



EINE REGELERWEITERUNG VON SINTHOLOS

TOD DEN RIESEN

FÜR INTERESSANTE KÄMPFE GEGEN GROSSE FEINDE

EINLEITUNG

Die Helden stellen sich endlich dem König der Riesen entgegen. Runde um Runde wird die unheimlich große Menge an Lebenskraft abgetragen. Der Kampf zieht sich lange hin. Die Spieler murren und der Kampf wirkt eintönig. Zu viel Lebenskraft, zu viel Abwehr und immer nur stupide Angriffs- und Verteidigungswürfe würfeln. Der Spielleiter ist auch unglücklich. War der Gegner falsch konzipiert? Es hätte doch ein knackiger intensiver Kampf sein sollen, doch seit Runde Vier sagt jeder nur noch: „Ich greife an. Geschafft. XX Schaden“. Wie hätte er es besser und interessanter machen können?

Diese Regelerweiterung soll einen Ansatz bieten, um Kämpfe gegen besonders große Gegner, die viel Lebenskraft besitzen, interessanter zu gestalten. Dabei werden über Beschädigungseffekte Möglichkeiten eingeführt, den Feind im Kampf zu schwächen oder schneller zu töten, als würde man lediglich seine Lebenskraft auf „0“ senken.

Die Regeln können jedoch auch bei jedem Gegner oder Spielercharakter Anwendung finden, der nicht besonders groß ist.

Das Regelwerk umfasst drei Teile:

- Trefferzonen an den großen Feinden und ihre Eigenschaften,
- Trefferzonen erreichen und angreifen,
- Beispiele zur Umsetzung an Gegnern

TREFFERZONEN UND IHRE EIGENSCHAFTEN

Eine Trefferzone ist ein bestimmter Bereich am Körper eines Feindes, der individuell durch Angriffe anvisiert werden kann. Dabei verringert sich aufgrund des kleineren Zielbereichs der Vorteil, den der Angreifende durch den Unterschied der Größenkategorie von Feind zu SC erhalten würde.

Trefferzonen kann man in zwei Kategorien einteilen: Haupttrefferzonen und Nebentrefferzonen. Haupttrefferzonen können immer angegriffen werden und beliebig kleinteilig sein. So ist es möglich, dass die Beine eine einzelne Trefferzone darstellen. Es kann aber auch jede Extremität oder gar jeder Zeh einzeln ausgeführt werden, ganz nach den Vorlieben der Spieler und des Spielleiters. Zu beachten ist, dass eine sehr kleinteilige Einteilung viel Mikromanagement erfordert. Es sollte daher auf eine sinnvolle Unterteilung

geachtet werden. Folgende Bereiche am Körper eines Feindes könnten Haupttrefferzonen sein:

- Torso (Bauch, Brust, Rücken, Schultern)
- Beine (Oberschenkel, Knie, Unterschenkel, Füße, Zehen)
- Arme (Oberarm, Ellenbogen, Unterarm, Hände, Finger)
- Kopf (Augen, Ohren, Mund, Nase, Hals)
- Flügel
- Schwanz
- Sonstiges (Magische Steine, Runen,...)

Nebentrefferzonen können nicht sofort angegriffen werden. Die Spielercharaktere müssen zunächst eine oder mehrere Vorbedingungen erfüllen, um sie freizulegen und angreifbar zu machen. In den meisten Fällen umfasst dies die Beschädigung einer Haupttrefferzone, die dann ein darunter liegendes Organ freilegt, was in diesem Fall die Nebentrefferzone wäre. Das Beschädigen bzw. Zerstören einer Nebentrefferzone hat meist fatale Auswirkungen auf den betroffenen Gegner und sollte in den meisten Fällen direkt zum Tod führen. Folgende Körperteile könnten Nebentrefferzonen sein:

- Organe (Herz, Lungen, Gehirn, Kiemen,...)
- Mechanismen unter der Panzerung

Die Auflistungen sind selbstverständlich nicht vollständig und manche der aufgeführten Trefferzonen mögen an einem Gegner auch nicht vorkommen. Eine Riesenschlange kann logischerweise keine Bein-Trefferzone besitzen und hat auch keine Flügel oder innen liegende Mechanismen.

