

ALTERNATIVES KAMPFSYSTEM

EINLEITUNG

Dieses Dokument enthält ein alternatives Kampfsystem für ABOREA, das den Einsatz des *Rolemaster Kampfhandbuches* erlaubt. Kämpfe werden dadurch umfangreicher und auch tödlicher, Sie sollten die Verwendung dieser Regeln daher vorher für sich erproben, ob Sie damit zurecht kommen.

Die Arbeit mit dem *Kampfhandbuch* sieht für jede Waffe in Kombination mit jeder Rüstung einen speziellen Schaden vor. Elementar dabei ist der kritische Treffer, der dann nicht mehr bei einer gewürfelten Zehn vorliegt, sondern unter Umständen wesentlich häufiger.

W00 / W100 - SYSTEM

Das alternative Kampfsystem verwendet ein sogenanntes W100-System (oder auch W00 geschrieben). ABOREA hingegen verwendet in der Standardversion ein W10-System. Daher werden die bisher in ABOREA bekannten Werte im Kampf alle entsprechend umgesetzt.

WÜRFEL

Um das alternative Kampfsystem einzusetzen, brauchen Sie zwei zehnhseitige Würfel. Statt wie bei ABOREA einen Zufallswert zwischen 1 und 10, ermitteln wir nun einen Zufallswert von 1 bis 100 (und gegebenenfalls zwischen 1 und Unendlich - siehe unten den offenen Wurf).

Bestimmen Sie vor dem Wurf welcher der Würfel die Zehnerstelle anzeigen soll und welcher die Einerstelle.

Nehmen wir beispielsweise an, dass Sie den roten Würfel als Zehner bestimmen und den schwarzen als Einer. Dann würde aus

- Rot 9 Schwarz 0 eine 90
- Rot 0 Schwarz 0 eine 100
- Rot 0 Schwarz 3 eine 3
- Rot 4 Schwarz 4 eine 44.

Bei einer 96 bis 100 liegt ein nach oben offener Wurf vor und Sie dürfen erneut würfeln und beide Ergebnisse zusammenzählen.

Beispiel: Sie würfeln Rot 9 und Schwarz 7. Sie haben eine 97 erzielt. Ab 96 ist es ein nach oben offener Wurf; demnach dürfen Sie erneut würfeln. Diesmal haben Sie Rot 4 und Schwarz 2: Also 42. Zusammen mit den 97 aus dem ersten Wurf erreichen Sie also insgesamt 139. Ihr Würfelergbnis ist also 139! Hätten Sie beim zweiten Wurf keine 42, sondern erneut eine Zahl 96 oder mehr erwürfelt, dann wäre dieser Wurf erneut nach oben offen gewesen und Sie hätten nochmals würfeln und alle Ergebnisse zusammen ziehen dürfen.

KAMPFBONUS

Der Kampfbonus wird auch im alternativen Kampfsystem aus dem Attributbonus und dem Fertigkeitenrang gebildet. Anders als im Standardsystem wird der Wert aber dann verzehnfacht.

Beispiel: Wenn Sie mit einem Florett angreifen wollen, dann wäre Ihr Kampfbonus aus Ihrem Rang in der Fertigkeit Waffen (Stichwaffen) und Ihrem Attributbonus Geschicklichkeit zu ermitteln. Hätten Sie beispielsweise in der Fertigkeit zwei Ränge, also im Standardsystem ein +2, dann wäre es im alternativen Kampfsystem eine +20. Und wenn Ihr Attributbonus +3 betragen würden, wäre er hier nun +30. Sie hätten dann also einen Kampfbonus in Höhe von 50 (20+30).

Tipp: Notieren Sie den Kampfbonus (kurz: KB) auf Ihrem Charakterbogen. Sie müssen den dann nicht immer erneut ausrechnen.

Sie können jede Runde Ihren Kampfbonus frei in Offensivbonus (kurz: OB) und Defensivbonus aufteilen.

