2	2	2	2	2
Gambeson	0	2	2	3	2	2
Tuchrüstung	0	1	1	3	2	2
Lindwurmhaut	0	1	1	4	2	2
Kurbul	0	1	1	4	2	2
Lederkleidung	0	1	1	1	1	1
Iryanrüstung	0	3	3	4	2	2
Krötenhaut	0	1	1	4	1	1
Brabakmantel	3	2	2	4	3	3
Schuppenpanzer	0	2	2	6	3	3
Kusliker Lamellar	0	1	1	5	1	1
Kurzes Kettenhemd	0	1	1	5	1	1
Langes Kettenhemd	0	3	3	5	1	1
Knielanges Kettenhemd	0	3	3	5	4	4
Kettenmantel	0	4	4	4	4	4
Spiegelpanzer	0	3	3	7	2	2
Ringelpanzer	0	3	3	4	2	2
Fünflagenharnisch	0	1	1	5	3	3
Eisenmantel	0	2	2	4	3	3
Hartholzgharnisch	0	2	2	4	3	3
Mammutonpanzer	0	3	3	5	3	3
Streifenschurz					+1	+1
Plattenharnisch	0	1	1	7	3	3
Küraß	0	2	2	4	2	2
Ritterrüstung	7	8	8	9	8	8
Lederzeug		+1	+1		+1	+1
Kettenzeug		+1	+1		+1	+1
Plattenzeug		+2	+2		+2	+2
Lederhelm	+3					
Kettenhaube	+2	+1				
Tellerhelm	+2					
Baburiner Hut	+6					
Verstärkter Lederhelm	+3					
Sturmhaube	+5					
Morion	+5					
Drachenhelm	+6					
Bronzehelm	+7					
Topfhelm	+7					
Stechhelm	+7					

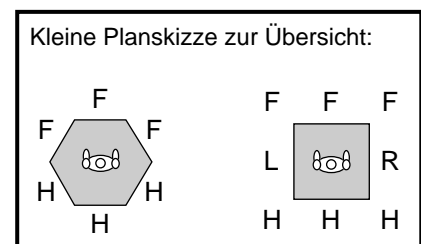
Die Werte sind jeweils einschließlich sonstiger Kleidung wie z.B. Hose, Hemd oder Pelzmütze zu verstehen.

Tabellen für den Kampf mit Trefferzonen

Körperteil	Auswirkung auf betäuben (LE: 0 bis -7)	Auswirkung auf zerstören (LE: -8)
Kopf	<ul style="list-style-type: none"> der Getroffene wird ohnmächtig zum Aufwachen ist eine Selbstbeherrschungsprobe +20 nötig 	<ul style="list-style-type: none"> der Tod des Getroffenen tritt ein
Kampfarm	<ul style="list-style-type: none"> Ohnmacht kann mit Selbstbeherrschungsprobe +15 abgewendet werden der Getroffene muß von nun an mit dem Schildarm weiterkämpfen 	<ul style="list-style-type: none"> eine Amputation wird notwendig; die Überlebenschance des Patienten beträgt 50%
Schildarm	<ul style="list-style-type: none"> Ohnmacht kann mit Selbstbeherrschungsprobe +15 abgewendet werden der Getroffene kann von nun an mit diesem Arm nichts mehr machen 	<ul style="list-style-type: none"> eine Amputation wird notwendig; die Überlebenschance des Patienten beträgt 50%
Torso	<ul style="list-style-type: none"> Ohnmacht kann mit Selbstbeherrschungsprobe +15 abgewendet werden Attacke-, Parade- und Ausweichen-Wert des Getroffenen sinken jeweils um 3 	<ul style="list-style-type: none"> der Tod des Getroffenen tritt ein
Kampfbein	<ul style="list-style-type: none"> Ohnmacht kann mit Selbstbeherrschungsprobe +15 abgewendet werden der Ausweichen-Wert sinkt um 7, Attacke und Parade um jeweils 3 	<ul style="list-style-type: none"> eine Amputation wird notwendig; die Überlebenschance des Patienten beträgt 50%
Standbein	<ul style="list-style-type: none"> Ohnmacht kann mit Selbstbeherrschungsprobe +15 abgewendet werden der Ausweichen-Wert sinkt um 7, Attacke und Parade um jeweils 3 	<ul style="list-style-type: none"> eine Amputation wird notwendig; die Überlebenschance des Patienten beträgt 50%

- Auch ein Treffer, der mehr als 30% der Gesamtlebensenergie eines Kämpfers kostet, führt zu einer Ohnmacht, wenn dem Kämpfer keine Selbstbeherrschungsprobe +15 gelingt.
- Ebenso wird eine Selbstbeherrschungsprobe nötig, wenn die Gesamtlebensenergie nur noch 5 bis 1 Lebenspunkte beträgt. Und zwar am Ende jeder Kampfrunde.
- Sollte die Gesamtlebensenergie eines Kämpfers nur noch 0 oder weniger betragen, so wird er in jedem Fall ohnmächtig. Er verblutet ohne ärztliche Versorgung in 1W20 KR. Er wacht nur dann wieder auf, wenn er ärztlich versorgt wird und seine Lebensenergie auf über 0 Punkte steigt.
- Um aus einer Ohnmacht zu erwachen, muß dem betroffenen Kämpfer eine Selbstbeherrschungsprobe +15 gelingen. Die erste Probe kann erst in der Kampfrunde nach der Ohnmacht gemacht werden. Jede darauffolgende Runde wird die Probe um 1 erleichtert (also zunächst Probe + 15, dann +14, dann +13, usw.).
- Bei einem zerstörten Körperteil wird der Getroffene auf jeden Fall ohnmächtig. Aufwachen kann der betroffene Kämpfer erst nach erfolgreicher ärztlicher Versorgung.