In der Spielvorbereitung müssen für jede Trefferzone folgende Eigenschaften definiert werden:

- Lebenskraft
- Angriffsmodifikator/GK
- PA-Wert
- Beschädigungseffekt

Die **Lebenskraft einer Trefferzone** berechnet sich anhand folgender Gleichung:

$$LK = 1,5 \frac{\text{Basis} - LK}{\sum \text{Trefferzonen}}$$

Die resultierenden Gesamt-LK als Summe der Lebenskraft aller Trefferzonen eines Gegners sind damit immer größer als seine Basis-LK. Besitzt ein Gegner eine oder mehrere besonders große Trefferzonen, wie etwa den Torso, so kann diese Trefferzone doppelt oder dreifach in die Berechnung

einfließen und erhält damit im Verhältnis zu anderen Trefferzonen auch mehr Lebenskraft.

Beispiel:

Der Spielleiter möchte einen Riesen (siehe GRW Seite 120) mit Trefferzonen versehen. Er definiert vier Haupttrefferzonen (Kopf, Arme, Beine, Torso) sowie eine Nebentrefferzone (Herz). Da der Torso sehr groß ist, lässt er ihn doppelt in die Berechnung einfließen.

Die Basis-LK des Riesen liegen damit bei 220, die Anzahl der Trefferzonen mit dem doppelt zählenden Torso bei sechs, die Gesamt-LK bei 330. Es ergibt sich folgende LK-Verteilung:

TREFFERZONE	Kopf	Arme	Torso	Herz	Beine
LK	55	55	110	55	55

Der **Angriffsmodifikator einer Trefferzone** orientiert sich am Größenunterschied zwischen dem Angreifer und der Trefferzone (siehe GRW Seite 44). Dafür wird die Größekategorie der jeweiligen Trefferzone benötigt (siehe GRW Seite 104). Ein Spielleiter kann jedoch bei großen aber schwer zu treffenden Trefferzonen festlegen, dass die Trefferzone noch einen zusätzlichen Modifikator erhält.

Beispiel:

Die normal-großen Spieler greifen die Beine des 12 m großen Riesen an. Dieser Körperteil ist „groß“, weswegen sie einen Angriffsbonus von +2 erhalten. Weitere Modifikatoren wurden vonseiten des Spielleiters nicht festgelegt.

Der **PA-Wert einer Trefferzone** wird durch den dort vorliegenden Schutz definiert. Schuppen am Körper einer Schlange gelten überall an ihrem Körper. Ein Oger mit Helm ist hingegen nur am Kopf geschützt und würde nur dort einen PA-Bonus auf seine Abwehr erhalten. Verletzliche Trefferzonen können auch einen PA-Malus besitzen.

Beispiel:

Der Riese trägt Felle im Bauch- und Lendenbereich, jedoch nicht an den Beinen. Greifen die Spieler den Torso an, erhält der Riese einen PA-Bonus von +1 auf seine Abwehr. Greifen sie hingegen den Kopf an, erhält er keinen Bonus.

Der **Beschädigungseffekt einer Trefferzone** definiert, was passiert, wenn man die LK einer Trefferzone auf „0“ oder darunter gebracht hat.

Beispiel:

Die LK der Arme des Riesen wurden auf „0“ gesenkt. Er verliert nun seinen gehaltenen Baumstamm, kann die Spielercharaktere nicht mehr mit geworfenen Felsen angreifen oder mit seiner Fähigkeit Umschlingen malträtieren. Ihm bleiben nur noch Angriffe mit der Fähigkeit Zerstampfen.