Hinweis: Durch eine kritische Verwundung kann es passieren, dass Sie einen Malus auf den Kampfbonus erhalten.

DEFENSIVBONUS

Der Defensivbonus (kurz: DB) kann aus verschiedenen Komponenten zusammengesetzt werden: Einem Teil (oder dem ganzen - frei nach Ihrer Wahl!, siehe oben) des Kampfbonus, besonderen Bonussen, Deckung und Schild-Bonus.

Defensivbonus = Defensiven Teil des Kampfbonus + besondere Bonusse + Deckung + Schild-Bonus

Der DB ist immer mindestens Null. Einen negativen DB gibt es nicht. Ein negativer KB ist dem OB zuzurechnen.

Besondere Bonusse können beispielsweise magische Effekte sein.

Deckung ist wie im Standardsystem einzurechnen (siehe Spielleiterheft), allerdings verzehnfacht.

Schild, siehe im Folgenden.

Hinweis: Durch eine kritische Verwundung kann es passieren, dass man nicht parieren kann. Das bedeutet man verliert den defensiven Teil des Kampfbonus.

SCHILDE

Im Rahmen des alternativen Kampfsystems kann man auch verschiedene Schilde einsetzen. Bitte nutzen Sie die Tabelle auf der folgenden Seite. Beachten Sie, dass - sofern er ausgerüstet ist - der Schild einen Arm erfordert und auch zusätzlichen Manövermalus bedeuten kann.

Der Bonus durch einen Schild kann in bestimmten Situationen vom Spielleiter gestrichen werden, wenn der Schild keinen Schutz geben kann.

Hinweis: Sie können auch die im *Rolemaster Kampfhandbuch* angegebenen Bonusse gegen Nah- und Fernkampfangriffe verwenden, wenn Sie es noch detaillierter wünschen.

OFFENSIVBONUS

Im alternativen Kampfsystem besteht der Offensivbonus, wie beim Standardsystem auch, aus dem Kampfbonus abzüglich dem Defensivbonus.

Hinweis: Sie können die Tabelle: Offensive Modifikatoren aus dem *Rolemaster Kampfhandbuch* einsetzen, insbesondere

- +15 Flankenangriff,
 - +20 Angriff von hinten und
 - +20 Überraschungsangriff,
- aber auch die anderen.

RÜSTUNGEN

Es gibt im alternativem Kampfsystem 21 verschiedene Rüstungsvarianten und 20 Rüstungsklassen, wobei vier keine üblichen, gefertigten, Rüstungen sind, sondern tierische Rüstungen darstellen (RK 3, 4, 11 und 12 - in der Tabelle kursiv angegeben). Als magische oder hergestellte Rüstungen könnten sie aber verfügbar werden. Die Rüstungen gewähren verschiedene Vorteile in den Treffertabellen (dazu weiter unten mehr). Die Tabelle mit den Rüstungen finden Sie auf der nächsten Seite.

Die Rüstungen geben keinen Rüstungsbonus mehr. Der Wert „Rüstung“ aus dem Standardregelwerk von ABOREA wird im alternativen Kampfsystem nicht benötigt.

Bitte beachten Sie, dass für alle nicht Kampfmanöver ein Manövermalus einschlägig sein könnte (siehe gleiche Tabelle). Dieser (verzehnfacht) ist zugleich der Kampfbonusmalus.

D.h. wenn Sie beispielsweise mit einer Ritterrüstung angreifen, dann wird Ihr Offensivbonus (OB) um 40 verringert.

SONSTIGES

Andere Bonusse und Malusse aus dem Spielleiterheft und Spielerheft werden einfach verzehnfacht und eingerechnet.

Beispiele

- +1 Rüstung bei Zwergen und Halblingen ist ein +10 DB
- 30% Deckung ist ein +20 DB

WAFFENTABELLEN

Der größte Teil des *Rolemaster Kampfhandbuches* besteht aus Waffentabellen. Jede Waffe hat eine eigenen Tabelle, die den Erfolg eines Treffers in Kombination mit jeder Rüstung darstellt. Diese Tabellen setzen Sie im alternativen Kampfsystem für die Schadensermittlung ein.

