

# *Alternative Kampfregeln Splittermond*

*Version 5*

Ein Regelvorschlag von Dominic Wäsch

21. März 2014

# Vorbemerkungen

## *Rechtlich*

Das ganze hier ist – wie so oft – unter der WTFPL (<http://www.wtfpl.net>). Das bedeutet: Lieber Leser, mach damit, was du willst. Ich erhebe keine Rechte auf irgendwas.

Dadurch sind die allgemein geltenden Rechte – insbesondere die vom Uhrwerk-Verlag – nicht berührt, d. h. wenn du was illegales machst, kannst du nicht sagen: Aber der Dom, der hat mir das doch erlaubt. Denk' nach, sei fair und tu' Gutes!

## *Inhaltlich*

Ich mag Splittermond; das Ganze hat tolle Ideen und auch das Spielsystem kann man gut benutzen. Aber im Kampf hakt es. Daher habe ich hier ein paar optionale Regeln aufgeschrieben, die man benutzen kann, wenn man möchte.

Die Regeln sind in Optionen aufgeteilt; die Optionen können unabhängig voneinander gewählt werden.

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorbemerkungen</b>	<b>2</b>
Rechtlich . . . . .	2
Inhaltlich . . . . .	2
<b>Option A: Aktion und Reaktion</b>	<b>4</b>
Werte . . . . .	4
Ablauf . . . . .	5
Aktionen . . . . .	6
Reaktionen . . . . .	7
<b>Option B: abstrakte Bewegung</b>	<b>9</b>
Aktionen . . . . .	9
<b>Option C: Verschiedenes</b>	<b>11</b>
Würfel zeigen Erfolgsgrad . . . . .	11
Gegnergruppen . . . . .	11
Schaden . . . . .	12
Schadensmodifikation . . . . .	12
Deckung . . . . .	13
Zielen . . . . .	13

# Option A: Aktion und Reaktion

## Werte

$$\begin{aligned}\text{Bewegungsdauer} &= 20 - \text{Größe} - \text{Beweglichkeit} \\ \text{Dauer (Nahkampf)} &= \text{alte Geschwindigkeit} + 5 \\ \text{Dauer (Fernkampf \& Zauber)} &= \text{alte Geschwindigkeit} + 8 \\ \text{Dauer (kurz)} &= 5 \\ \text{Dauer (lang)} &= 15\end{aligned}$$

Die Bewegungsdauer gibt an, wie lange es dauert, eine Positionsänderung durchzuführen. Die Bewegungsreichweite beträgt im Normalfall 10 Meter. Durch Rennen kann sich der Kämpfer bis zur doppelten Bewegungsreichweite bewegen, allerdings nur auf einer geraden Linie.

Die Tick-Dauern aller bisherigen Aktionen auf dem Charakterbogen wird um 5 bzw. um 8 erhöht. Die Tick-Dauern für kurze Aktionen (z. B. Waffe ziehen/wechseln, aktive Abwehr, Aufstehen, Gegenstand benutzen) wird einheitlich auf 5 festgelegt. Längere Aktionen (Gegenstand aus dem Rucksack holen) bekommen eine Dauer von 15.

Beispiele anhand der Charaktere aus dem Schnellstarter:

Name	Handlung	Dauer	Name	Handlung	Dauer
Arrou	Bewegung <sup>1</sup>	11(+1)	Selesha	Bewegung	13
	Angriff Langbogen	16		Feuerstrahl	12
	Angriff Glefe	16		Blitzstrahl	15
Cederion	Bewegung <sup>1</sup>	12(+3)	Telkin	Bewegung <sup>1</sup>	16(+3)
	Langschwert	14		Wurfhammer	12
	Streithammer	16		Zweihandaxt	18
		Kometenwurf		15	
Eshi	Bewegung <sup>2</sup>	13	Tiai	Bewegung <sup>1</sup>	10(+1)
	Leichte Armbrust	19		Kettensichel	13
	Schattenmantel	12		Maira	12
		Windstoß		10	
Keira	Bewegung <sup>2</sup>	11			
	Skavona	12			
	Befrieder	11			

<sup>1</sup>Rüstung

<sup>2</sup>flink

# Ablauf

Der Ablauf unterscheidet sich vor allem in der Handhabung der Ticks und der Tickleiste. Die Reihenfolge und der Kampfbeginn (Initiative) der Spieler ist wie gehabt.

