

# Hex-Brett-Kampfbregeln

## 1.) Einführung

Bei einem Pen-'n-Paper-Rollenspiel gibt es bekanntlich keine Grafik. Vieles findet nur im Kopf der Spieler statt. Das gilt natürlich auch für Kämpfe. Und bei einfachen Kampfsituationen ist das auch alles kein Problem. Aber sobald es mehrere Gegner gibt und man eventuell auch noch das Terrain für die Kämpfe mit einbeziehen will, wird es schon reichlich kompliziert, sich das alles zu merken. Hier kann ein Kampfbrett Abhilfe schaffen. Auf diesem sind nun die Positionen aller Helden und Gegner für jedermann sichtbar zu sehen. Die folgenden Seiten sollen euch zeigen, wie man mit so einem Kampfbrett spielt. Sie sind für das Rollenspielsystem „Das Schwarze Auge“ (DSA) gedacht, könnten prinzipiell aber auch bei anderen Systemen eine Hilfe sein. Zusätzlich werden sich einige Seiten auch nochmal mit dem INI-System von DSA befassen.

### **Über das Hex-Kampfbrett:**

Von offizieller Seite wird üblicherweise ein Kampfbrett mit quadratischen Feldern vorgestellt. Das hat seine Vorteile, denn viele haben ein Schach- oder Damespiel bei sich zu Hause. Aber so ein quadratisches Kampffeld hat auch Nachteile. So sind nur Bewegungen in horizontaler oder vertikaler Richtung möglich ohne Probleme in der Entfernungsabschätzung zu bekommen. Aber gerade in DSA wird oftmals von Radien und Reichweiten in beliebiger Richtung ausgegangen, was eher Kreisen entspricht. Ein Kampfbrett zu haben, das mit Feldern aber auch mit Radien arbeitet, würde nun die sprichwörtlichen Quadratur des Kreises bedeuten. Und genau das wurde hier gemacht. Das Resultat: das hexagonale Kampfbrett oder auch kurz Hex-Kampfbrett, welches in lauter sechseckige Felder, auch Waben genannt, unterteilt ist.

### **Folgendes wird mitgeliefert:**

Zusammen mit diesem Dokument wird eine Vorlage für ein Hex-Kampfbrett mitgeliefert. Die Felder wurden so gewählt, dass ihr das ausgedruckte Brett später leicht an den Rändern zuschneiden könnt, so dass man nahtlos mehrere Bretter aneinanderlegen kann. Als Zweites wird ein Initiative-Brett mitgeliefert, das euch erlaubt die Initiative der einzelnen Kämpfer mittels einzelner Figuren darzustellen.

### **Folgendes wird benötigt:**

Neben den obligatorischen Würfeln, die ihr ja ohnehin fürs Spiel benötigt, braucht ihr in erster Linie eine Reihe Spielsteine in unterschiedlichen Farben. Ihr solltet dabei jede Farbe möglichst mehrfach vorrätig haben, da gleichartige Spielsteine sowohl für das eigentliche Kampfbrett, wie auch das Initiative-Brett benötigt werden. Hinzu kommen gegebenenfalls ein paar Stifte und eine Schere. Passende Spielsteine findet man heutzutage leicht in Online-Spieleshops, wo sie oftmals für wenige Euro in großen Mengen zu haben sind. Hier findet man auch hexagonale Spielmatten für diejenigen, die es etwas edler und robuste haben möchten. Diese können ebenfalls beschriftet und bekritzelt werden. Achtet aber unbedingt darauf, dass es sich hierbei um einen wasserlöslichen Stift handelt, den ihr dann einsetzt.

#### **△ Hinweis:**

Die nun vorgestellten Regeln sind, wie bereits erwähnt, in erster Linie für das Spielen im DSA-Universum ausgelegt. Sie versuchen, soweit es geht, mit dem DSA-Band „Wege des Schwerts“ konform zu gehen. Es gibt jedoch auch einige angepasste Regeln und exklusive Hex-Regeln.

# Hex-Brett-Kampfbregeln

## 2.) Grundlagen

### **Vorwort:**

Bevor wir uns nun den eigentlichen Regeln zuwenden, sollten einige Dinge im Vorfeld klargestellt werden. Erstmal gelten natürlich auch beim Spiel mit dem Hex-Kampfbrett die Kampfbregeln aus „Aventurien für Anfänger“ oder „Myranor für Anfänger“. Des Weiteren werdet ihr manchmal auf unterschiedliche Begriffe stoßen, die nicht selten die gleiche Bedeutung haben.

Wabe: Ein Feld auf dem Hex-Kampfbrett. Die Zentren der einzelnen Waben sind stets einen Schritt (also einen Meter) voneinander entfernt. Man geht also von Wabe zu Wabe immer einen Schritt.

Figur: Ein Mitglied der Heldengruppe, ein Gegner, NSC, sonstiges Wesen oder markantes Objekt, das auf dem Hex-Kampfbrett durch einen Spielstein dargestellt wird.

### **Regeln für die Bewegung**

Nehmen wir an, alle Helden und alle Gegner haben ihre Positionen auf dem Kampfbrett eingenommen und die Initiative-Frage wurde geklärt. Nun will einer der Helden, einen Gegner mit seinem Schwert angreifen. Doch ist natürlich klar, dass er hierzu irgendwie an den Gegner herankommen muss. Er muss sich also irgendwie auf dem Kampfbrett bewegen. Wie das abläuft soll nun im Detail geklärt werden.