Dazu werfen Sie einen Angriffswurf mit zwei zehnhseitigen Würfeln (also einen W100). Denken Sie daran, dass der Wurf nach oben offen sein kann. Addieren Sie Ihren OB hinzu und ziehen Sie den DB des Gegners ab. Beim Fernkampfangriff ziehen Sie noch den Reichweiten-Modifikator ab. Das Ergebnis ist Ihr Angriff.

Tabelle Rüstungen

Stoff/Haut	Rüstungsklasse	Mind. Stärke	Manöver-malus	KB-Malus	Kosten	Gewicht in kg	Sonstiges
Haut	RK 1		+0	+0	n/a	n/a	
Roben	RK 2		+0	+0	div.	n/a	
Leichtes Fell	RK 3		+0	+0	n/a	n/a	z.B. Wolf
Schweres Fell	RK 4		+0	+0	n/a	n/a	z.B. Bär
Leichtes Leder	Rüstungsklasse	Mind. Stärke	Manöver-malus	KB-Malus	Kosten	Gewicht in kg	Sonstiges
Ledernes Wams	RK 5	3	+0	+0	2 TT	5	schützt auch Unterleib
Ledermantel	RK 6	3	+0	+0	12 TT	8	auch Großteil der Beine
Verstärkter Ledermantel	RK 7	3	+0	+0	18 TT	10	auch Großteil der Beine
Verstärkter langer Ledermantel	RK 8	3	+0	+0	22 TT	14	auch Arme und Beine
Beschlagenes Leder	Rüstungsklasse	Mind. Stärke	Manöver-malus	KB-Malus	Kosten	Gewicht in kg	Sonstiges
Lederbrustharnisch	RK 9	3	+0	+0	9 TT	10	auch Unterleib
Lederbrustharnisch mit Schienen	RK 10	3	+0	+0	16 TT	11	auch Arme
Halbstarrer Lederpanzer	RK 11	5	-1	-10	n/a	n/a	z.B. Krokodil
Starrer Lederpanzer	RK 12	5	-1	-10	n/a	n/a	z.B. Drachen
Kette	Rüstungsklasse	Mind. Stärke	Manöver-malus	KB-Malus	Kosten	Gewicht in kg	Sonstiges
Kettenhemd	RK 13	4	-1	-10	3 GF	11	auch Unterleib und halben Oberarm
Kettenhemd mit Schienen	RK 14	4	-1	-10	6 GF	13	auch Arme
Volle Kette	RK 15	4	-1	-10	13 GF	15	Hemd mit Beinlingen
Kettenpanzer	RK 16	4	-1	-10	11 GF	18	auch Arme und Beine
Platte	Rüstungsklasse	Mind. Stärke	Manöver-malus	KB-Malus	Kosten	Gewicht in kg	Sonstiges
Metallene Brustplatte	RK 17	5	-1	-10	4 GF	12	auch Unterleib
Metallene Brustplatte mit Schienen	RK 18	5	-1	-10	9 GF	16	auch Arme
Halbe Platte	RK 19	5	-2	-20	20 GF	18	Platte/Kette - Ganzkörper
Volle Platte	RK 20	6	-3	-30	40 GF	30	überall Platte
Ritterrüstung	RK 20	7	-4	-40	80 GF	40	alles - auch Kopf und Hals

Tabelle Schilde

Typ	Mind. Stärke	Schild-bonus	Manöver-malus	KB-malus	Kosten	Gewicht in kg	Sonstiges
Turmschild	4	+30	-1	-10	18 TT	10	
Vollschild	3	+20	+0	+0	14 TT	8	
Normaler Schild	3	+10	+0	+0	11 TT	5	

Beispiel: Sie werfen Rot 8 und Schwarz 7 und haben damit eine 87 gewürfelt. (Leider kein nach oben offener Wurf - dafür hätten es 96 oder mehr sein müssen.) Sie haben Ihren Kampfbonus in 40 OB und 20 DB aufgeteilt. Die 40 OB dürfen Sie nun zu Ihrem Wurf hinzuziehen. Sie kommen daher auf $87 + 40 = 127$.

