

Patzer im Kampf

Das Kampfsystem von RUF DES WARLOCK erlaubt den Charakteren, mit dem Meisterangriff besonders gelungene und tödliche Schläge auszuteilen. Jedoch ist dies weder für den Fernkampf vorgesehen, noch ist das Gegenteil besonders ausgereift der Fall, nämlich, dass ein besonders missratener Hieb ebenso spektakuläre Folgen haben. Im Folgenden soll diesem Mangel abgeholfen werden.

Meisterschuss

Ebenso wie beim Meisterangriff kann natürlich auch einem Schützen ein besonders guter Treffer gelingen. Bei einer unmodifizierten 1 auf W30 bei einer Probe auf „Kampf mit Schuss- und Wurfaffen“ erzielt der Schütze einen Meisterschuss. Die nach einer eventuell gelungenen INS-Probe folgende BE-Probe wird jedoch mit dem Malus belegt, der für die geringere Entfernung gilt (vgl. Entfernungs-Tabelle im Regelwerk auf S. 77). Anschließend wird zuerst ganz normal mit W% der Treffer bestimmt. Das Ergebnis auf der Treffertabelle wird dann um 5 erhöht, wobei stets der unterste Wert der betreffenden Zeile zur Berechnung herangezogen wird.

Beispiel: Nach einem Meisterschuss des Zwergen Kari aus 15 Metern Entfernung (Distanz = durchschnittlich) mit seiner Muskete muss dem Goblin Skratgiz nach seiner gelungenen INS-Probe eine BE-Probe +3 gelingen anstatt nur +2 (also wie bei Distanz = nah). Da sie misslingt, würfelt Kari auf der Stahlkugelschleuder-TT, womit er 56%, also eine 21-23 erzielt. Daraus wird nun eine 26 (21+5).

Achtung: Der Vorteil für Linkshänder „Meisterangriff mit 1 und 2“ gilt dahingehend nur für den Nahkampf.

Patzer-Tabellen

Misslingt ein Angriff, ob Nahkampf oder Fernkampf, mit einer unmodifizierten 30 auf W30, so hat der Charakter einen Patzer hingelegt.

Ihm muss nun eine INS-Probe gegen halben Wert gelingen, um eventuelle Auswirkungen zu vermeiden. Misslingt die Probe, so muss der Charakter das mit W10 bestimmte Ergebnis der für ihn gerade gültigen Patzer-Tabelle hinnehmen.

Beispiel: Der Söldner Markus (INS = 18) kämpft mit Schwert und Schild. Ein Angriff auf einen Ork misslingt mit einer 30. Markus würfelt eine 12 auf W30 bei seiner INS-Probe gegen halben Wert, die Probe misslingt also um 3. Jetzt muss Markus mit W10 auf der Patzer-Tabelle „Nahkampfwaffen“ würfeln. Hätte er den Angriff des Orks mit einer 30 auf W30 nicht verteidigen können und wäre ihm dann seine INS-Probe misslungen, so hätte Markus mit W10 auf

der Patzer-Tabelle für Verteidigung „Verteidigung und Schilde“ würfeln müssen

Diese Patzer-Regeln ersetzen die Patzer-Regeln aus dem Regelwerk, Seite 55.

Tabelle 1: Ein- und zweihändige Nahkampfwaffen (inkl. SSK und STG)

