

RDW ALTERNATIV

Anmerkung: Diese Regeln wurden von [Thomas Keller](#) geschrieben. Fragen und Anregungen sind willkommen

1. SF und Treffer

Reichen die BSP eines Treffers (BSP der Waffe + KK-Bonus des Kämpfers + TT-Bonus) nicht aus um die SF der getroffenen Körperregion zu übertreffen, so wurde kein Treffer erzielt, der die Rüstung durchschlagen hat. Ausnahmen bilden alle Trefferergebnisse Prellung, hier ist kein VIP-Verlust nötig um Schaden anzurichten.

2. Kampf mit Schild

Der Umgang mit dem Schild im Nahkampf wird im RDW-Regelwerk zur Genüge besprochen, etwas zurückhaltender war man da bei der Parade von Fernkampfwaffen; man hat sie einfach vergessen. Meine Alternativregel hält sich am Schema der Fertigkeit „Kampf mit Schild“:

Wird man mit einer FKW angegriffen und möchte diese mit dem (natürlich bereitgehaltenen) Schild abwehren, so würfelt man zunächst auf seinen Fertigkeitwert „Kampf mit Schild“ wobei die Modifikationen der Tabelle „Ausweichen von Geschossen“ (S.77) zur Geltung kommen. Gelingt die Probe würfelt man nun einen VW mit dem VW-Bonus des gehaltenen Schildes. Gelingt auch dieser, so hat man den FKW-Angriff abgewehrt. Mißlingt sie oder mißlingt bereits die Instinkt- oder die „Kampf mit Schild“-Probe so wurde man getroffen.

Als kleine Ergänzung zum Schildeinsatz im Nahkampf ist meine Antwort auf die Überlegung: „...und was passiert wenn man laut der TT eine Stelle getroffen hat, die eindeutig vom Schild verdeckt wird?“ zu verstehen. Je nach Material des Schildes nimmt man die entsprechend bessere TT zur Ermittlung des Schadens: Lederschilde entsprechen der TT Schuppenpanzer, Holzschilde der TT Plattenpanzer und Metallschilde der TT Vollharnisch. Außerdem addiert sich der SF des Schildes (7/10/13) natürlich zu dem der darunter getragenen Rüstung. Auch hier gilt, daß nur ein Treffer erzielt wurde, wenn die BSP über dem (Gesamt-)SF liegen. Eine Ausnahme bilden Prellungen, welche immer einen Treffer nach sich ziehen (siehe oben). Zur Erläuterung noch ein kleines Beispiel:

Beispiel

Ratzepimmel, ein Söldner der Stufe 3./6., zieht durch den Wald. Plötzlich hört er ein Knacken gefolgt von einem Surren. Er reißt geistesgegenwärtig den am Arm getragenen Schild nach oben (INS-Probe geschafft). Nun würfelt er auf seine „Kampf mit Schild“- Fertigkeit mit einem Malus von +3 aufgrund der Entfernung. Er würfelt eine 13, das reicht um ihm nun einen um 4 Punkte erleichterten (er trägt einen Adarga) VW-Wurf zu gestatten. Er schafft die Probe mit einer 7 und der Pfeil bleibt im Schild stecken. Aber irgend wo kam der Pfeil ja her und so sieht sich Ratzepimmel bald von einem großen, häßlichen Ork mit großer, häßlicher Keule bedrängt. Nach einer mißlungenen Schildparade, gelingt dem Ork ein Treffer auf Ratzepimmels linken Arm, der ja eindeutig vom Schild verdeckt wird. Ratzepimmels Spieler jubiliert bereits innerlich, der Master sieht auf der Tabelle LSK gegen Schuppenpanzer nach (der Adarga ist ein Lederschild), und verkündet 200 KAP und 14 BSP. Ratzepimmel trägt ein Kettenhemd, der SF am linken Arm beträgt somit $8(KH)+7(\text{Schild})=15$. Wieder jubiliert der Spieler, weil: BSP kleiner gleich SF bedeutet keinen Treffer. Aber nun jubiliert der Master und verkündet strahlend, daß es sich bei dem Treffer um eine Prellung handelt (laut TT) und man sich deshalb doch eine Wunde eingefangen hat. Ratzepimmels Spieler schmolzt und zahlt es dem Master in Gestalt des Ork mit einem „tödlichen Kopftreffer“ beim nächsten AW heim. Was ihn tief in der Gewißheit Thyron sei gerecht bestätigt. Doch das letzte Lachen gehört dem Master: „...denk auch an die zusätzlichen KAP(k)/ZE durch deinen Schild, hä, hä, hä“

3. Initiative

Simultan zur Berechnung des IW im Nahkampf lauten die Formeln für Ring- bzw. Fernkampfangriffe: **TAK + Instinkt + BE + Fertigkeitswert Ringkampf bzw. Kampf mit Schuß- und Wurfaffen**

Kämpfen Charaktere mit Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen und waffenlos gegeneinander, so gilt der für den jeweiligen Angriff passende IW. Dies kann von entscheidender Bedeutung sein, z.B. wenn es darum geht ob man zuerst einen Pfeil auf den Gegner abfeuern darf, um ihn eventuell auszuschalten, oder ob dieser zuerst zuschlagen darf, wobei einem selbst ja nur die BE-Probe bleibt.