### **Bezüglich der Waben:**

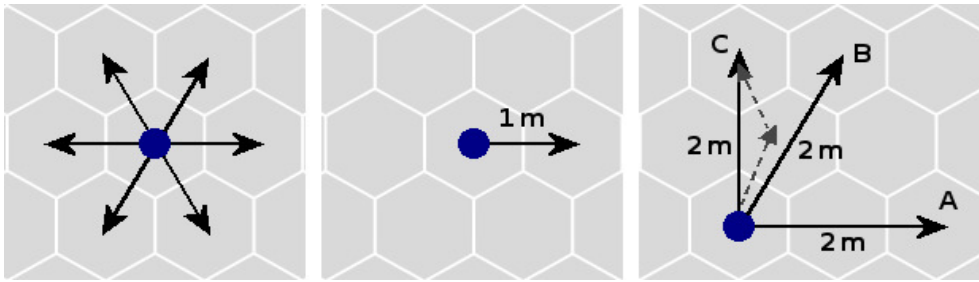
Zuerst sollte man wissen, dass jede Wabe gewissermaßen eine Zone ist, die groß genug ist, um üblicherweise für eine Figur auf dem Kampfbrett Platz zu bieten. Zwischen dieser Wabe und den jeweils sechs angrenzenden Waben, existiert dabei immer ein Abstand von 1 Schritt. Dies gilt allerdings in erster Linie nur für die Bewegung auf dem Kampfbrett und nicht für den Angriff. Für den Angriff selbst gilt, dass der Abstand zwischen zwei Waben immer klein genug ist, dass man einen Gegner auf der Nachbarwabe selbst ohne Waffen im Nahkampf angreifen kann. Bei Figuren, die als „große Wesen“ oder „berittene Wesen“ gelten, gilt, dass diese je nach Körperbau unter Umständen auch zwei Waben belegen können; so z. B. Pferde oder Zentauren. Noch größere Wesen belegen ggf. noch mehr Waben. Belegte Waben können von anderen Figuren allgemein nicht begangen oder passiert werden.

### **Bewegung - Grundlagen:**

Will sich eine Figur nun auf dem Kampfbrett bewegen, so muss sie, eine „Bewegung“ ausführen, die im einfachsten Fall die Attacke, gegebenenfalls aber auch die Parade verbraucht. Die Bewegung kann somit je nach Wunschstrecke eine gewöhnliche oder auch vorher anzusagende, längerfristige Handlung darstellen. Je Aktion kann man auf diese Weise nun 3/4 des eigenen GS-Werts weit laufen. Im Falle einer längerfristigen Handlung wird die Strecke auf dem Brett dann Aktion für Aktion etappenweise absolviert (die erste Aktion wenn man dran ist, die zweite Aktion 8 INI-Phasen später). Dies alles kostet keine AuP, allerdings kann man während der Bewegung nicht parieren. Bleibt am Ende des Laufs in der Kampfrunde aber eine Parade übrig, kann diese ohne Einbußen oder anderweitige Einschränkungen genutzt werden.

#### **△ Hinweis:**

Folgende Streckenweiten gelten für oben genannte Bewegungen: GS 12 = 9 Waben ■ GS 11 und 10 = 8 Waben ■ GS 9 = 7 Waben ■ GS 8 = 6 Waben ■ GS 7 und 6 = 5 Waben ■ GS 5 = 4 Waben ■ GS 4 = 3 Waben ■ GS 3 und 2 = 2 Waben ■ GS 1 = 1 Wabe. Am besten notieren!



Allgemein kann auf freier Strecke jede Wabe auf einer geraden Linie angelaufen werden, zumindest so lange keine Hindernisse auf dem Weg liegen und sie als begehbar gilt. Bei einer Strecke von 1 Schritt sind das natürlich erstmal die sechs umliegenden Waben (linkes Bild). Dass mit einer Strecke von 2 Schritt die dahinter liegenden Waben erreicht werden können (rechtes Bild, Route A und B) sollte auch klar sein.

### **Ungewöhnliche Routen:**

Etwas schwieriger wird es, wenn die Zielwabe nicht in einer der sechs Grundrichtungen liegt. Hier werden einige Waben gegebenenfalls nur gestreift, oder die Route führt komplett zwischen zwei Waben hindurch ohne sie zu überschreiten. In so einem Fall muss auf dem Brett im Zick-Zack-Kurs um die eigentliche Route herumgependelt werden (siehe rechtes Bild, Route C). Im Rahmen der Handlung gilt dies natürlich weiterhin als gerade Route.

### **Bewegungen - Schnelles Rennen:**

In den meisten Fällen ist es einem Helden auch erlaubt im Rahmen einer längerfristigen Handlung von 2 Aktionen Dauer regelrecht zu rennen. Dies erfordert das Ablegen einer Athletik-Probe. Besteht man diese, kann man sich innerhalb der aktuellen Kampfrunde nun seinen 3-fachen GS-Wert an Waben weit bewegen, die erste Hälfte dabei sofort, die andere Hälfte 8 INI-Phasen danach. Alle 3 TaP\* aus der Probe steigt die Gesamtstrecke zudem um eine Wabe an, bei vierbeinigen Spielerfiguren (z. B. bei Zentauren) sogar mit jedem TaP\*. Während des Sprints ist man normalerweise zu keinen anderen komplexeren Handlungen, wie z. B. Attacke, Parade oder Ausweichen in der Lage. Im Sprint können zudem keine echten Kurven gelaufen werden. Hierzu müsste man den Sprint ggf. in mehrere kleinere Sprints aufteilen. Falls die Athletik-Probe misslingt, vollführt man nur zwei normale Bewegungen. Jeder Sprintversuch kostet 2 AuP.

#### **► Fliegende Helden:**

Helden, die aus eigener körperlicher Kraft heraus fliegen können, ist es ebenfalls möglich Sprints in der Luft zu vollführen. Dies wird jedoch auf Freies Fliegen statt auf Athletik geprobt.