Der Kampfeteiligte, der an der Reihe ist, führt seinen Zug in vier **Aktionsphasen** durch, die im Folgenden beschrieben werden.

## Aktionsphase 1: Aktion ansagen

Der Spieler sagt genau an, was seine Figur tun soll. Dazu gehört auch, was er benutzen möchte, wohin er sich bewegen möchte, was das Ziel seines Angriffs oder Zaubers ist, usw.

Daraus wird dann ermittelt, ob der Spieler eine Probe würfeln muss (und natürlich welche).

## Aktionsphase 2: Würfeln und vorziehen

Ist eine Probe nötig, so würfelt der Spieler und stellt fest, wie das Ergebnis seiner Aktion voraussichtlich sein wird und wie viele Ticks die Aktion dauert. Beides sollte laut angesagt werden. Misslingt die Probe, werden Phasen 3 und 4 nicht mehr durchgeführt.

Nach dem Würfeln setzt der Spieler seine Figur auf der Tick-Leiste nach vorne. Dies geschieht im Normalfall auch, wenn die Probe misslungen ist.

Die Figuren, die er dabei überspringt, dürfen darauf reagieren. Dazu müssen sie aber ggf. noch weitere Voraussetzungen erfüllen. Figuren, die auf dem Start-Feld der handelnden Figur stehen, zählen auch als übersprungen. Figuren, die auf dem End-Feld der handelnden Figur stehen, zählen *nicht* dazu.

## Aktionsphase 3: Reaktionen abhandeln

Alle übersprungenen Figuren haben das Recht, auf die Aktion zu reagieren. Welche Reaktionen erlaubt sind und welche weitere Voraussetzungen erfüllt sein müssen, damit die Reaktion möglich ist, hängt von der Aktion und der Reaktion ab. Ist das Ziel der Reaktion, die Aktion zu verhindern, muss die Reaktion spätestens mit dem Ende der Aktion auch beendet sein. Die entsprechenden Reaktionen sind als solche beschrieben.

Alle Spieler der übersprungenen Figuren entscheiden, ob ihre Figur eine Reaktion durchführt oder nicht. Wird eine Reaktion durchgeführt, so wird sie sofort komplett abgehandelt, d. h. der Spieler würfelt, die Spielfigur zieht auf der Tickleiste nach vorne, die Reaktion wird in der Spielwelt beschrieben usw.

Die Reihenfolge, in der die Spieler über die Reaktion entscheiden, ist von hinten nach vorne. Wenn sich ein Spieler für oder gegen eine Reaktion entschieden hat, kann er dies später nicht mehr rückgängig machen.

Eine Reaktion löst ihrerseits auf keinen Fall eine Reaktion aus.

Es ist möglich, dass ein Kampfteilnehmer mehrere Reaktionen auf eine Aktion ausführt, wenn sie kurz genug sind. Die Reihenfolge ergibt sich dabei durch den neuen Platz auf der Tickleiste.

## Aktionsphase 4: Aktion abhandeln

Die Auswirkungen der Aktion wird abgehandelt. Dabei ist zu beachten, dass die Reaktionen die Aktion verändert oder ganz verhindert haben können.

## Zum Kampf hinzustoßen

Unbeteiligte können jederzeit nachdem eine Aktion abgehandelt wurde, zum Kampf dazustoßen. Dazu stellt der Spieler die Figur auf der Tick-Leiste auf das Feld des am weitesten vorn liegenden Teilnehmers plus die Bewegungsdauer. Die Entfernung zu den bisher am Kampf beteiligten Figuren liegt in der Reichweite seiner Fernkampfwaffe, allerdings nicht näher als 10 Meter.

Bei dieser Entscheidung, zum Kampf hinzuzustoßen, handelt es sich nicht um eine Aktion oder Reaktion und zieht somit auch keinesfalls irgendwelche Reaktionen nach sich.

# Aktionen

## Bewegung

Der Kampfteilnehmer bewegt sich eine Bewegungsreichweite (normale Bewegung) oder zwei Bewegungsreichweiten (Rennen). Rennt ein Charakter, darf der Weg höchstens eine leichte Kurve (45 Grade) beinhalten.

