

VALKAVA – ROLLENSPIEL

Waffengang, Version April 2010

Die Aktionen beider Kämpfer werden nicht getrennt voneinander betrachtet (in Angriff und Parade), sondern gelten als **eine** Aktion. Daher wird für beide Kämpfer jeweils eine Probe auf den KGE-Wert abgelegt.

Ist die Differenz zwischen den beiden Probenergebnissen kleiner als 4, so verliert der Unterlegene diese Punkte direkt von seiner Lebensenergie (kein RS!).

Beträgt die Differenz mindestens vier Punkte, so entscheidet der Probensieger, ob er TP erzeugen will. Diese werden ermittelt aus

Waffen-TP [evtl. + KR-Bonus (= Kraft – 14)] + FS des Angreifers + Kraft-TP-Bonus von 1 – 11 (s. S. 40)

Bei energischen Angriffen: TP * 2 + eine ernste Verletzung (1 Lebenssegment)

Bei Glücks-KGE-Proben: TP * 3 + eine kritische Verletzung (2 Lebenssegmente)

Von den TP wird der RS abgezogen und die so ermittelten SP von den LeP abgezogen.

Zu den Aktionspunkten (AP):

Für eine gewöhnliche Kampfaktion werden 3 AP benötigt, bei waffenlosem Kampf und einigen Waffen (wie z.B. Messer) nur 2, bei Nutzung des Waffen-Kraft-TP-Bonus und besonders schweren Waffen 4 AP. Das Tragen von Rüstung und Gepäck kann die benötigten AP zusätzlich in die Höhe treiben.

Hat ein Kämpfer mindest doppelt so viele AP wie ein Manöver mit der gewählten Kampftechnik benötigt, so kann er folgende Vorteile nutzen.

Entweder

a) Ist seine KGE-Probe mindestens 10 Punkte höher als die seines Gegenübers, darf er ein zweites Mal würfeln. Beide Aktionen zählen dann als Angriff und wenn beide Ergebnisse höher ausfallen als die KGE-Probe des Gegners, erzeugen auch beide Aktionen entsprechenden Schaden.

Oder

b) Der Kämpfer darf zweimal würfeln und das bessere Ergebnis wählen.

Ausweichen:

Statt einer KGE-Probe kann ein Kämpfer auch eine Probe auf Ausweichen ablegen. Ausweichen benötigt 2 AP (evtl. zuzüglich Behinderungs-AP durch Rüstung und / oder Gepäck). Da die meisten Kämpfer über genügend AP verfügen dürften, können sie in der Regel auch mehrmals pro KR ausweichen, d.h. sie würfeln so oft, bis ihre AP verbraucht sind und wählen das beste Ergebnis aus.

Eine Ausweichen-Probe wird nur dann gefordert, wenn der Gegner eine Probe auf seinen KGE-Wert macht. Dass beide Seiten eine Ausweichen-Probe machen, wäre zwar amüsant in der Darbietung, tatsächlich aber recht sinnlos.


Bei erfolgreichem energischem Ausweichen kann der Kämpfer aus dem Kampf fliehen, ohne eine unparierbare Attacke hinnehmen zu müssen. **ODER** er kann, wenn er noch genügend AP übrig hat, einen Gegenangriff starten (KGE-Probe). Dieser Gegenangriff kann vom Gegner nur pariert werden, wenn er in dieser KR noch AP einsetzen kann (2 AP, wenn er ausweichen will, 2-4 AP wenn er parieren will [evtl. zuzügl. Behinderungs-Malus]). Wird ein solcher Gegenangriff von einem Kämpfer mit Waffe pariert, indem er eine Probe auf seinen KGE-Wert ablegt, dann kann dieser Kämpfer Schaden erzeugen, wenn seine Probe besser ausfällt, als die des Angreifers.

Mehrere Gegner:

Beim Kampf mit mehreren Gegnern erhält jeder Kämpfer der quantitativ überlegenen Seite pro Kämpfer einen Bonuspunkt (also mindestens 2) auf den KGE-Wert (nicht auf den Ausweichen-Wert).




Ablauf einer Kampfrunde (Nahkampf)

Tab. 1

1) Kampfhandlung	a) AP einsetzen b) KGE-Probe 	
2) Probenvergleich	Differenz < 4	Differenz > 3
3) Schaden ermitteln	Verlierer verliert Differenz an LeP	Gewinner erzeugt TP: a) Waffen-TP [evtl. + KR-Bonus] + FS + Kraft-TP-Bonus  b) TP - RS = SP



Variante 1: Ein Kämpfer hat mindestens doppelt so viele AP zur Verfügung, wie er für ein Manöver benötigt.

Tab. 2

1a) Kampfhandlung	a) AP einsetzen b) KGE-Probe 	
1b) AP-Einsatz für 2. Aktion	Entweder für 2. Chance a) zweite KGE-Probe  b) das bessere Ergebnis gilt	Oder für 2. Angriff (nur möglich, wenn 1. KGE-Probe mindestens 10 Punkte größer als Gegner-Probe) a) zweite KGE-Probe  b) beide Ergebnisse werden mit der Probe des Gegners verglichen
weiter mit 2) Probenvergleich (Tab. 1)		

Variante 2: Ein Kämpfer will ausweichen (2 AP [+ Gepäck- und Rüstungsmalus]).

Tab. 3

1a) Kampfhandlung des Angreifers	a) AP einsetzen b) KGE-Probe 	
1b) Ausweichen	a) AP einsetzen b) Ausweichen-Probe  c) Bei ausreichend AP, weitere Ausweichen-Proben möglich, das beste Ergebnis gilt	
1c) Ausweichen-Erfolg bestimmen	wenn KGE-Probe > Ausweichen-Probe, dann weiter mit 2) Probenvergleich (Tab. 1)	wenn Ausweichen-Probe ≥ KGE-Probe, dann weiter mit 2a) Ausweichen
2a) Ausweichen	Ausweichen glückt	
2b) Wenn Ausweichen-Probe energisch (30+)	Entweder Flucht Weglaufen möglich, ohne unparierbare Attacke zu erleiden	Oder Gegenangriff (nur möglich, wenn noch ausreichend AP zur Verfügung stehen) Dies führt dann wieder zu 1) Kampfhandlung (Tab. 1), wobei der Gegner nur ausweichen oder kämpferisch handeln kann, wenn er noch über entsprechende AP verfügt.

KGE-Probenereignisse:

Energisch (30+):

Glückserfolg (Wurf 20): TP*3 + kritische Verletzung (2 Lebenssegmente)

ODER Entwaffnen (Wiedererlangen dauert FS KR)