### **Terrain und Hindernisse:**

Nicht immer kann eine Zielwabe auf direktem Weg erreicht werden. Bauten, Zäune, Mauern und sogar das Terrain selbst können Hindernisse darstellen. Auch Figuren auf den zu überquerenden Waben sind meist Hindernisse. Viele Hindernisse sind dabei absolut, d. h. die Wabe ist nicht begehbar. Andere Hindernisse sind partiell, was bedeutet, dass sie Waben in der Gesamtstrecke kosten. Soll heißen, dass man z. B. drei Waben weit läuft aber vier Waben angerechnet werden. Um dies alles darzustellen, bietet es sich für den Meister gegebenenfalls an, einige Waben vor oder nach dem Ausdruck einfach umzufärben oder bemalen, besonders wenn es sich um Dinge handelt, die nicht über auf das Kampfbrett gelegte Objekte darzustellen sind. Die Darstellung muss dabei keine Kunstpreise gewinnen. Oft reicht eine völlig abstrakte Darstellung, die man mit ein paar Linien meist recht schnell hinkommt.

► Arten von Hindernissen:

An dieser Stelle soll euch eine kleine Auswahl an partiellen oder vollständigen Hindernissen jenseits der obligatorischen Wände, Säulen, Bäume, anderer Figuren usw. genannt werden.

Geweihter Boden: Dämonen werden geweihten Boden meist meiden, da er ihnen schadet. Selbst wenn der Boden für realistischen Schaden zu schwach geweiht sein sollte, meidet der Dämon ihn dennoch häufig und versucht ihn, so möglich, zu umgehen. Die Entscheidung, ob ein Dämon geweihten Boden betritt oder nicht, fällt der Meister. Körperlose Dämonen können in den meisten Fällen hingegen grundsätzlich keinen geweihten Boden betreten.

Kletterwände: Wände, Steilhänge und vergleichbare Konstrukte stellen üblicherweise ein absolutes Hindernis dar, können jedoch ggf. erklettert werden. Dies kostet üblicherweise 1 AuP je Aktion und erfordert eine Klettern-Probe. Pro Aktion können dann, je nach Kletterbedingungen 1 bis 2 Schritt Höhe überwunden werden. Alle 10 TaP\* ein weiterer Schritt. Sollte ein Held drohen zu stürzen, steht ihm noch eine Probe auf Körperbeherrschung zu, um den Sturz abzuhalten bzw. abzumildern. In schwierigeren Fällen kostet eine Klettern-Probe 1W6 AuP.

Löcher: Gruben und Spalten sind Hindernisse, die übersprungen werden müssen. Bei einem Sprint mit mindestens 5 Waben Anlauf und dem Bestehen einer Athletik-Probe kann ein Held ohne weitere Sprung-Vorteile 4 Waben plus 1 Wabe je 10 TaP\* weit springen, in allen anderen Fällen sind es nur 2 Waben plus 1 Wabe je 10 TaP\* möglich. Ein Sprung mit Anlauf im Sprint kostet 2 AuP.

Partielle Hindernisse: Partielle Hindernisse sind häufig Büsche oder andere Bodenunebenheiten, welche die Bewegung in einer bestimmten Richtung zwar nicht verhindern, aber zumindest behindern. Meist verkürzt dies die Gesamtstrecke um eine oder mehrere Waben.

Schutzkreise: Ein magischer Schutzkreis stellt ein absolutes Hindernis für all die Wesen dar, gegen die der Schutzkreis ausgelegt ist und deren Magieresistenz (MR) nicht größer als die Stärke des Kreises ist. Für alle anderen stellt ein Schutzkreis gar kein Hindernis dar.

Wasser: Wasser stellt je Situation ebenfalls ein leichtes bis absolutes Hindernis dar. Beachtet hierzu die besonderen Einschränkungen, die ein Kampf im Wasser mit sich bringen kann. Seht dazu am besten in das ebenfalls mitgelieferte Dokument „Proben und Erschwernisse“. Um zu schwimmen muss einmalig eine Schwimmen-Probe abgelegt werden (aquatische Wesen können sich diese Probe sparen). Danach kommt man im Normalfall je Aktion eine Wabe, als aquatisches Lebewesen hingegen drei Waben weit. Wie an Land kann man auch im Wasser Sprints vollführen, die genauso wie Sprints an Land geregelt aber mit einer Schwimmen-Probe geprüft werden. Mit ihnen kommt man pro Kampfrunde 6 (aquatische Wesen 18) Waben weit.

## **Bewegungen und Kampf:**

Normalerweise bleibt eine Figur bei einer Attacke, einer Parade oder einem Treffer auf ihrer Wabe stehen. Ausnahmen bilden lediglich die Fälle in denen die Figur umgestoßen wird. In dem Fall entfernt sich die Figur immer eine Wabe vom Gegner weg, so dies denn möglich ist (sie könnte damit also auch von einer Klippe gestoßen werden). Zur Einleitung einer Attacke ist ein Schritt auf den Gegner zu als beiläufige Handlung möglich; im Abschluss einer Parade oder des Ausweichens entsprechend ein Schritt vom Gegner weg. Jeder Schritt entspricht auch hier einer Wabe. Auch im Rahmen einer längerfristigen Handlung kann man je Aktion einen Schritt gehen, sofern die Handlung keinen festen Stand erzwingt oder selbst eine Form der Bewegung darstellt. Was ebenfalls möglich ist, ist ein Angriff mit Anlauf. Hierbei handelt es sich um eine längerfristige Handlung von 2 Aktionen Dauer, die aus einer Bewegung in der ersten Aktion und einem Angriff in der zweiten Aktion besteht. Dies erfordert dabei keine Umwandlung der Parade in eine Attacke, da der Angriff lediglich um 8 INI-Phasen nach hinten verzögert wird. Die Attacke ist dabei stets um 4 Punkte erschwert, kann jedoch mit jeder Nahkampfwaffe durchgeführt werden. Funktionieren tut das Ganze aber natürlich nur dann, wenn man den Gegner mit der ersten Aktion auch erreicht.