TREFFERZONEN ANGREIFEN UND ERREICHEN

Spielercharaktere, die Schießen oder Zielzauber verwenden, können Trefferzonen jederzeit problemlos angreifen, so sie sie sehen können. Außerdem gelten die üblichen Regeln für Entfernung oder Hindernisse (siehe GRW Seite 43 bzw. 44) zusätzlich zum Angriffsmodifikator der anvisierten Trefferzone.

Spielercharaktere, die Trefferzonen mit Schlagen-Angriffen erreichen wollen, haben es hingegen schwerer. Während Angriffe auf Trefferzonen, die bodennah sind, wie Beine, meist problemlos möglich sind, sind weiter oben liegende



Ziele nur auf zwei Arten zu erreichen: Der Nahkämpfer muss die Trefferzone entweder zu sich holen, indem er den Gegner zu Fall bringt, oder er muss größere Anstrengungen aufwenden und die Trefferzone erreichen, indem er den Feind erklettert.

DEN FEIND ZU FALL BRINGEN

Abwehr-Patzer lassen Feinde schon im Grundregelwerk zu Boden gehen. Der Gegner kann dann unter Verwendung einer Aktion auch wieder aufstehen. Dies sollte so beibehalten werden.

Durch Anvisieren und Beschädigen von Beinen, Füßen oder anderen Laufen-relevanten Extremitäten ist es jedoch möglich, dass ein Gegner sich nicht mehr halten kann und zu Boden geht. Die Verletzung wird es dem Feind dann verwehren, sich wieder aufzurichten, was schwer erreichbare Trefferzonen permanent verwundbar macht.

Beispiel:

Die Spieler haben die LK der Beine des Riesen auf „0“ gesenkt. Der Riese fällt, zählt als „am Boden liegend“ (siehe GRW Seite 44) und kann sich nun nur noch kriechend mit halben Laufen-Wert fortbewegen. Außerdem können nun Kopf, Arme und Torso des Riesen problemlos von Nahkämpfern angegriffen werden.

AUF DEN FEIND KLETTERN

Feinde mit schroffer Haut, dichtem Fell, rauen Schuppen oder Rüstungen können auch erklettert werden. Dazu ist lediglich eine Klettern-Probe unter Verwendung der gültigen Hilfsmittel, wie Kletterhaken oder Kletterausrüstung notwendig (siehe GRW Seite 90).

Folgende Modifikatoren können beispielhaft für die Kletterflächen angenommen werden:

KLETTERFLÄCHE	PW
Borken/Rinde	+4
Fell	+4
Haut	+0
Rüstungen	+2
Schuppen	+2

Beim **Klettern auf einem Gegner** bewegen sich die Spielercharaktere mit ihrem halben Laufen-Wert vorwärts. Entgegen der normalen Klettern-Regeln ist jedoch zu Beginn jedes Zuges des Charakters eine neue Klettern-Probe notwendig.

Wurde die Trefferzone erreicht, können **Schlagen-Angriffe** mit einhändigen Nahkampfwaffen erfolgen. Angriffe mit Zweihändern sind nicht möglich, da man sich mit mindestens einer Hand sichern muss, um nicht sofort abzustürzen. Auch ist das Halten eines Schildes zusätzlich zur Einhandwaffe nicht möglich. Für die Berechnung der Schlagen-PW gelten die jeweils zur Trefferzone gehörenden Angriffsmodifikatoren, wie sie vorher beschrieben wurden.

Schlägt die Klettern-Probe fehl, verliert der Spielercharakter den Halt, stürzt zu Boden und erhält Sturzschaden (siehe GRW Seite 85). Mit einer erfolgreichen Akrobatik-Probe kann er AGI m von der Sturztiefe zur Berechnung des Sturzschadens abziehen.