**Voraussetzungen** nicht in einen Nahkampf verwickelt sein

**Dauer** Bewegungsdauer

**Probe** keine

**Reaktionen** in den Nahkampf verwickeln

## In den Nahkampf gehen

Der Kampfteilnehmer geht mit einem Gegner in den Nahkampf und zieht dabei seine Waffe.

**Voraussetzungen** Der Gegner muss sich innerhalb einer Bewegungsreichweite befinden

**Dauer** Bewegungsdauer

**Probe** keine

**Reaktionen** keine

## Nahkampfangriff

**Voraussetzungen** Im Nahkampf, Nahkampfwaffe bereit

**Dauer** Dauer der Waffe

**Probe** *Waffenfertigkeit* gegen Verteidigung

**Schaden** Schaden der Waffe

**Reaktionen** aktive Abwehr

## Sich aus dem Nahkampf lösen

Der Kampfteilnehmer zieht sich aus dem Nahkampf zurück. Er bewegt sich höchstens eine Bewegungsreichweite.

Für jeden Erfolgsgrad gibt es ein +1 auf den Verteidigungswert.

**Voraussetzungen** Im Nahkampf

**Dauer** Bewegungsdauer

**Probe** *Akrobatik* gegen 15

**Reaktionen** Gelegenheitsangriff

## Sturmangriff

Mit einer gezogenen Waffe auf einen Gegner zustrümen und angreifen.

**Voraussetzungen** Nicht im Nahkampf, Nahkampfwaffe bereit, der Gegner muss sich mindestens in einer Bewegungsreichweite (höchstens aber in zweien) befinden und in gerader Linie erreichbar sein

**Dauer** Dauer der Waffe oder Bewegungsdauer, je

nachdem, was länger dauert

**Probe** *Waffenfertigkeit* gegen Verteidigung

**Schaden** Schaden der Waffe

**Reaktionen** aktive Abwehr, Gelegenheitsangriff

## Laden und Schießen

Es ist ausdrücklich erlaubt, Schusswaffen auch im Nahkampf einzusetzen.

**Voraussetzungen** Schusswaffe bereit

**Dauer** Dauer der Waffe

**Probe** *Waffenfertigkeit* gegen Verteidigung

**Schaden** Schaden der Waffe

**Reaktionen** Gelegenheitsangriff, in den Nahkampf verwickeln, Ausweichen

## Laden

Je nach Waffe ist es möglich, eine Schusswaffe auch zunächst nur für einen Schuss vorzubereiten und dann später anzulegen und zu schießen.

**Voraussetzungen** Schusswaffe bereit

**Dauer** Dauer der Waffe

**Probe** keine

**Reaktionen** Gelegenheitsangriff, in den Nahkampf verwickeln

## Anlegen und Schießen

**Voraussetzungen** Geladene Schusswaffe bereit

**Dauer** 5 Ticks

**Probe** *Waffenfertigkeit* gegen Verteidigung

**Schaden** Schaden der Waffe

**Reaktionen** Gelegenheitsangriff, in den Nahkampf verwickeln, Ausweichen

## Werfen

**Voraussetzungen** Ziel in Reichweite, Wurfwaffe bereit

**Dauer** Dauer der Waffe

**Probe** *Waffenfertigkeit* gegen Verteidigung

**Schaden** Schaden der Waffe

**Reaktionen** aktive Abwehr, in den Nahkampf verwickeln, Ausweichen

## Spruch wirken

Riten können nicht im Kampf gewirkt werden.

**Dauer** 2 Ticks pro Fokus-Punkt; oder wie abweichend beschrieben

**Probe** zugehörige Zauberfertigkeit

**Reaktionen** Gelegenheitsangriff, Gegenzauber, in den Nahkampf verwickeln, im Nahkampf halten

## Sonstiges

Über sonstige Aktionen entscheidet im Wesentlichen der Spielleiter.

**Dauer** 5 Ticks oder 15 Ticks

**Probe** je nach Aktion

**Reaktionen** je nach Aktion, üblicherweise: Gelegenheitsangriff, in den Nahkampf verwickeln, im Nahkampf halten

## Reaktionen

### Aktive Abwehr

Wie die aktive Abwehr im Schnellstarter: Jeder Erfolgsgrad erhöht den Verteidigungswert um 1.