### **Bewegung auf Reittieren:**

Im Prinzip gelten auch für Reittiere die anfangs genannten Grundregeln. Nur gilt hier, dass für jede Bewegung innerhalb eines Kampfszenarios eine Reiten-Probe notwendig ist. Misslingt diese, verweigert das Tier je nach Meisterermessen den Befehl, bricht die Route vorzeitig ab oder ändert sie gar. Viele Reittiere besitzen zwei GS-Werte, eine Trab-GS und eine Galopp-GS. Es obliegt dem Spieler, welche GS er ansetzt, doch kann er im Galopp keine Kurven reiten. Ein Sprint ist hier allerdings nur im Galopp möglich. Bei berittenen Helden, z. B. bei Zentauren, entscheidet der Berittene ohne Reiten-Probe ganz alleine Route und Streckenlänge. Die hierfür benötigte Aktion wird dem Berittenen dann alleine in Rechnung gestellt. Dabei sind natürlich auch Absprachen über taktische Zurufe möglich. Eine Unterteilung in Trab-GS und Galopp-GS existiert bei berittenen Helden nicht.

### **Einfluss der Höhenlage:**

Ein interessanter Aspekt eines Schlachtfeldes können erhöhte Orte sein. Je nach Lage des Ortes, können diese beispielsweise dazu dienen um einen Fernkämpfer, wie einen Bogenschützen, unangreifbarer zu machen und ihm die Möglichkeit zu geben, bei einem Schuss diverse Hindernisse ignorieren zu können (sprich, sie werden dem Opfer ggf. nicht als Deckung angerechnet). Die Bewegung auf eine erhöhte Position, z. B. über eine Rampe verlängert jedoch den Weg. Geht der Einfachheit halber davon aus, dass 2 Schritt Höhenunterschied auf der Wegstrecke selbige immer um eine Wabe verlängert. Wer also beispielsweise auf einer Rampe nicht nur 6 Waben geradeaus, sondern sozusagen auch 4 „Waben“ nach oben geht, muss nun eine Strecke von 8 Waben zurücklegen. Umgekehrt verhält es sich, bei Steigungen über 45°. In dem Fall wird die Höhe vollständig angerechnet und der gerade Streckenanteil nur zur Hälfte. Meist ist in solchen Fällen allerdings ohnehin eine Klettern-Probe fällig, so dass hier gleich von Anfang an die Kletter-Regeln angewendet werden.

### **Der Sonderfall Dämonen:**

Dämonen haben im Kampf die unangenehme Eigenschaft, einige der Naturgesetze einfach nicht beachten zu müssen. Dies bedeutet hier konkret folgendes: Dämonen können in einer Bewegungsaktion ihren 1,5-fachen GS-Wert an Waben laufen. Dies entspricht ihrer vollen Sprintgeschwindigkeit. Für das Klettern oder das Schwimmen (so ein Dämon dazu in der Lage ist) und letztendlich auch den Sprint müssen keine Proben abgelegt werden. Auch scharfe Abbiegungen im schnellen Rennen sind für sie oftmals möglich. Einige Dämonen können sogar ohne Mühen oder weitere Proben die Wände hochlaufen. Ob ein Dämon von den Fähigkeiten Gebrauch macht, entscheidet der Meister. Dämonen sind chaotischer Natur und ihre Angriffsmuster oftmals kaum vorhersehbar. Zudem besitzen sie von Haus aus beliebig viele Ausdauerpunkte.

### **Bemerkung zum Schluss:**

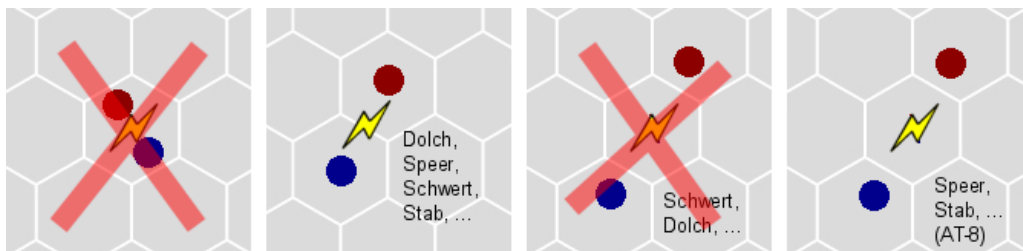
Auch wenn es an dieser Stelle sicher niemanden wundert: Keine Figur ist von Haus aus gezwungen die gesamte Strecke zu laufen, die mit ihrem GS-Wert möglich wäre.

# Hex-Brett-Kampfbregeln

## 3.) Angriffsregeln

### Regeln für den Nahkampf

Mit „Nahkampf“ ist in diesem Zusammenhang jede Angriffsart gemeint – sei sie nun profaner, magischer oder karmaler Natur – bei der der Gegner irgendwie berührt oder mit einer Waffe getroffen werden muss. Um einen Gegner auf dem Hex-Brett im Nahkampf anzugreifen, muss man sich verständlicherweise erstmal in direkter Nähe zum Gegner befinden. Im Normalfall heißt dies, dass man sich auf der Nachbarwabe des Gegners befinden muss, doch gibt es auch Ausnahmen, die meist mit der Länge der Waffe zusammenhängen.



### **Keine, kurze, normale Waffen:**

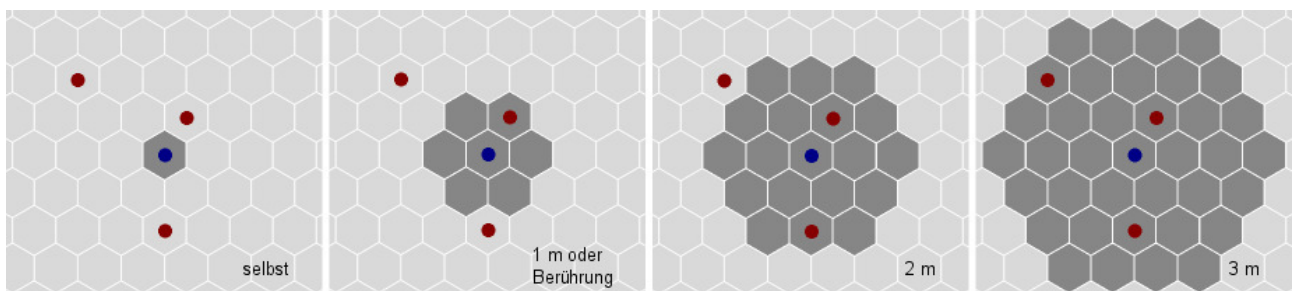
Um den Gegner anzugreifen, muss sich der Angreifer auf einem Nachbarwabe befinden. Ein Angriff aus einer weiter entfernten Position ist hier nicht möglich.