Feinde können sie erkletternde Charaktere angreifen, abhängig davon, ob sie sie mit ihren (natürlichen) Waffen erreichen können. Will sich der Gegner seiner Anhängsel entledigen, kann er alternativ auch versuchen, die ihn erkletternden **Charaktere abzuschütteln**. Dabei wird eine vergleichende Kraftakt-Probe des Gegners gegen eine Klettern-Probe des Spielercharakters



bzw. der Spielercharaktere gewürfelt. Gewinnt der erkletterte Feind, wird der Spielercharakter abgeworfen und erhält Sturzschaden, kann jedoch wie oben beschrieben die zur Berechnung herangezogene Sturztiefe mit einer erfolgreichen Akrobatik-Probe reduzieren. Gewinnt der Spielercharakter hingegen, so kann er sich erfolgreich festhalten und wird nicht abgeschüttelt.

TREFFERZONE ANGEGRiffEN – WAS NUN?

Wird eine Trefferzone mit einem erfolgreichen Angriff getroffen, kann der Feind seinerseits mit einer Abwehr-Probe versuchen, den Schaden zu verringern oder ganz zu negieren. Wird dennoch Schaden verursacht, so wird der Schaden sowohl von den LK der Trefferzone als auch von den Basis-LK des Gegners abgezogen! Es müssen also immer die LK aller Trefferzonen und die Basis-LK im Kampf aufgezeichnet werden, was zusätzliches Mikromanagement verlangt. Werden die Basis-LK bei einem Angriff auf „0“ oder darunter gesenkt, stirbt der Gegner und der Kampf ist vorbei. Lebt der Feind jedoch weiter, wird der Zustand der getroffenen Trefferzone überprüft:

- Sind die LK größer als „0“, ist die Trefferzone noch intakt und der Kampf geht mit dem nächsten Teilnehmer weiter
- Sind die LK größer als „0“, aber es wurde ein Immersieg gewürfelt, so tritt der Beschädigungseffekt für eine Kampfrunde ein
- Sind die LK kleiner als „0“, so gilt die Trefferzone als beschädigt, der Beschädigungseffekt der Trefferzone wird ausgelöst und bleibt für den Rest des Kampfes bestehen.

Ist eine Trefferzone beschädigt, kann sie weiterhin anvisiert werden. Da ihre LK jedoch bereits gleich oder unter „0“ liegen, kann der Beschädigungseffekt nicht nochmals ausgelöst werden. Der an einer beschädigten Trefferzone verursachte Schaden wird jedoch weiterhin von den Basis-LK des Gegners abgezogen.

Um einen Gegner mit Trefferzonen zu töten, müssen also ungeachtet der LK der Trefferzonen noch immer seine Basis-LK auf „0“ gesenkt werden. Die einzige Ausnahme bilden Nebentrefferzonen, deren Beschädigungseffekt fatal sein kann und damit eventuell den sofortigen Tod des Feindes nach sich zieht.

KEINE TREFFERZONE ANVISIEREN

Wenn ein Spieler keine spezifische Trefferzone beim Kampf anvisiert bzw. anvisieren möchte, geht dies natürlich auch. Dabei kann auf zwei Arten vorgegangen werden: Entweder man bestimmt die getroffene Trefferzone vor dem Angriffswurf per Zufall aus allen erreichbaren Trefferzonen. Dann gelten die Modifikatoren für die angegriffene Trefferzone. Alternativ kann auch gänzlich auf die Bestimmung einer Trefferzone verzichtet werden. In dem Fall gelten die normalen Werte eines Riesen für den Angriff. Verursachter Schaden wird dann nur von den Basis-LK abgezogen.

BESCHÄDIGUNGSEFFEKTE

Im Folgenden sollen ein paar Beispiele für Beschädigungseffekte aufgeführt werden. Diese Liste dient vornehmlich der Inspiration und die Effekte sollten immer abhängig vom Gegner festgelegt werden.