Skizze für den Kampf mit Zinnfiguren →



Tabellen für den Kampf mit Zinnfiguren

Die Aktion die unternommen werden soll		Zeitdauer für deren Ausführung in Sekunden	
Bewegung	(1 Schritt gehen und Drehung um 45° bzw. 60°)	0	(nur in Verbindung mit Attacke und / oder Parade; keine andere Aktion in dieser Runde)
Laufen		1	(für einmal Höchstgeschwindigkeit)
Drehung 45° – 180°	(Quadratraster)	1	
Drehung 60° – 180°	(Sechseckraster)	1	
Attacke		1	(darf nur einmal pro Kampfrunde ausgeführt werden)
Parade		1	(darf nur einmal pro Kampfrunde ausgeführt werden)
Fernkampf	(Schußwaffen)	4 – 10	(je nach Zielgenauigkeit)
Fernkampf	(Armbrust)	8 – 15	(je nach Modell)
Fernkampf	(Wurfaffen)	4	
Zaubern		1 –	(je nach Zauber verschieden)
Gegenstand wechseln		1	
Gegenstand benutzen		6	
Besondere Aktionen		1 –	(je nach dem)

Eine Auflistung wichtiger Regelergänzungen für den Kampf mit Zinnfiguren:

- Zu Beginn einer jeden Kampfrunde müssen die kämpfenden Parteien mit einem W6 um die Initiative würfeln. Der höhere Wurf fängt an (das heißt, die Partei die den höheren Wurf mit dem W6 erzielt macht zuerst ihre Attacke). Würfeln beide Parteien gleich hoch, laufen die Attacken aller Beteiligten gleichzeitig ab. Das heißt: zwei Kämpfer, die gegeneinander antreten, können theoretisch in der gleichen KR außer Gefecht gesetzt werden, wenn sie sich gleichzeitig gegenseitig getroffen haben.
Es ist natürlich noch realistischer, wenn jeder am Kampf Beteiligte seinen eigenen Initiativewurf macht. In diesem Fall gilt: Wer GE ≥ 14 hat, zählt 1 zu seinem Initiativewurf hinzu. Wer GE ≤ 11 hat, zieht einen Punkt ab. Allerdings kann dieser differenzierte Initiativewurf bei großen Kämpfen sehr leicht zu einer verwirrenden Würfelorgie ausarten.
- Die Aktionen aus der Tabelle weiter oben dürfen nach Belieben miteinander kombiniert werden. Ausnahmen sind bei den einzelnen Aktionen angegeben.
- Kämpfer mit Zweihänder kommen immer erst dann an die Reihe, wenn sämtliche anderen am Kampf Beteiligten ihren Zug beendet haben, da diese Waffen schwer zu handhaben sind.
- Aktionen, die mehr als 2 Sekunden dauern, reichen natürlich in die nächste Kampfrunde hinein.
- Es ist kein Angriff oder Verteidigung gegen Gegner in H-Feldern möglich.
- Ein Schild wirkt nur gegen Gegner in F- und L-Feldern.
- Es darf nicht diagonal zwischen zwei Gegnern durchgegangen werden.

Folgende Zusatzregeln sind einerseits unrealistisch, da die im folgenden beschriebenen Aktionen Extrazeit kosten, die der Kämpfer in der betreffenden Kampfrunde eigentlich nicht hat. Andererseits aber bringen diese Regelungen noch etwas mehr Spannung und Realismus ins Spiel, da es z.B. nicht sonderlich realistisch ist, daß ein Kämpfer ungestraft an einem Gegner vorbeirennen kann, ohne von diesem mit der Waffe getroffen werden zu können. Wie sonst sollte ein Kämpfer den Durchgang zu einem Raum versperren können:

- Der Angreifer darf einen Gelegenheitsangriff – zusätzlich zu eventuellen anderen Aktionen – machen, wenn der Gegner sich zur Flucht wendet, wenn ein Gegner am eigenen Feld vorbeiläuft oder wenn man aus dem Hinterhalt angreift (nur in der ersten KR).
- Ein Gelegenheitsangriff stellt eine zusätzliche Attacke dar, die nur durch Ausweichen pariert werden kann.

Folgende Regelungen stehen im Widerspruch zu den Regeln für Ohnmacht beim Kampf mit Trefferzonen. Daher sind sie nur als Alternative zu selbigen gedacht. Nur die Regelung für Zurückdrängen und Zurückfliegen kann auch hier angewendet werden. Diese Regelungen hier sind nicht als Ersatz, sondern als Ergänzung zu den offiziellen Regeln zur Kampfunfähigkeit auf Seite 28 des Abenteuer Basis-Spiel gedacht:

- Wer 9 SP mit einem einzigen Treffer erleidet, ist 1 sek benommen (das heißt, er kann in dieser Sekunde nichts machen).
- Wer 12 SP mit einem einzigen Treffer erleidet, ist 2 sek benommen.
- Wer 15 SP mit einem einzigen Treffer erleidet, ist für 1W20 KR ohnmächtig, wenn ihm nicht sofort eine kleine Selbstbeherrschungsprobe + die soeben erlittenen SP gelingt.
- Wer 10 TP mit einem einzigen Treffer erleidet, wird 1 Feld zurückgedrängt.
- Wer 20 TP mit einem einzigen Treffer erleidet, fliegt 1 Feld zurück und bleibt dort mindestens 1 KR liegen, bis er aufgestanden ist.