### **Lange und sehr lange Waffen:**

Benutzt der Angreifer eine Waffe langer Reichweite (z. B. Infanteriewaffe, Kampfstab, Bastardstab, Magierstab, Peitsche oder Speer), darf er Gegner bei freiem Feld dazwischen auch von der übernächsten Wabe aus angreifen. Dies erschwert die AT aber um 8. Eine sehr seltene Ausnahme bilden Waffen mit sehr langer Reichweite (z. B. Pike), die einen Angriff auf der übernächsten Wabe sogar zwingend erfordern. In diesem Fall ist die Probe auf der Nachbarwabe um 8 erschwert, auf der übernächsten Wabe aber nicht. Auf der überübernächsten Wabe ist in keinem Fall ein Angriff möglich.

### Regeln für den Fernkampf

Bei Fernangriffen können Gegner für gewöhnlich über mehrere Waben hinweg angegriffen werden. Im Rahmen der Brettregeln kann der Fernangreifer mit 1 Schritt Reichweite prinzipiell alle Nachbarwaben angreifen, mit 2 Schritt Reichweite alle direkt umliegenden Waben, mit 3 Schritt Reichweite alle Waben wieder hinter diesen usw. Schwieriger wird es, wenn fliegende (oder tauchende) Gegner ins Spiel kommen. Hier empfiehlt es sich auch wieder den bereits angesprochenen „Einfluss der Höhenlage“ aus Kapitel 2 zu berücksichtigen.



### **Normale Fernangriffe:**

Zu den normalen Fernangriffen gehören u. a. Angriffe mit Bögen, Armbrüsten und Wurf Waffen. Viele der Schusswaffen haben dabei eine so hohe Reichweite, dass man mit ihnen theoretisch jeden Gegner auf dem gesamten Kampfbrett erreichen kann. Partielle Hindernisse wie Büsche oder Figuren, die sich im Schuss- bzw. Wurkorridor befinden, können und sollten dem Opfer als Deckung angerechnet werden – meist mit einer Erschwernis von 2 je Hindernis. Dabei können unter Umständen auch Waben in Nachbarschaft zum Korridor dazugezählt werden, wenn selbiger beispielsweise direkt zwischen zwei Waben entlangläuft (Stichwort: Ungewöhnliche Routen). Wird die FK-Probe verhauen, geht der Angriff ins Leere. Verhaut der Schütze die Probe um mehr als doppelt so viele Punkte wie Hindernisse in der Flugbahn des Geschosses waren, wird nun zufällig eines dieser Hindernisse getroffen. Das kann also auch einer der eigenen Leute oder ein anderer Gegner sein. Hat sich ein anzugreifender Gegner seit der letzten nicht bewegt, kann dies die Probe um 2 (seltener um 4) erleichtern. Hat er sich hingegen während des Zielvorgangs bewegt, so ist sie hingegen oft um 2 (seltener um 4) Punkte erschwert.

### **Magische Fernangriffe:**

Mit magischen Fernangriffen sind hier alle magischen Angriffe durch Zauber (nicht jedoch durch magische Waffen) gemeint, die nicht durch eine Berührung ausgelöst werden – also Angriffe wie der aventurische Ignifaxius Flammenstrahl oder auch die myranische Zauberformel Knochensplitter. Wichtig ist hier, dass ein Gegner gesehen werden muss und dass es ein halbwegs klares Schussfeld geben muss, um ihn angreifen zu können. Ist dies nicht der Fall, z. B. weil er zu gut gedeckt ist, kann der Zauber nicht gewirkt werden. Wirkt er aber hingegen, spielt die restliche Deckung keine Rolle mehr. Gleiches gilt für eventuelle Gegnerbewegungen, die, abgesehen von einem eventuellen Ausweichen, meist ebenso keine Rolle mehr spielen.

#### ► Karmale Fernangriffe:

Im Prinzip gelten hier die gleichen Regeln wie bei den magischen Fernangriffen. Es sei hier jedoch anzumerken, dass die maximale Reichweite vieler Angriffsliturgien und -anrufungen oftmals die Sichtweite ist, so dass das gesamte Hex-Brett abgedeckt werden kann.

### **Explosionen als Angriffe:**

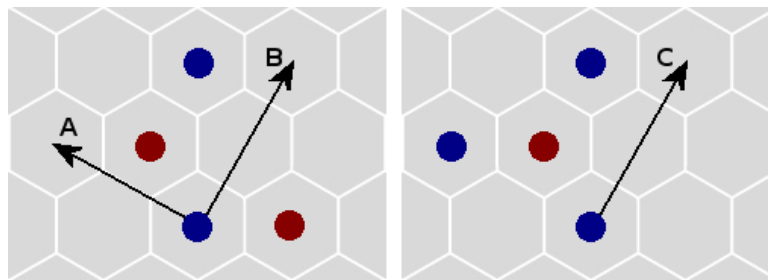
Ist der Angriff eine Explosion, wird anstatt eines Gegners eine Wabe als Ziel bestimmt, von dem aus sich die Explosion ausbreitet. Der Radius der Explosion beträgt dabei immer einen Schritt mehr als die Explosion an W6-Würfen Schaden verursacht (also z. B. 4 Schritt bei 3W6+X TP und 7 Schritt bei 6W6+X TP). Den vollen Schaden gibt es allerdings nur in der angepeilten Ziel-Wabe. In den umliegenden Waben nimmt der Schaden mit jeder Wabenreihe kontinuierlich ab. Ist die Explosion ein so genannter Zonenangriff (z. B. der aventurische „Ignisphaero Feuerball“), wird buchstäblich alles in allen Waben im Explosionsradius getroffen. Ist sie hingegen ein Angriff gegen möglichst viele Wesen, trifft es nur so viele Figuren, wie der Zauber auch hergibt, wobei es die Figuren nahe des Zentrums zuerst trifft und die weiter hinten stehenden Figuren nach Erreichen der maximalen Opferanzahl unter Umständen verschont bleiben. Keine der beiden Explosionsvarianten unterscheidet hierbei zwischen Freund und Feind.