TREFFERZONE	EFFEKT
Beine	LA/2, Gegner geht zu Boden. Zerstampfen nicht mehr möglich.
Arme	Gegner verliert Waffe bzw. natürliche Waffe zerstört. Umschlingen nicht mehr möglich. ZAW nur noch gestenlos Zaubern.
Torso	Offene Wunde, Herz freigelegt.
Herz	Gegner stirbt.
Kopf	Offene Wunde, Gehirn freigelegt.
Augen	Gegner geblendet (-8 auf alle Proben).
Ohren	Sonar nicht mehr möglich.
Gehirn	Gegner stirbt.
Flügel	Fliegen nicht mehr möglich.
Schwanz	Schleudern/Umschlingen nicht mehr möglich.

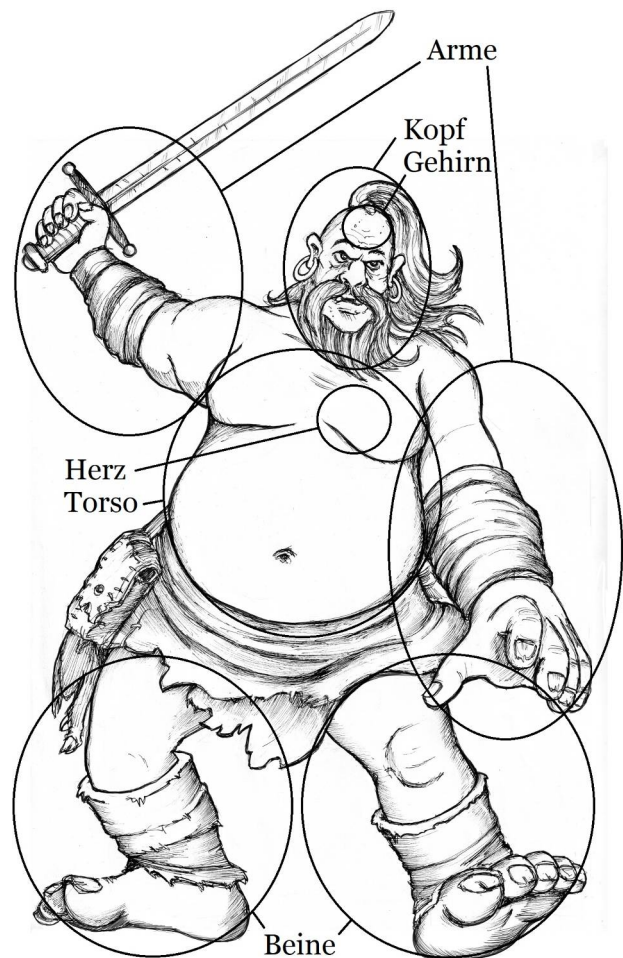
Die Monsterfähigkeit **Mehrere Angriffsglieder** stellt dabei einen Sonderfall dar. Werden Gliedmaßen, wie Tentakel, als eine einzelne Trefferzone gehandhabt, so kann die Fähigkeit unverändert bestehen bleiben und ein Immersieg hat eine Reduzierung von der Fähigkeit **Mehrere Angriffe** zur Folge. Wird jedes Tentakel einzeln als Trefferzone behandelt, kann die Fähigkeit entweder entfallen oder ein Immersieg hat eine sofortige Beschädigung der Trefferzone zur Folge.

BEISPIEL – RIESE –

Zunächst werden alle Trefferzonen definiert. Im Gegensatz zum ersten Beispiel werden jeder Arm und jedes Bein als eine separate Trefferzone festgelegt. Damit ergeben sich abweichende Effekte der Trefferzonen von den oben beschriebenen Beschädigungseffekten. Außerdem werden sowohl das Herz als auch das Gehirn als Nebentrefferzonen herangezogen, um eine Möglichkeit für tödliche Beschädigungseffekte zu ermöglichen.