**Voraussetzung** wird gerade attackiert, Nahkampfwaffe bereit

**Dauer** 5 Ticks

**Probe** Nahkampffertigkeit oder Akrobatik gegen  
15

### Ausweichen

Schuss oder Wurf misslingt.

**Voraussetzung** Ziel eines Schusses oder Wurfes;

Reaktion muss spätestens mit der Aktion beendet sein

**Dauer** Bewegungsdauer

**Probe** Akrobatik gegen das Ergebnis des Angriffs

## **Gelegenheitsangriff (Nahkampf)**

Der Gelegenheitsangriff verursacht normalen Nahkampfschaden. Die Aktion des aktiven Kämpfers gelingt trotzdem und er bekommt den verursachten Schaden. Durch einen Gelegenheitsangriff kann es passieren, dass sich die Gegner gegenseitig niederstrecken.

**Voraussetzung** gezogene Nahkampfwaffe; aktiver Gegner in Reichweite der Nahkampfwaffe

**Dauer** Angriffsdauer der Waffe

**Probe** Normaler Angriff

## **Gelegenheitsangriff (Fernkampf)**

Der Gelegenheitsangriff verursacht normalen Fernkampfschaden. Der Unterschied zum Nahkampf: Der Fernkampf-Gelegenheitsangriff muss früher fertig sein als die Aktion und wird auch zuerst ausgewertet. Dadurch kann es passieren, dass der Angreifer niedergestreckt wird, bevor er seine Aktion beenden konnte.

**Voraussetzung** Fernkampfwaffe bereit; aktiver Gegner in Reichweite der Nahkampfwaffe; Reaktion muss spätestens mit der Aktion beendet sein

**Dauer** Angriffsdauer der Waffe

**Probe** Normaler Angriff

## **Im Nahkampf halten**

Der Gegner muss im Nahkampf bleiben; Schaden verursacht der Angriff nicht. Die Aktion des Gegners wird dadurch verhindert.

**Voraussetzung** im Nahkampf mit der anderen Person; Reaktion muss spätestens mit der Aktion beendet sein

**Dauer** halbe Angriffsdauer mit der Waffe (aufgerundet)

**Probe** Angriff mit Bonus +3

## **In den Nahkampf verwickeln**

Der Gegner wird in den Nahkampf verwickelt; Schaden verursacht der Angriff nicht. Die Aktion des Gegners wird dadurch verhindert.

**Voraussetzung** Nicht im Nahkampf; der Gegner muss sich in Bewegungsreichweite befinden; Reaktion muss spätestens mit der Aktion beendet sein

**Dauer** Bewegungsdauer

**Probe** Angriff mit Bonus +3

## **Gegenzauber**

**Voraussetzungen** Gegenzauber bekannt

**Dauer** Zauberdauer des Spruches

**Probe** zugehörige Zauberfertigkeit



# Option B: abstrakte Bewegung

Anstatt den Kampf auf einem Bodenplan zu simulieren oder Entfernungen zwischen Gegnern abzuschätzen, kann auch abstrakte Bewegung benutzt werden. Dazu geht man davon aus, dass sich alle Kampfteilnehmer dynamisch durch den Raum bewegen und Abstände zueinander einhalten. So wird ein Bogenschütze, solange er nicht direkt angegriffen wird, immer einen gewissen Abstand zu den Kämpfenden wahren. Dadurch kann der Kampf leicht erzählerisch ausgestaltet werden, ohne genau auf die Entfernung in Metern einzugehen; die Spieler können erzählen, wie sie ihren Gegner durch den Raum treiben, wie sie selbst in eine Ecke gedrängt werden usw.

Die dynamische Position, die ein Kampfteilnehmer einnimmt, wird Haltung genannt. Ein Wechsel von einer Haltung in eine benachbarte Haltung ist eine Aktion, die die Bewegungsaktion ersetzt.