Schlagen Sie nun die Tabelle mit Ihrer Waffe auf. Auf der linken Seite in der ersten Spalte sehen Sie die Ergebnisse des Angriffswurfs. In der obersten Zeile finden Sie die Rüstungsklassen. Sie wählen darüber die Spalte aus, die der Rüstungsklasse Ihres Gegners entspricht. Ermitteln Sie in der Spalte nun die Zeile, die sich mit Ihrem Ergebnis des Angriffswurfs kreuzt. Dort finden Sie Zahlen und gegebenenfalls auch Buchstaben. Diese Angabe ist der erzielte Schaden. Steht dort keine Zahl und-oder Buchstabe, sondern ein Strich, dann haben Sie Ihren Gegner verfehlt bzw. nicht verletzt.

Beispiel: Sie haben mit einem Florett angegriffen. Ihr Gegner hat Rüstungsklasse 9 (Lederbrustharnisch). Sie wählen daher die Spalte mit der 9 in der Überschrift auf. Auf der linken Seite suchen Sie Ihr Angriffswurf-Ergebnis. Wenn wir die 127 aus dem obigen Beispiel nehmen, dann fänden Sie als Schaden 9D angegeben.

Die Zahl steht für die angerichteten Schadenspunkte, die von den Trefferpunkten (kurz: TP) des Gegners abzuziehen sind. Der Buchstabe zeigt einen kritischen Treffer an.

Wenn Sie einen kritischen Treffer angerichtet haben, dann müssen Sie nun die Auswirkungen ermitteln. Neben Sie dazu die Tabelle neben der Waffentabelle. Würfeln Sie einen W100. In der ersten Spalte finden Sie erneut die Würfelerggebnisse abgebildet. Daneben stehen die Spalten mit den Resultaten. Suchen Sie dort die Spalte mit dem Buchstaben, den Sie eben ermittelt hatten. Am Schnittpunkt steht das Ergebnis Ihres kritischen Treffers.

Beispiel: In unserem obigen Beispiel hatten wir eine 9D. Das bedeutet wir haben 9 Schadenspunkte beim Gegner verursacht. Zusätzlich haben wir einen kritischen Treffer der Klasse D erzielt. Wir würfeln nun auf die daneben stehende Tabelle „Kritischer Stichschaden“ in der Spalte D. Angenommen unser Wurf würde 77 ergeben, dann wäre das Resultat unseres kritischen Treffers: „Treffer am Schildarm. Arm ist nutzlos.“ Neben diesen relevanten Spielanweisungen (Ihr Gegner kann nun keinen Schild mehr führen und auch keine zweihändige Waffe!), stehen dort weitere Angaben. Nämlich „+12T - 6 Runden benommen und - 3 Treffer pro Runde bluten“. Es werden also 12 weitere Schadenspunkte verursacht. Zudem ist unser Gegner nun für sechs Runden benommen (dazu weiter unten mehr) und er blutet fortan - bis die Blutung gestillt wurde - 3 Trefferpunkte pro Runde. Sie sehen: Der kritische Schaden ist immens.

BESCHREIBUNG DER KRITISCHEN TREFFER

Die Texte in den Tabellen für kritische Treffer enthalten zum Teil Spielanweisungen. Sie sollten vom Spielleiter entsprechend umgesetzt werden.

Wird dort der Tod des Opfers beschrieben, so stirbt dieses tatsächlich. Die kritischen Auswirkungen sind häufig nicht in Schadenspunkten ausgedrückt!

Unter Umständen müssen die Texte an die besondere Situation angepasst werden.