## **Passierschläge im Kampf**

Wie bereits in „Aventurien für Anfänger“ und „Myranor für Anfänger“ erklärt, ist der Passierschlag eine Art zusätzlicher Extra-Angriff, den man praktisch nebenher durchführen kann, wenn der Gegner gewissermaßen einem regelrecht in die eigene Klinge läuft, und welcher die AT-Aktion daher nicht nutzt. Was im Kampf ohne Brett wohl mehr wie eine willkürliche Zuwendung des Meisters an die Spieler anmutet, wird mit dem Hex-Brett nun festen Regeln unterworfen und damit zu einem taktischen Mittel.

### **Die Grundregeln:**

Allgemein steht einem Helden immer nur dann ein Passierschlag zu, wenn sich eine Figur durch eine Wabe bewegt, die als Nachbarwabe dieses Helden gilt, oder unbeabsichtigt auf ihr landet. Allerdings darf man keine Passierschläge ausführen, wenn man selbst von mehr als einer Nachbarwabe aus bedroht wird oder wenn die Wabe das beabsichtigte Ziel des Gegners ist. Am Boden liegend, im Wasser ab Kniertiefe und in der Luft kann man ebenso keine Passierschläge ausführen. Es gelten weiterhin folgende Regeln: Der Passierschlag ist ein Nahkampfangriff, dessen AT-Probe ist stets um 4 erschwert, er kann nicht mit Manövern belegt werden, man kann ihn nicht parieren (ihm aber ausweichen) und er raubt bei einem Treffer dem Opfer zusätzlich 1W6 Punkte Initiative. Eine Figur kann niemals mehr als einen Passierschlag zur gleichen Zeit erleiden. Könnten mehrere Gegner theoretisch gleichzeitig einen Passierschlag ausführen, zählt die höchste INI, ansonsten entscheidet der Meister.



Erläuterung zum Bild: Bewegt sich der Held entlang Route A, wird er von einem Passierschlag bedroht, da er die Wabe eines Gegners streift. Bei Route B könnten zwei Kontrahenten angreifen, aber der Held erleidet auch hier nur maximal einen Passierschlag. Bei Route C ist der Held wiederum von keinem Passierschlag bedroht, da der Gegner von zwei Kontrahenten bedroht wird.

## **Sonderfälle im Kampf**

### **Einfluss der Körpergröße:**

Kontrahenten können mitunter einen deutlichen Größenunterschied haben, der über die Größenkategorien geregelt wird. Gerade das Parieren gegen größere oder sehr kleine Gegner kann dabei problematisch sein. Allgemein kann man davon ausgehen, dass selbst ein Zwerg die Angriffe winziger Gegner wie z. B. den von Mäusen nicht parieren kann. Angriffe „großer Wesen“ ab etwa 3 Meter Körpergröße, zu denen auch die „hühnenwüchsigen“ Spezies Myranors zählen, können „normale“ Wesen nur noch mit einem Schild parieren. Zudem haben sie automatisch den Effekt des Manövers „Niederwerfen“ ohne dass sich der Angreifer die AT um 4 Punkte erschweren muss. Und bei Größenklassen darüber hinaus, ist an eine Parade meist eh nicht mehr zu denken, außer vielleicht man ist selbst groß genug. Das Ausweichen ist von diesen Einschränkungen nicht betroffen.



### **Manöver mit Anlauf:**

Es gibt einige Manöver, die im Anlauf getätigt werden können. Jeder dieser Angriffe wird dabei mit mindestens 4 Waben Anlauf und ausgeführt und endet normalerweise vor der Wabe des Gegners. Diese Arten von Manöver sind streng genommen eigentlich Handlungen mit 2 Aktionen Dauer, dürfen aber immer sofort und ohne Vorankündigung zu Kampfrundenbeginn eingesetzt werden. Die 2. Aktion muss der Held dann aussetzen. Bekannte Manöver dieser Art sind u. a. der Sturmangriff, das Anspringen und der Hornstoß mit Anlauf.

### **Reiter im Nahkampf:**

Will ein Reiter einen Bodenkämpfer mit seiner Waffe angreifen, so muss er sich normalerweise erst mal neben dem Gegner positionieren. Ist der Reitpartner allerdings ein vollkommen eigenständig agierendes Wesen oder gar ein Kulturschaffender (wie z. B. ein Zentaur) kann er das selbst übernehmen, so dass der Reiter keine Aktionen aufwenden muss. Eine Besonderheit gilt für Reiter mit der Sonderfertigkeit „Reiterkampf“. Hier ist der Reiter in der Lage einen erweiterten Reiterangriff zu starten. Bei diesem darf der Reiter in einer Aktion sowohl reiten (also das Reittier eine Bewegung ausführen lassen) wie auch angreifen. Zudem muss der Reiter die Nachbarwabe des Gegners nicht als Zielwabe haben. Es reicht lediglich, dass er eine Wabe in Angriffsreichweite innerhalb der Strecke überreitet. Allerdings muss der Angreifer in jedem Fall seine Reiten-Probe bestehen, oder die Attacke-Probe ist nicht möglich. Dem Angegriffenen steht bei einem erweiterten Reiterangriff zudem ein Passierschlag zu, sollte dem Reiter seine Attacke oder die Reitenprobe (je nachdem wo das Tier hinläuft) misslingen. Ein solch erweiterter Reiterangriff gilt als längerfristige Handlung von 2 Aktionen Dauer, wobei die Attacke je nach Entfernung zum Gegner in der ersten oder zweiten Aktion stattfinden kann. Bei Personen als Berittene kann ein ähnlicher Angriff genutzt werden. Hierzu muss der Reitpartner mit der höheren INI seinen Handlungsmoment so weit nach hinten verzögern, bis er mit dem des anderen Reitpartners mit der niedrigeren INI synchron ist. Reitproben fallen hier natürlich weg.