---

## Haltungen

---

unbeteiligt	Der Charakter kann nicht mehr in den Kampf eingreifen und wird von der Tickleiste genommen. Er kann wieder ganz normal zum Kampf hinzustoßen und beginnt üblicherweise in Haltung „weiter Fernkampf“.
weiter Fernkampf	Es können nur Waffen oder Zauber eingesetzt werden, die eine Reichweite von 25 Metern oder mehr haben.
naher Fernkampf	Alle Fernkampfwaffen sind möglich.
Nahkampf	In vielen Kämpfen gibt es nicht nur einen Nahkampf, sondern mehrere Gruppen. Innerhalb einer Kampfgruppe kann jeder jeden angreifen. Die Kampfgruppen untereinander können sich gegenseitig mit Fernkampfwaffen und -zaubern angreifen; allerdings hat jeder Teilnehmer leichte Deckung durch die anderen (Verteidigung pro weiterem Kampfteilnehmer +1).

---

Zu Kampfbeginn stehen sich die Gegner oft in der Entfernung „naher Fernkampf“ gegenüber; das kann aber auch je nach Situation variieren. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter.

Einige Aktionen müssen in diesem Sinne neu eingeführt oder neu interpretiert werden.

## Aktionen

### Haltungswechsel

Der Kampfteilnehmer wechselt in eine benachbarte Haltung (z. B. von „naher Fernkampf“ zu „weiter Fernkampf“, nicht aber zu unbeteiligt).

Diese Aktion ersetzt die normale Bewegung.

**Voraussetzungen** nicht in einen Nahkampf verwickelt sein

**Dauer** Bewegungsdauer

**Reaktion** keine

### ***In den Nahkampf gehen***

Der Kampfteilnehmer wechselt von Haltung „naher Fernkampf“ in die Haltung „Nahkampf“.

**Voraussetzungen** nicht in einen Nahkampf verwickelt sein; Gegner darf nicht in Haltung „weiter Fernkampf“ sein

**Dauer** Bewegungsdauer

**Reaktion** keine

### ***Herangehen***

Der Kampfteilnehmer nähert sich einem Gegner, der in Haltung „weiter Fernkampf“ ist. Dadurch ändert sich die eigene Haltung und die Haltung des Gegners auf „naher Fernkampf“.

**Voraussetzungen** nicht in einen Nahkampf verwickelt sein, Gegner ist in Haltung „weiter Fernkampf“

**Dauer** Bewegungsdauer

**Reaktion** keine

# Option C: Verschiedenes

Die einzelnen Elemente dieser Sammlung von optionalen Regeln können unabhängig voneinander gewählt werden.

## Würfel zeigen Erfolgsgrad

Der Erfolgsgrad bestimmt sich nicht aus der Differenz zum Zielwert, sondern ist direkt von den Würfeln abhängig. Jede Würfel, der 5 oder weniger zeigt, ergibt einen Erfolgsgrad, jede gewürfelte 1 sogar drei Erfolgsgrade – wenn die Probe ein Erfolg ist. Ist die Probe hingegen ein Misserfolg, so ergibt jeder Würfel, der 6 oder mehr zeigt, einen negativen Erfolgsgrad, eine 10 sogar drei.

Triumph und Patzer treten genau so ein, wie im Schnellstarter beschrieben. Ein Triumph zählt als gelungene Probe mit pauschal sieben Erfolgsgraden. Ein Patzer zählt als misslungen mit sieben negativen Erfolgsgraden.

Für den Einsatz von Splitterpunkten gibt es eine Fähigkeit mehr: Für einen Splitterpunkt kann sich der Spieler einen zusätzlichen Erfolgsgrad kaufen. Generell kann jede der gelisteten Fähigkeiten pro Aktion nicht mehrfach eingesetzt werden und braucht erst angesagt zu werden, wenn die Würfelergebnisse bereits feststehen.

Zusammenfassend:

---

### **Splitterpunkt-Einsatz**

---

Aktivieren der Splitterfähigkeit des eigenen Mondsplitters  
Bonus von +3 auf eine Probe  
Bonus von +1 auf Erfolgsgrad  
Bonus von +3 auf Verteidigung  
5 Schadenspunkte ignorieren

---

## Gegnergruppen

Um Gegnergruppen nicht individuell zu handhaben, empfiehlt es sich, die abstrakte Bewegung zu nutzen oder zumindest keinen Spielplan zur Visualisierung, damit die Bewegungen und Entfernungen nicht exakt nachgehalten werden.

