

# FHTAGN ALTERNATIVES KAMPFSYSTEM

## ZIELE

- 1 Die Seite der Charaktere muss ihr Ziel bzw. ihre Absichten klar und deutlich im Sinne einer Gruppenanstrengung artikulieren. Die SL muss sich über die Ziele der NSC im Klaren sein, diese aber nicht zwangsläufig offenbaren.

### Momentum

Beantwortet für die Gruppe gemeinsam mit der SL diese Fragen. Hat die jeweilige Seite ...

- ❖ ... die bessere **Ausbildung, Führung** oder **Taktik**?
- ❖ ... eine höhere **Moral** oder mehr **Selbstvertrauen**?
- ❖ ... das vorteilhaftere **Terrain**, die günstigere **Position**, die bessere **Deckung** oder das **Überraschungsmoment**?
- 2 ❖ ... die überlegeneren **Waffen**, wirksamere **Panzerung** oder **Schutzausrüstung**?
- ❖ ... eine bedeutsame **zahlenmäßige Überlegenheit**?
- ❖ ... ein **unnatürliches Element** (Ritual, Artefakt, Wesen usw.), das unmittelbar Einfluss auf das Kampfgeschehen nimmt?

Wenn keine Einigung erzielt werden kann, welche Seite einen bestimmten Momentum-Vorteil hat, oder wenn es klar ist, dass keine der beiden Seiten einen Vorteil hat, wird die jeweilige Frage übersprungen.

Jedes „Ja“ ergibt einen Bonus von +1 für die entsprechende Seite.

## SIEG ODER NIEDERLAGE

Jede Seite würfelt einen W6 und addiert die jeweiligen zusammengezählten Momentum-Boni.

- 3
- ❖ Die Seite mit der höheren Augenzahl **teilt aus** bzw. erringt einen **Sieg**.
  - ❖ Die Seite mit der niedrigeren Zahl **steckt ein** bzw. erleidet eine **Niederlage**.

Die siegreiche Seite „gewinnt“ die Schlacht und hat ihr Ziel erreicht. Im Falle eines Unentschiedens erleiden beide Seiten eine Niederlage und niemand bekommt, was er will. Beide Seiten können es später noch einmal versuchen, unter anderen Umständen. Gewinnt eine Seite mit nur einem Punkt Unterschied, so ist der Sieg mit einem „ja, aber“ verbunden.

## INDIVIDUELLE KONSEQUENZEN

Die Spielenden bestimmen die individuellen Ergebnisse für ihren Charakter.

- ❖ Falls der Kampf ein **Sieg** war: Hat er bereits **Erfahrung im Austeilen** oder ist **abgehärtet gegenüber Gewalt**?
- ❖ Falls der Kampf eine **Niederlage** war: Hat er bereits **Erfahrung im Einstecken** oder ist **abgehärtet gegenüber Hilflosigkeit**?
- ❖ Kann er sich **nirgendwo hin zurückziehen**, steht er mit dem Rücken an der Wand und kämpft daher besonders verbissen?
- ❖ Hat er die Möglichkeit zum **Tarnen und Täuschen** und kann sich so dem Zugriff des Feindes entziehen oder von sich ablenken?
- 4 ❖ Hat er den **Wunsch zu töten und zu zerstören** (bspw. durch eine gewalttätige Störung)? Dies gilt nicht mehr, wenn bereit Ergebnis #5 erlebt wurde.
- ❖ Hat er **Gewissheit über die Richtigkeit des Kampfes**? Dies gilt nicht mehr, wenn bereits Ergebnis #7 erlebt wurde.

Anders als beim Momentum handelt es sich hier nicht um Entweder-oder-Optionen. Beide Seiten können erfahren sein, in die Enge getrieben, in mörderische Wut verfallen oder davon überzeugt, im Recht zu sein. Jedes „Ja“ steht für eine +1. Zähle sie zusammen und wirf einen W6.

Behandle jedes Ergebnis über 10 als eine 10. Wenn dein Charakter eine Niederlage erlitten hat, behandle jedes Ergebnis über 6 als eine 6.

## ERGEBNISTABELLE

Die Auswirkungen werden der Ergebnistabelle entnommen und entsprechend dokumentiert.

- 5 Hast du ein Ergebnis bereits erlebt, so überspringe dessen Auswirkungen und nimm die nächst niedrigere Stufe. Es wird immer nur ein einziges Ergebnis aus der Tabelle angewendet. Im Laufe der Zeit wird die Wahrscheinlichkeit für drastische Auswirkungen bis hin zum Tod steigen.

Notiere dir bereits erlebte Ergebnisse sowie Siege oder Niederlagen auf deinem Charakterbogen.