- 1 Mit einem ziemlich beeindruckenden Manöver rammt der Charakter seine Waffe in den eigenen Fuß (W10: 1-5 linker Fuß, 6-10 rechter Fuß). Er richtet bei sich selbst den Schaden für einen Fußtreffer (Beinverletzung) an.
- 2 Der Charakter unterschätzt sein eigenes Gewicht und gerät ins Stolpern (-10 **KAP(k)**). Auf seinen nächsten **AW** erhält der Gegner einen Bonus von -2, der **VW** des Charakters auf diesen Angriff hat einen Malus von +4.
- 3 Durch einen überzogenen Hieb entgleitet die Waffe dem Charakter und fliegt W6 Meter in eine zufällige Richtung davon (mit W12 dem Uhrzeigersinn gemäß auswürfeln). Für die Dauer ohne Waffe steht dem Charakter nur eine **BE** als Verteidigung zu.
- 4 Im letzten Moment weicht der Gegner dem Schlag elegant aus. Von der Wucht des Schlages nach vorne gerissen stürzt der Charakter zu Boden (-20 **KAP(k)**). Er braucht 1W4 Runden, um wieder auf die Beine zu kommen. Der Gegner erhält einen zusätzlichen **AW**, wobei der **VW** des Patzenden die **BBE** nicht übersteigen darf.
- 5 Der Angreifer schätzt die Entfernung falsch ein, verliert beinahe das Gleichgewicht und verknackst sich dabei den Knöchel. Er verliert 1 **BE** und 10 **IW** für die nächsten 5 ZE.
- 6 Ein etwas zu optimistisch geführter Schlag verfehlt sein Ziel und öffnet die Deckung des Charakters. In der nächsten ZE verliert er 20 **IW** und kann nur verteidigen.
- 7 Die Waffe entgleitet beinahe dem Griff des Charakters. In dieser ZE kann er keine weiteren Angriffe oder Verteidigungen mehr vollführen.
- 8 Der Gegner weicht dem schwungvollen Hieb des Charakters aus, welcher stürzt und dabei seine Waffe verliert (-30 **KAP(k)**). Der Gegner erhält sofort einen zusätzlichen **AW**, wobei der **VW** des Patzenden seine **BBE** nicht übersteigen darf. Er benötigt 1W4 ZE zum Aufstehen.
- 9 Der missratene Schlag lässt den Charakter in einer ungünstigen Position zurück. Der Gegner greift unabhängig von den **IW** nächste ZE zuerst an.
- 10 Ein ungeschickter Hieb bringt den Charakter aus der Balance. In der nächsten ZE verliert er 10 **IW** und erhält einen Malus von +3 auf den **AW**.

Tabelle 2: Faustwaffen und natürliche Waffen

- 1 Mit einem lauten Krachen brechen die Knochen der Hand/Klaue/Maul des Charakters. Er verliert 2W20 **VIP** und 250 **KAP** (ST- Probe +5, ansonsten werden **KAP**-Verluste verdoppelt) und kann mit dieser Angriffsart erst nach Heilung wieder angreifen.
- 2 Der Riss eines Muskels lässt den Charakter vor Schmerz beinahe ohnmächtig werden. Diese Angriffsart ist erst nach 1W6 ZE wieder einsetzbar, wobei sein **AW** bis zur Heilung halbiert wird, unabhängig von etwaigen **KAP**-Verlusten.
- 3 Der misslungene Hieb wirft den Charakter zu Boden (-20 **KAP(k)**). Er braucht 1W4 Runden, um wieder auf die Beine zu kommen. Bis dahin erhält jeder Gegner einen Bonus von -3 auf den **AW**, wobei der **VW** des Patzenden die **BBE** nicht übersteigen darf.
- 4 Die Wucht des Fehlschlages reißt den Angreifer fast von den Beinen. Er kann in der nächsten ZE nicht angreifen, alle Attacken gegen ihn erhalten einen Bonus von -2 auf **AW**.
- 5 Beim Ausfallschritt nach dem Schlag verknackst sich der Charakter den Knöchel. Er verliert 1 **BE** und 10 **IW** für die nächsten 5 ZE.
- 6 Ein etwas zu optimistisch geführter Schlag verfehlt sein Ziel und öffnet die Deckung des Charakters. In der nächsten ZE verliert er 20 **IW** und kann nur verteidigen.
- 7 Der Angriff trifft etwas schmerzhaft Hartes. Bis zum Ende der nächsten Runde kann diese Angriffsart nicht eingesetzt werden.
- 8 Der Schlag wird pariert. Durch die schwere Erschütterung verliert der Charakter seinen nächsten Angriff.
- 9 Der missratene Schlag lässt den Charakter in einer ungünstigen Position zurück. Der Gegner greift unabhängig von den **IW** nächste ZE zuerst an.
- 10 Ein ungeschickter Hieb bringt den Charakter aus der Balance. In der nächsten ZE verliert er 10 **IW** und erhält einen Malus von +3 auf den **AW**.