Jede homogene Gruppe (gleichartige Fähigkeiten und Ausrüstung) kann jetzt zu einer Figur auf der Tickleiste zusammengefasst werden. Solange die Teilnehmer keine individuellen Aktionen oder Reaktionen durchführen, können sie als Gruppe zusammengehalten werden. Sobald einem der Teilnehmer eine individuelle Aktion oder Reaktion zusteht (z. B. aktive Verteidigung), gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Der Spielleiter spaltet den einen Kämpfer ab und verwaltet ihn zukünftig auf der Tickleiste als Individuum
2. Die anderen Gruppenmitglieder nehmen eine ähnliche Aktion in Anspruch oder verzögern entsprechend lange

Verzichtet der Spielleiter ganz auf die aktive Verteidigung, sollte einfach die normale Verteidigung um 1 erhöht werden. Diese Entscheidung sollte vor dem Kampf gefällt werden und für den gesamten Kampf beibehalten werden.

## Schaden

Jede Waffe verursacht einen festen Schadenswert. Er wird aus dem bisherigen Waffenschaden abgeleitet: Pro W6 verursacht die Waffe vier Punkte Schaden, pro W10 fünf Punkte. Dazu kommt der feste Schadensbonus der Waffe (bei einem Langschwert mit 1W6+4 ergibt das 4+4=8, bei einem Glefe mit 2W10+1 ist das Ergebnis 5+5+1=11).

Für jeden Erfolgsgrad verursacht eine Waffe zusätzlichen Schaden. Pro W6 sind es ein Punkt, pro W10 zwei Punkte Zusatzschaden (da beim Langschwert mit 1W6 gewürfelt wird, ist der Bonus pro Erfolgsgrad also +1, bei der Glefe beträgt der Bonus +2+2=+4).

Beispiele:

Name	Waffe	Schaden	Name	Waffe	Schaden	
Arrou	Langbogen	15/+4	Selesha	Dolch	5/+1	
	Glefe	11/+4				
	Dolch	5/+1				
Cederion	Langschwert	8/+1	Telkin	Kriegsbeil	8/+2	
	Streithammer	12/+2		Wurfhammer	9/+1	
	Dolch	5/+1		Doppelaxt	15/+3	
Eshi	Dolch	5/+1	Tiai	Kettensichel	5/+2	
	Leichte Armbrust	14/+2		Maira	5/+1	
Keira	Skavona	8/+1				
	Schlagstock	8/+1				
	Dolch	5/+1				

## Schadensmodifikation

Je nach Fähigkeiten eines Charakters wird der Waffenschaden modifiziert:

$$\text{Schadensmodifikator} = (\text{Beweglichkeit} + \text{Stärke} + \text{Größe} - 10) : 2 \quad (\text{aufgerundet})$$

Beispiele:

Name	Arrou	Cederion	Eshi	Keira	Selesha	Telkin	Tiai
<b>Schadensmod.</b>	+2	+1	-2	+1	-1	-2	+1

## Modifikation der Dauern nach Fertigkeitswerten

Die Dauer für Nahkampf, Schusswaffen und Zauber wird noch durch entsprechenden Fertigkeitswert (nicht Gesamtwerte!) modifiziert:

<b>Fertigkeitswert</b>	bis 1	3-5	6-8	9-11	12-14	usw.
<b>Geschw.-Mod.</b>	+2	+1	0	-1	-2	usw.

## Deckung

Durch Deckung bekommt das Ziel auf die Verteidigung ein Bonus von +3 (halbe Deckung) oder +6 (dreiviertel Deckung). Bei voller Deckung ist das Ziel nicht zu treffen.

## Zielen

Mit dem Angriff einer Wurf- oder Schusswaffe kann sich ein Kampfteilnehmer auch Zeit lassen, um genauer zu treffen. Für fünf Ticks bekommt er +3 auf seine Waffenfertigungsprobe, für zehn Ticks bekommt er +6. Längeres Zielen ist zwar möglich, hat aber keine weiteren Auswirkungen.

Zusammen mit Option A (Aktion und Reaktion) ist Zielen eine Aktion, die nach dem Laden genommen werden kann. Erlaubte Reaktionen sind genau wie beim Laden (also Gelegenheitsangriff, in den Nahkampf verwickeln).