#### **⚠ Hinweis:**

Der Angriff von einem Reittier aus verlangt vom Reiter immer eine Waffe mit mindestens der Länge eines Kurzschwertes. Bei sehr gefährlich wirkenden Gegnern kann der Meister vom Tier eine Probe auf den niedrigeren Wert von Mut oder Loyalität verlangen.

#### **► Reiter und Sturmangriffe:**

Ein besonderer Reiterangriff mit mindestens 4 Waben Anlauf und im Galopp wird „Sturmangriff zu Pferd“ genannt und erschwert die Reiten-Probe um 6. Bei Gelingen wird die Gegner-PA um 4 erschwert. Die TP des Reiters sind um die halben Galopp-GS des Berittenen erhöht.

#### **► Sturmangriff – Überrennen/Rammen:**

Einige Tiere wie Elefanten oder auch die myranischen Blutbüffel sind so schwergewichtig, dass es ihnen möglich ist, kleinere Gegner einfach zu überrennen. Um einen Gegner zu überrennen, muss die Wabe hinter dem Gegner frei sein. Der Angreifer rennt auf gerader Linie direkt über den Gegner und positioniert sich danach auf dieser oder einer weiter dahinter liegenden Wabe. Es ist prinzipiell möglich auch mehrere Gegner zu überrennen, wobei dann aber pro Gegner eine AT-Probe fällig wird. Größere Gegner können hingegen nicht überrannt, dafür aber gerammt werden. Beide Angriffsarten gelten als „Angriff mit Anlauf“ (siehe oben) sowie als „Manöver zum Niederwerfen“ und verursachen respektablen Schaden (ab 3W6 TP, bei sehr großen Tieren deutlich mehr). Misslingt das Überrennen oder Rammen steht dem Gegner, so er in Reichweite ist, automatisch ein Passierschlag zu.

**Reiter im Fernkampf:**

Ähnliche Regeln für den Nahkampf gelten auch im Fernkampf. Besitzt ein Reiter die Sonderfertigkeit „Reiterkampf“ darf er gleichzeitig mit der Bewegung seines Reittiers auch eine Fernkampfwaffe benutzen. Entgegen dem Nahkampf können hier auch Bewegungen im Galopp herangezogen werden. Je nach Geschwindigkeit des Reitpartners ist die FK-Probe durch die Eigenbewegung allerdings mehr oder minder stark erschwert. Die Reitenprobe selbst ist bei Freihändigkeit um 4 erschwert.

**Hinweise zum Schluss:**

Allgemein gilt, dass eine Reihe Langstreckenbewegungen, besonders Bewegungen im Galopp, meist äußerst schlecht auszuspielen sind, da sie schnell die Grenzen eines Hex-Kampfbretts, oftmals sogar mehrerer Hex-Kampfbretter nebeneinander sprengen können. Dem Meister ist es hier daher durchaus erlaubt, dem Spieler Grenzen zu zeigen, die verhindern, dass der Kampf ein zu großes Terrain benötigt. Für den Einzelfall sollte der Meister am besten aber immer ein paar zusätzliche Ausdrücke des Hex-Kampfbretts parat haben, die er im Notfall daneben legen kann.

# Hex-Brett-Kampfbregeln

## 4.) Initiative & Co.

### **Die Grundlagen:**

Wie in „... für Anfänger“ bereits dargelegt, bestimmt die Initiative (INI) die Kampf Reihenfolge. Errechnet wird sie aus der Initiative-Basis, von der die Behinderung (BE) des Rüstzeugs abgezogen und die INI-Modifikatoren von Waffe und Schild hinzuaddiert werden. Auf diese Weise erhält man eine Art Initiative-Rumpfwert zu dem zu Kampfbeginn jedes mal ein W6-Wurf hinzukommt, womit man nun die fertige Initiative hat. Wer den höchsten Initiative-Wert hat, beginnt. Bei Gleichstand entscheidet die Initiative-Basis. Ist auch diese gleich, entscheidet der Meister, wobei die Handlungen dann meistens als simultan ablaufend gelten.

### **Das Initiative-Brett:**

Dieser Spielhilfe beiliegend findet ihr ein Initiative-Brett, auf dem ihr die aktuellen INIs aller Helden und Gegner festhalten könnt. Hierzu solltet ihr am besten Duplikate der Spielfiguren vom Hex-Kampfbrett auf die korrespondierenden INI-Felder stellen. Zählt als Meister dann mit Beginn jeder neuen Kampfrunde gedanklich alle INI-Felder, auch INI-Phasen gekannt, beginnend mit der 40, herunter. Steht jemand auf einem gerade gezählten Feld, ist er dran. Die Kampfrunde endet, wenn das niedrigste INI-Feld erreicht wurde. Ihr könnt die Felder in diesem Zusammenhang natürlich auch dazu nutzen, um den Abschluss längerfristiger Handlungen oder den Zeitpunkt einer umgewandelten Aktion zu markieren. Hierzu ist ein weiteres Duplikat der Spielfigur notwendig.