BENOMMENHEIT

Ist ein Charakter oder eine Kreatur benommen, dann kann sie nicht mehr angreifen; solange, wie die Benommenheit anhält. Außerdem kann nur die Hälfte des Kampfbonus in die Defensive gesteckt werden. Alle anderen Manöver haben einen Malus in Höhe von 5.

Die Benommenheit kann mit einem Manöver versucht werden abzuschütteln. Die Manöverschwierigkeit ist dabei acht plus die Runden, die man noch benommen wäre. Man kann dieses Manöver einmal pro Runde versuchen - ohne das es die eigentliche Aktion kostet.

Beispiel: In unserem Beispiel von eben ist unser Gegner für sechs Runden benommen. Er kann diese Benommenheit versuchen mit einem Manöver von acht plus sechs - also 14 (!) abzuschütteln. Er würfelt mit einem Würfel (Standardregeln!) und erreicht eine Null (also eine 10). Dies ist ein nach oben offener Wurf und er darf erneut würfeln. Diesmal ist es eine zwei. Beide Würfe werden addiert. Das Ergebnis ist also 12. Jetzt darf er noch seinen Konstitutionsbonus hinzuzählen. Erreicht er damit die 14, ist die Benommenheit überwunden.

TREFFERPUNKTE

Das alternative Kampfsystem braucht eine Modifikation der Trefferpunkte. Wenn Sie mit diesem spielen, dann müssen Sie die Trefferpunkte der Spielercharakter (und auch der Nichtspielercharaktere und Kreaturen) anpassen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

- Alle erhalten einmalig +30TP. Ein Barde hätte demnach auf der ersten Stufe $30 + 6 + \text{KO-Bonus} = \text{Trefferpunkte}$. Er würde pro Stufe dann weitere $6 + \text{KO-Bonus}$ bekommen. Ein normaler Ork hätte statt der 12 dann 42 Trefferpunkte.
- Die Angaben der TP sind zu verdreifachen. Ein Barde würde beispielsweise dann pro Stufe $18 \text{ TP} + \text{KO-Bonus}$ erhalten. Ein normaler Ork hätte statt 12 dann 36 TP.

Wir empfehlen letztere Variante.

GEZIELTE SPRÜCHE

Auch hier gibt es zwei Möglichkeiten, wie man die Magie dem alternativen Kampfsystem anpassen kann:

Zum einen kann man die Angriffstabellen und Kritischen Treffer-Tabellen aus dem Rolemaster Grundregelwerk nutzen. Hier geht man analog zu dem alternativen Kampfsystem vor. Das heißt auch, dass die Ränge in Gezielte Sprüche verzehnfacht werden: Ein Rang gibt demnach +10 KB.

Zum anderen kann man die Magie nach Standardkampfsystem abwickeln und „nur“ die verursachten Schadenspunkte anpassen. Diese müssten dann verdreifacht werden.

Wir empfehlen erstere Option.

GROSSE UND GEWALTIGE WESEN

Kämpfen Sie gegen große oder sogar gewaltige Gegner, dann wenden Sie statt der regulären Kritischen Treffer-Tabellen die Tabellen im hinteren Teil des *Rolemaster Kampfhandbuchs* an. Die Klasse des kritischen Treffers spielt hier keine Rolle mehr. Stattdessen aber was für eine Waffe Sie benutzen.

Große Wesen sind beispielsweise: Troll

Gewaltige Wesen sind beispielsweise: Kraken, Lindwurm, Riese

KREATUREN & MONSTER

Wenn Sie das alternative Kampfsystem einsetzen, dann können Sie ohne größeren Aufwand auch das *Rolemaster Kreaturen & Monster Buch* verwenden.

AUSBLICK

In Kürze sollen weitere optionale Regeln noch erscheinen, die auf dem alternativen Kampfsystem aufbauend eingeführt werden können:

- Optionale Regeln für den Fernkampf
- Optionale Regeln für den waffenlosen Kampf
- Optionale Regeln zur Heilung
- Optionale Regeln zur Formung von Magie