Achtung: Die Regeln für Knochenbrüche in Werwolfsgestalt des Wolfsjägers, S. 139, Spalte 2, bleiben von dieser Patzer-Tabelle unberührt.

Tabelle 3: Schusswaffen (Bögen, Armbrüste, etc.)

- 1 Im entscheidenden Moment lockert sich der Griff des Schützen, wodurch sich das Geschoss in seinen Fuß bohrt. Er erleidet den normalen Schaden und muss sich in der nächsten ZE von dem Treffer erholen. Sofern es sich um einen Bogen oder eine Armbrust handelte, kann er nur noch vor Schmerzen im Kreis hüpfen.
- 2 Die Waffe bricht oder reißt – auf jeden Fall ist sie nicht mehr verwendbar. Bei einem Bogen oder einer Armbrust lässt die Spannung das brechende Holz ins Gesicht des Schützen schlagen, wodurch er 2W20 **VIP** und 250 **KAP** verliert. Er darf sich nur SF für Rüstung abziehen, sofern er einen Helm mit Visier trägt.
- 3 Die Waffe weist einen erkennbaren Sprung oder Riss auf (WF sinkt auf 10). Bei jedem weiteren Schuss geht sie mit 20% Wahrscheinlichkeit endgültig kaputt. In diesem Fall kommt es automatisch zu Resultat 2.
- 4 Die Waffe gleitet dem Schützen aus der Hand, der dadurch alle Angriffe in dieser Runde einbüßt.
- 5 Die Sehne oder Schleuder reißt und muss erst durch eine neue ersetzt werden, bevor die Waffe wieder schießen kann.
- 6 Der Pfeil bzw. Bolzen bricht, oder der Stein fällt aus der Schleuder. Der Charakter verliert diesen Angriff.
- 7-8 Das Geschoss fällt zu Boden. Der Schütze kann nachladen und mit Beginn der nächsten ZE wieder schießen.
- 9 Der Schütze lässt seine Geschosse fallen (Kugelbeutel, Köcher reißt und fällt etc.). Entweder sammelt er sie wieder auf oder setzt sie in 1W3 ZE wieder auf oder er benötigt 1 ZE mehr zum Nachladen und verliert 10 **IW**.

Anmerkung: Im Gegensatz zu den im Regelwerk auf S. 55 bestehenden Patzer-Regeln gehen wir davon aus, dass ein Nahkampfgegner einen gestürzten Charakter (und umgekehrt) entsprechend beharken wird, so dass es diesem eben nicht gelingen wird, nach einer halben ZE (also in seiner Angriffsphase) bereits wieder aufzustehen. Daher wird hier mit 1W4 ZE stets symbolisiert, dass der Gestürzte einen günstigen Moment für sich abpassen muss.

Hat er nach seinem Sturz keinen Nahkampfgegner mehr (aus welchen Gründen auch immer; pfui Master), so erübrigen sich natürlich die 1W4 ZE. Ein nicht im Nahkampf gebundener Gestürzter benötigt nach wie vor nur ½ ZE zum Aufstehen.

Tabelle 4: Wurfwaffen (Wurfbeil, Dreizack, Chakram etc.)