### **Das Initiative-Koma:**

Im Laufe eines Kampfes kann die Initiative immer wieder fallen. Fällt sie in den negativen Bereich, landet man im INI-Koma. In diesem Zustand verliert man in jeder Kampfrunde eine reguläre, wie auch eine Freie Aktion. Den Rest darf man zudem nicht für Attacken oder Angriffsmanöver benutzen. Im einfachsten Fall kann man also nur noch parieren bzw. (gezielt) ausweichen. Auch für alternative Handlungen, insbesondere längerfristige Handlungen mit üblicherweise mehr als 1 Aktion Dauer, hat man nur noch 1 Aktion je Kampfrunde anstelle der sonst üblichen 2 Aktionen zu seiner Verfügung. INI-Koma-Felder sind auf dem Initiative-Brett dunkel markiert.

### **Orientieren im Kampf:**

Um seine (gefallene) Initiative zu steigern, bedarf es einer längerfristigen Handlung, die als „Orientieren“ bezeichnet wird. Das Orientieren dauert üblicherweise zwei Aktionen, ein Zeitraum in dem man nicht gestört werden darf, wobei schon alleine der Versuch eines Gegners anzugreifen eine Störung darstellen kann. Zusammen mit der zweiten Aktion erfolgt eine Probe auf die Intuition. Wird diese bestanden, wird die INI auf den bestmöglichen Wert gesetzt. Soll heißen, dass die Initiative nun einen Wert hat, als hätte man zu Kampfbeginn eine 6 mit dem W6 gewürfelt. Ein Haken an der Sache ist jedoch, dass gerade wirkende INI senkende Effekte (z. B. Zauber) sie auch weiterhin gesenkt halten. Gleiches gilt für die Senkung der INI durch Wunden. Diese Mali müssen vom neuen INI-Wert also sofort wieder abgezogen werden. Noch wirkende INI-Boni werden aber ebenso wieder draufaddiert. Wer die Sonderfertigkeit „Aufmerksamkeit“ besitzt, bedarf nur 1 Aktion zum „Orientieren“ und braucht hierfür keine Probe auf die Intuition ablegen. Am Boden liegende Helden sind hingegen nicht in der Lage, sich so zu orientieren.

#### **△ Hinweis:**

Die Kampfhandlung „Orientieren“ hat nichts mit dem Talent „Orientierung“ zu tun.

# DSA-Kämpfe für Brettspieler

## Anhang: Quellen und Rechtliches

### **Rechtliches:**

Dieses Dokument ist geistiges Eigentum von Sean David Schöppler. Das Spielsystem „Das Schwarze Auge“ ist geistiges Eigentum von Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Die Marke ist Eigentum der Significant GbR. Dieses Werk ist von einem Fan des Schwarzen Auges für Fans geschrieben worden und darf daher nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.

### **Bezüglich der Inhalte:**

Der Autor dieses Werkes gibt keine Garantie auf vollständige Korrektheit der Inhalte. Vieles wurde in seiner Bedeutung stark gekürzt, weswegen dort weitere Missverständnisse auftreten können. Ein paar weitere Informationen findet ihr übrigens noch bei den mitgelieferten Heldenbeispielen.

### **Quellen:**

- ▶ Das Schwarze Auge: Basisregelwerk (ISBN: 978-3-89064-440-0)
- ▶ Wege der Helden (ISBN 978-3-94042-400-6) ▶ Wege des Schwerts (ISBN 978-3-940424-12-9)
- ▶ Wege der Zauberei (ISBN: 978-3-940424-13-6) ▶ Wege der Götter (ISBN: 978-3-940424-21-1)
- ▶ Myranor – Das Güldenland (ISBN: 978-3890642942) ▶ Myranische Magie (ISBN: 978-3940424242)
- ▶ Myranische Götter (ISBN 978-3-942012-05-8)
- ▶ Wege nach Myranor (ISBN: 978-3-942012-36-2)
- ▶ Wiki Aventurica: <http://www.wiki-aventurica.de>
- ▶ Wiki Aventurica: <http://www.memoria.myrana.de>
- ▶ Eine Reihe offizieller Verlautbarungen in den Ulisses-Foren.
- ▶ Alle Spieler und Meister, die mich mit Rat und Informationen unterstützt haben. :]

### **Internet:**

- ▶ Ulisses Spiele – Offizielle Seite des Herstellers: <http://www.ulisses-spiele.de>
- ▶ Das Schwarze Auge – Offizielle Seite: <http://www.dasschwarzeauge.de>
- ▶ F-Shop – Der offizielle DSA-Online-Shop: <http://www.f-shop.de>
- ▶ Helden – Heldengenerator nach DSA 4.1 in Java: <http://helden-software.de>
- ▶ Windfeders Wolkenturm – Fanseite: <http://www.wolkenturm.de>
- ▶ Der Hexenkessel – Fanseite: <http://www.dsa-hexenkessel.de>

### **Kostenlose Abenteuer (Achtung! Nur für Meister!):**

Wenn ihr erstmal mit einem inoffiziellen Fan-Abenteuer beginnen wollt, dann besucht am besten „Windfeders Wolkenturm“ und sucht dort nach der Rubrik „Gänsekiel und Tastenschlag“ und geht dann dort ins Download-Archiv. Dort findet ihr eine Reihe kostenlose Abenteuer aus Abenteuer-Wettbewerben. Diese spielen zwar alle in Aventurien, sollten sich jedoch oft auf Myranor umschreiben lassen.

### **Die Erkenntnis kommt am Schluss:**

Wehe dir, du der diese Zeilen liest. So wisse, dass du, an dieser Stelle angelangt, auch die letzte der 13 Seiten der Lobpreisungen der HEX-Brett-Kampfregele erreicht hast. Sei deine Seele nun endgültig und ewig den Hex-Feldern, DSA und damit Aventurien und Myranor verfallen. :]

Version vom 23. September 2013