Stufe	Ergebnis	Auswirkung
1	Dein Charakter wird schändlich <b>getötet</b> , abgeschlachtet wie ein Tier.	TP = 0; Es gelten die Regeln für <b>Wiederbelebung</b> (bei Erfolg hat der Charakter 1W4 TP) STA-Verlust: 0/1W10
2	Dein Charakter ist <b>schwer verletzt</b> und <b>wird sterben</b> , wenn er nicht versorgt wird. Es könnte sich auch um eine Verschlimmerung einer früheren schweren Verletzung handeln (siehe #3). Wenn du eine <b>Niederlage</b> erlitten hast, nimm einen erbärmlichen Ausgang an – dein Charakter wurde vernünftigerweise zum Sterben zurückgelassen. Wenn du dieses Ergebnis bereits erlebt hast, was unwahrscheinlich ist, behandle es wie eine 1.	<b>Sieg:</b> TP = 1; <b>Benommenheit; bleibender Schaden</b> <b>Niederlage:</b> TP = 1; <b>Bewusstlosigkeit; bleibender Schaden</b>  Es gelten die Regeln für <b>Stabilisierung</b> (bei Erfolg erhält der Charakter +1W4 TP; bei Misserfolg siehe #1) STA-Verlust: 0/1W8
3	Dein Charakter ist <b>schwer verletzt</b> . Wenn du eine Niederlage erlitten hast, könnte der Charakter ausgeraubt oder zweites Mal angeschossen und zum Sterben zurückgelassen worden sein. Wenn du dieses Ergebnis bereits erlebt hast, behandle es wie eine 2.	<b>Sieg:</b> TP = halbiert; <b>Benommenheit; bleibender Schaden</b> <b>Niederlage:</b> TP = 2; <b>Bewusstlosigkeit; bleibender Schaden</b>  STA-Verlust: 0/1W6
4	Dein Charakter wird auf eine Art und Weise <b>verletzt</b> , die ihn offensichtlich dauerhaft kennzeichnet. Wenn er eine <b>Niederlage</b> erlitten hat, nimm ein schlechtes Ergebnis an – der Charakter könnte gefangen genommen worden sein. Wenn du dieses Ergebnis bereits erlebt hast, behandle es als eine 3.	-1W6 TP; KO × 5-Probe oder <b>bleibender Schaden</b> STA-Verlust: 0/1W4
5	Dein Charakter ist körperlich unverletzt, aber <b>durch das Erlebnis traumatisiert</b> . Wenn er eine <b>Niederlage</b> erlitten hat, gehe von einem guten Ausgang aus – wenn die Flucht vom Feld möglich war, ist der Charakter zum Beispiel entkommen. Wenn du dieses Ergebnis bereits erlebt hast, behandle es wie eine 4.	<b>Sieg: Störung durch Gewalt;</b> die BG sinkt auf die aktuellen STA - EN <b>Niederlage: Störung durch Hilflosigkeit;</b> die BG sinkt auf die aktuellen STA - EN  STA-Verlust: 0/1W4
6	Dein Charakter erleidet eine schmerzhaft, aber <b>leichte Verletzung</b> . Wenn er eine <b>Niederlage</b> erlitten hat, nimm das bestmögliche Ergebnis an – wenn ein geordneter Rückzug möglich wäre, bleibt er zum Beispiel bei seinen Verbündeten. Eine vollständige Genesung ist wahrscheinlich. Wenn du dieses Ergebnis bereits erlebt hast, behandle es wie eine 5.	<b>Temporär verlorene Attributspunkte</b> (-1W6 TP oder -1W4 ST, KO oder GE) STA-Verlust: 0/1W4
7	Dein Charakter ist körperlich unverletzt, aber <b>durch das Erlebnis traumatisiert</b> . Wenn du dieses Ergebnis bereits erlebt hast, behandle es wie eine 6.	<b>Temporär verlorene Attributspunkte</b> (-1W6 WP oder temporär 1W4 IN, EN oder CH) STA-Verlust: 0/1W4
8	Dein Charakter ist körperlich unverletzt, aber <b>es geht dir viel schlimmer als vorher</b> . Wenn du dieses Ergebnis bereits erlebt hast, behandle es wie eine 7.	<b>Erschöpfung</b> (-1W6 WP und -20% auf alle Fertigkeiten-, Attributs- und Stabilitätsproben) STA-Verlust: 0/1W4
9	Dein Charakter wird <b>umhergestoßen</b> , aber <b>auf eine heldenhafte und ehrenhafte Weise</b> . Wenn du dieses Ergebnis bereits erlebt hast, behandle es wie eine 8.	-1W4-1 WP STA-Verlust: 0/1
10	Dein Charakter hat <b>großartig und tapfer gekämpft</b> . Wenn du dieses Ergebnis bereits erlebt hast, behandle es wie eine 9.	STA-Verlust: 0/1

## Gnädiges Vergessen

Von den Dingen, die man in Kämpfen und auf dem Schlachtfeld erlebt hat, erholt man sich nie ganz. Dennoch lassen sich die Auswirkungen mindern.

Erhält ein Charakter einen Haken bei Abhärtung gegenüber Gewalt oder Hilflosigkeit, so wird die niedrigste erlebte Stufe gestrichen und der Charakter erlebt sie dann beim nächsten Kampf möglicherweise wieder wie beim ersten Mal. Dies funktioniert nur so lange, bis ein Charakter vollständig abgehärtet ist. Gewinnt ein Charakter darüber hinaus in einer Zwischenszene Stabilität zurück, so wird ebenfalls die niedrigste bereits erlebte Stufe gestrichen.