4. Hektische Aktivität

Zusätzliche Aktionen z.B. aufgrund eines Patzers oder beim Kampf bewaffneter gegen waffenlosen Kämpfer werden sofort, als hektische Aktivität innerhalb der ZE durchgeführt.

Im Gegensatz dazu wird nach einer gelungenen und nicht geblockten Soloattacke, die AT-Phase des Parrierenden „übersprungen“, er muß quasi einmal aussetzen. Die nächste Attacke erfolgt in der regulären AT-Phase des Solo-Angreifers.

5. Riposte

Anstatt sich zu verteidigen kann ein Kämpfer als Paradeaktion auch den Gegenschlag, die Riposte wählen. An die Stelle des VW-Wurfes tritt dann der AW-Wurf. Die Riposte muß natürlich **vor** dem Angriffswurf des Gegners erklärt werden. Die Ergebnisse sind meist blutig und gehen in der Regel zugunsten des schwerer gerüsteten und bewaffneten Kämpfers aus. Eventuell gewürfelte Solo-AWs während einer Ripostenrunde haben keine Auswirkungen auf den weiteren Kampf. Die Riposte kann auch gewählt werden wenn man gerade Opfer eines Gegnerischen Solo-Angriffes geworden ist, um diesen zu beenden. Dies ist der Fall, wenn man selbst dabei einen Treffer erzielt. Der Solo-Angreifer erhält auf seinen AW einen Bonus von +2 während der Ripostierende einen Malus von +2 auf seinen AW hinnehmen muß.

Beim Kampf gegen mehrere Gegner verzichtet man als Gegenschlag Ausführender selbstverständlich auch auf den 2. (und 3.) VW.

Charaktere die mehrere AW besitzen, können aus dieser besonderen Fähigkeit während einer Riposte keinen Nutzen ziehen.

6. Die Nächtliche Regeneration

Um sämtliche (Un)klarheiten und Gerüchte zu diesem Thema zu beseitigen, hier die ultimative Aufstellung der Regenerationsdaten:

- Pro 8h Schlaf oder 12h körperlichen Nichtstuns erhält man unter normalen Bedingungen 3VIP, 50 KAP, 4 MKZ und 160 ZAP zurück.

Das bedeutet für den akribischen Master:

- Pro 1h Schlaf regeneriert man 3/8 VIP, 6 KAP, 1/2 MKZ und 20 ZAP.
- Pro Stunde körperlichen Nichtstuns erhält man 1/4 VIP, 4 KAP, 1/3 MKZ und 13 1/3 ZAP zurück.

Alles unklar? Na klar!

7. Unstillbare Blutungen

Fraglos mag während des Spieles das ein oder andere Mal die Frage aufkommen was Helden, oder Wesen tun, die eine stark blutende Wunde zugefügt bekommen und kein Heiler in der Nähe ist. Sterben, wäre eine logische aber nicht ganz zufriedenstellende Antwort. Bekanntlich schließen sich Wunden mit mehr als 8 VIP/ZE nicht mehr von selbst, ohne Heilkraut kann man die Blutung um max. 5 VIP/ZE verringern, was dann bedeuten würde, daß alle Blutungen über 13 VIP/ZE unweigerlich zum Tode führen. Doch es gibt noch Alternativen.

Erstens kann man die Wunde zusätzlich mit blutstillenden Heilkräutern behandeln. Coulmeur z.B. verringert den fortlaufenden Schaden um -5 VIP / -50 KAP. Hat man solcherart Kräuter nicht zur Hand hilft nur noch eines: Abbinden (falls möglich, z.B. an den Extremitäten) oder Verbinden mittels Druckverband. Ersteres gelingt immer, zweiteres geschieht automatisch bei einer „Wunden behandeln“ Probe, die den fortlaufenden Schaden nicht unter 9 VIP senkt. Dauer bei Gelingen 12 ZE sonst weiterhin 2 ZE.