- 1 Durch eine ungeschickte Bewegung des Werfenden kugelt sein Schultergelenk aus. Er verliert 350 **KAP(k)** und bleibt bis zur Heilung handlungsunfähig.
- 2-3 Der Charakter zerrt sich einen Muskel im oberen Rückenbereich. In den nächsten 1W4 Runden kann er sich lediglich bewegen. **AW**, „**Kampf mit Schuss und Wurfwaffen**“ und **GE** werden beim Einsatz dieses Armes halbiert, bis jemand den Charakter heilt.
- 4 Der Wurf landet nicht da, wo er sollte. Auf 1W10 bedeutet 1-5: weit nach links; 6-10: weit nach rechts. Wenn sich dort jemand aufhält, würfelt der Charakter erneut „**Kampf mit Schuss- und Wurfwaffen**“ und trifft bei Erfolg ein zufällig ausgewähltes Ziel in der Nähe.
- 5 Nach einem eleganten Wurf kippt der Charakter vorneüber und fällt aufs Gesicht. Er benötigt 1W4 Runden, um wieder auf die Beine zu kommen. In dieser Zeit erhält jeder Angreifer einen Bonus von -3 auf seinen **AW**.
- 6-7 Nach dem Wurf stolpert der Charakter, kann sich aber gerade noch fangen. Trotzdem verliert er seinen nächsten Angriff (er benötigt eine ZE länger zum eventuellen Nachladen).
- 8-9 Der Schwung der Wurfbewegung lässt den Charakter herumfahren. Plötzlich schaut er in die falsche Richtung, was ihn in der nächsten ZE nur mit halbem **IW** agieren lässt.
- 10 Im entscheidenden Moment entgleitet dem Charakter die Wurfwaffe und fällt ihm vor die Füße. Er muss sie aufheben (neue Nachladezeit)



Tabelle 5: Verteidigung und Schilde

- 1 Durch eine misslungene Verteidigung dreht sich der Charakter genau in den Schlag hinein. Der Schaden wird normal berechnet, er verliert allerdings doppelt so viele **VIP** wie normal (betrifft nicht die fortlaufenden **VIP**-Verluste).
- 2 Bei seiner Parade wird dem Angegriffenen entweder die Waffe aus der Hand geschlagen, die in 1W3 Metern Entfernung zum Liegen kommt, oder sein Schild fällt herunter. Für die Dauer ohne Waffe steht dem Charakter nur eine **BE** als Verteidigung zu.
- 3 Der Charakter glaubt, eine Finte entdeckt zu haben und pariert daher falsch. Die ungünstige Verteidigung kostet ihn 1W10 **VIP** zusätzlich. und er verliert 10 **IW** bis zum Ende der nächsten ZE.
- 4 Der Winkel der Parade stimmt nicht, wodurch der Charakter die Wucht mit dem Körper aufnehmen muss und stürzt. Er braucht 1W4 ZE, um wieder aufzustehen. Während dieser Zeit kann er nur verteidigen, **AW** des Gegners erhalten einen Bonus von -3.
- 5-6 Die zaghafte Verteidigung kann den gewaltigen Hieb des Gegners nicht aufhalten. Er treibt dem Charakter die Luft aus den Lungen. Bis zum Ende der nächsten ZE kann er nur verteidigen.
- 7-8 Der Hieb des Angreifers zerstört die verteidigende Waffe und trifft automatisch den Arm, mit dem sie geführt wurde. Die Waffe nimmt einen Teil der Wucht auf, wodurch der Charakter 1W10 **VIP** weniger verliert.
- 9 Der Hieb des Gegners schlägt die verteidigende Waffe aus der Hand. Kam in dieser ZE ein Schild erfolgreich zum Einsatz (erfolgreiche „**Kampf mit Schild**“-Probe), so reißen dessen Befestigungsbänder.
- 10 Schild erfolgreich zum Einsatz (erfolgreiche „**Kampf mit Schild**“-Probe), so reißen dessen Befestigungsbänder.

Anmerkung: Bei Resultat 7-8 wird natürlich nur eine „normale“ Waffe zerstört. Bei magischen Waffen entscheidet der Master (beispielsweise je nach WF), unzerstörbare Waffen (Uhlums Sense, Todesklinge, Amazonenlangschwert) werden hiervon nicht betroffen, es gilt dann Resultat 9-10.

Wurde ein Schild zur Verteidigung eingesetzt, so zersplittert er. Hierbei gelten die gleichen Anmerkungen wie für nichtmagische, magische und unzerstörbare Waffen.