Eine abgebundene Wunde blutet nicht weiter. Allerdings wird das gesamte Körperteil ab der Stauung nicht mehr durchblutet, was in der ersten Stunde zu starken Schmerzen, Schonhaltung und dem Verlust von W20 VIP und W20*10 KAP führt und den Betroffenen nicht mehr regenerieren lässt. Gelangt der Verwundete innerhalb dieser Zeit zu einem Heiler oder anderem Heilkundigen oder wird anderweitig mit blutstillenden Kräutern versorgt, so kann man versuchen die nach Öffnen der Stauung in ursprünglicher Stärke blutende Wunde zu schließen. Besteht die Stauung länger als eine Stunde, verliert der Verwundete für jede weitere Stunde W10 VIP und W10+10 KAP. Die unangenehmste Nebenwirkung ist allerdings, daß das Körperteil nach einer Stunde mit einer Chance von 50 % und spätestens nach zwei Stunden abgestorben ist und amputiert werden muß. Dabei entsteht eine Blutung entsprechend der TT „ZH gegen NK“. Mit chirurgischem Besteck: BSP 1W4+4, KKB 2, kein KK-Bonus, mit improvisiertem „Werkzeug“: BSP und KKB desselbigen modifiziert durch die KK des Amputeurs, aber mindestens KKB 3, BSP 1W4+6.

Ein Heiler kann die Amputation durch präventive Anwendung des Zaubers „Gliedmaßen anfügen“ und des Heilkrautes 38, verhindern. Probe auf Wunden behandeln +2 (anstatt +4).

Kann man die Wunde aufgrund der Lokalisation nicht abbinden, so bleibt nur der Druckverband, dessen Anbringung eine Minute dauert, in der keine fortlaufenden Punktverluste anfallen. Der fortlaufende Schaden wird nun nicht mehr pro ZE sondern pro fünf Minuten abgezogen. Stehen zu einem späteren Zeitpunkt blutstillende Kräuter oder ein Heiler zur Verfügung, und lebt der Charakter dann noch, so kann mit der Wunde simultan zur Behandlung nach Abbinden verfahren werden (nur von der Amputation raten wir ab...). Auch hier gilt natürlich, daß der Verwundete bis zur endgültigen Behandlung der Wunde nicht mehr regeneriert.

Ultima Ratio bildet die Kauterisation der Wunde, sprich das Verschließen durch große Hitze. Arte Legis ist das zwar nicht, doch dem (aus)blutenden Helden mag es die letzte Rettung sein. Am besten geeignet ist glühendes Metall, weniger geeignet erscheinen Fackeln, im Feuer erhitzte Steine, glühende Kohlen und ähnliches.

Der Patient bekommt nun idealerweise ein Beißkeil verabreicht und wird festgeschnallt oder vom Gruppenbarbar gehalten, der behandelnde Held nimmt nun das idealerweise glühendheiße Corpus Delicti zur Hand, und dann kanns losgehn.

Beim Aufdrücken auf die Wunde wird die Blutung durch Veröden der Blutgefäße und des Gewebes gestoppt. Es entsteht dabei allerdings eine drittgradige Verbrennung des betroffenen Areals. Klingt komisch, is aber so. Der solchermaßen behandelte nimmt weitere 2W20 NSP und $(W4+2)*100$ KAP hin $[2W20+10$ NSP / $(W6+2)*100$ KAP wenn kein glühendes Metall verwendet wurde] und verliert für W30+10 ZE das Bewußtsein. Eine erfolgreiche Durchführung erfordert eine gelungene Wunden- behandeln-Probe die wie folgt modifiziert wird:

- Glühendes Metall +7
- Andere geeignete Materialien +10
- Behandelnder ist Heiler -4
- Behandelnder ist Heilkundiger -2
- Patient festgeschnallt -3
- Patient wird gehalten -2
- Eigentherapie +3 (ST-Probe +5 und +10 NSP)

Jeder Versuch dauert 1 ZE, in der - unabhängig vom Erfolg - kein fortlaufender Schaden anfällt, plus die Zeit bis der Gegenstand die erforderliche Temperatur erreicht hat, fragen sie doch einfach ihren Meister. Ein Mißerfolg bedeutet, daß die Blutung nicht gestoppt wurde. Der durch die Behandlung anfallende Schaden muß natürlich trotzdem hingenommen werden. Die Behandlung ist beliebig oft wiederholbar und die Blutung stoppt auf jeden Fall mit dem Tod des Helden.

8. Geschwindigkeiten der Helden

Prinzipiell habe ich die unendlich vielen Möglichkeiten der Helden sich fortzubewegen auf 2 wichtige beschränkt, die Höchstgeschwindigkeit und die Kampfgeschwindigkeit. Das Tempo eines Marsches wird über die Fertigkeit „Marschieren“ errechnet und für andere Bewegungsarten (Schwimmen, Klettern, etc.) gibt es entsprechende Fertigkeiten.

- Die Kampfgeschwindigkeit (V_K) berechnet sich aus der BE, also dem Rüstungsfaktor (BBE) modifiziert durch den GE-Bonus des Trägers. Die Formel lautet: **(BE:2) - 1^m/s**. Ihr liegt die Überlegung zu Grunde, daß man sich in einer Kampfsituation schneller als gehend aber langsamer als rennend bewegt.
- Für die Höchstgeschwindigkeit (V_{max}) berechnen wir den Grundwert wie folgt: **(BE:2) + 1^m/s**. Von diesem Grundwert gehen wir aus, um die Höchstgeschwindigkeit in einer bestimmten Situation zu bestimmen kommt aber noch die Fertigkeit „Laufen“ zum Einsatz. Die Probe wird einerseits durch die getragene Rüstung (Siehe S.83), andererseits durch die Traglast modifiziert. Für jedes volle Fünftel der Tragkraft kommt ein +1 Malus zum Tragen. Nach der „Laufen“-Probe halten wir die Wurf-Wert-Differenz fest.

Bei gelungener Probe:

- 0 Punkte = V_{max} Grundwert
- 1-5 Punkte = $V_{max} + 10\%$
- 6-10 Punkte = $V_{max} + 20\%$
- 11-20 Punkte = $V_{max} + 30\%$
- 20+ Punkte = $V_{max} + 40\%$

Mißlingt die Probe, so verändert sich der Grundwert wie folgt:

- 1-5 Punkte = $V_{max} - 10\%$
- 6-10 Punkte = $V_{max} - 20\%$
- 11-20 Punkte = $V_{max} - 30\%$
- 20+ Punkte = $V_{max} - 40\%$

Da nicht jedes Wesen auf Tanaris von Natur aus gleich schnell ist gibt es noch characterspezifische Veränderungen der Geschwindigkeitsgrundwerte:

- Barbar: $V_{\max} * 2, V_K + 2$
- Erendar: $V_{\max} - 1$
- Geistervolk: $V_{\max} + 1$
- KGJ: $V_K + 1$
- Kobold: $V_{\max} - 2, V_{\text{Kampf}} - 1$
- Wolfsjäger: $V_{\max} + 1$
- Zwerg: $V_{\max} - 1$.

Vielleicht noch ein anschauliches Beispiel, na gut...

Ratzepimmel, wir kennen ihn bereits, erreicht nach der langen Waldetappe endlich Andolin, die Tinorische Grenzstadt zum Barbarenreich Ravermos und entscheidet sich erst einmal eine Badeanstalt aufzusuchen. Kaum angekommen und des Kettenhemdes entledigt, ertönt hinter ihm lautes Geschrei, und zwei lange vergessene Frauen stürmen auf ihn zu. Was tun sprach Zeus, aber der war ja grad nicht zuständig und so ergreift Ratzepimmel erstmal die Flucht. Er trägt nur noch einen Lendenschurz (NK), (bzw. (OK) ohne Kleidung –Anm. d. Setzers) was seine BE auf 12 erhöht. Da er keine Geschwindigkeitsveränderungen aufgrund seiner Charakterklasse erhält folgt daraus: $V_{\max} = (BE:2) + 1^m/s = 7^m/s$. Nun würfelt sein Spieler die „Laufen“-Probe. Es ist eine 12, Ratzepimmel hat einen Fetigkeitswert von 17, daraus folgt eine positive Differenz von 5. Seine Geschwindigkeit beträgt demnach $7 + 0,7^m/s = 7,7^m/s$. Bei den Schwestern sieht es schlechter aus, beide haben einen Grundwert von $5^m/s$, doch bei den Proben hapert es. 30 und 22, was für die eine den Sturz ins Eisbecken bedeutet, die zweite verfehlt ihren Wert um 12, was ihre Geschwindigkeit auf $5 - 1 = 4^m/s$ verringert. Ratzepimmel entkommt und gelobt Thyron Besserung, bis er zu nächsten Mal den örtlichen Chuz-Tempel betritt...

9. Schwere Streitkolben und Stangenwaffen

Anstatt dem Treffertabellen Bonus er SSK erscheint es mir sinnvoller die Rüstungsklasse zu senken, da diese Waffen mehr Wucht haben, aber deshalb ja nicht häufiger den Kopf treffen, als andere.

Beim Treffer eines scharfen SSK ziehen wir daher die TT Zweihänder heran, und verringern die RK um 1. Simultan benutzen stumpfe SSK die TT Streitkolben und verringern die gegnerische RK ebenfalls um 1.

Stangenwaffen benutzen die TT Zweihänder ohne Modifikationen, schwierigere Handhabung und höhere Wucht halten sich die Waage, und es sind sowohl Hiebe als auch Stiche möglich.