Für alle Trefferzonen wird nun die Lebenskraft berechnet. Insgesamt liegen neun Trefferzonen (2x Beine, 2x Arme, 1x Torso (zählt doppelt), 1x Herz, 1x Kopf, 1x Gehirn) vor bei einer Basis-LK von 220. Jede Trefferzone, abgesehen vom Torso, besitzt damit 37 LK, welcher 74 LK besitzt.

Außerdem wird für jede Trefferzone des Riesen (GK: Riesig) die zugeordnete Größenkategorie als individuelles Ziel festgelegt. Keine der Trefferzonen besitzt einen Schutz, der einen weiteren Modifikator rechtfertigen würde, weshalb resultierend nur die Größenunterschiede zum Tragen kommen.



Der Riese trägt Felle als Rüstung. Diese schützen lediglich seinen Torso, Beine und Arme, welche dadurch einen PA-Bonus erhalten. Alle anderen Trefferzonen erhalten keinen Rüstungsbonus. Herz und Hirn sind verletzlich und erhalten einen Malus.

Abschließend werden für alle Trefferzonen die jeweiligen Beschädigungseffekte definiert. Torso und Kopf dienen vorwiegend als Blockade zu den verwundbaren Organen Herz und Gehirn, die, wenn zerstört, den Tod des Riesen bedeuten. Beschädigte Beine oder Arme schränken hingegen stark die Kampffähigkeiten des Riesen ein.

Es ist an den Spielercharakteren zu entscheiden, worauf sie sich fokussieren wollen: Ein schneller Sieg durch das schnelle Zerstören eines kritischen Organs oder das langsame Verkrüppeln des Riesen bis zur vollständigen Handlungsunfähigkeit.

TREFFERZONE	LK	GK/MOD.	PA	EFFEKT
Bein (2x)	Je 37	gr / +0	+1 (35)	LA-2 je zerstörtes Bein. Gegner geht zu Boden, wenn beide Beine zerstört. Zerstampfen nicht mehr möglich.
Arm (2x)	Je 37	gr / +0	+1 (35)	Gegner verliert Waffe bzw. natürliche Waffe zerstört. Umschlingen nicht mehr möglich.
Torso	74	gr / +0	+1 (35)	Offene Wunde, Herz freigelegt.
Herz	37	kl / +0	+0 (34)	Gegner stirbt.
Kopf	37	no / +0	-8 (26)	Offene Wunde, Gehirn freigelegt.
Gehirn	37	kl / +0	-8 (26)	Gegner stirbt.

BEISPIEL – RIESENKRABBE –

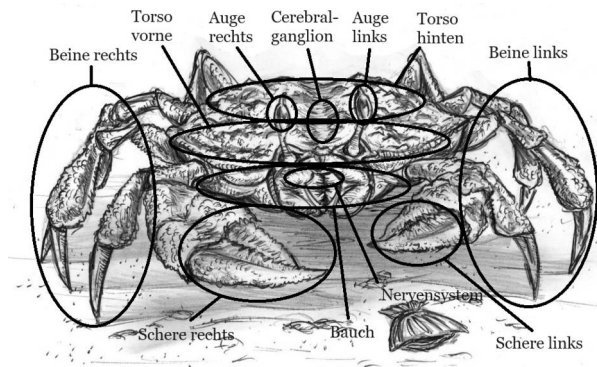
Wie beim Riesen werden zunächst die Trefferzonen definiert. Da eine Krabbe sehr viele Beine hat und das einzelne Nachverfolgen von sechs Beinen unnötig kleinteilig ist, werden die Beine in zwei Trefferzonen unterteilt. Herz und Cerebralganglion sind Nebentrefferzonen, deren Zerstörung zum Tod führt.

Für alle Trefferzonen wird nun die Lebenskraft berechnet. Insgesamt liegen elf Trefferzonen (je 1x Beine links und rechts, je 1x Scheren links und rechts, je 1x Augen links und rechts, je 1x Torso vorne und hinten, 1x Bauch, 1x Herz, 1x Cerebralganglion) vor bei einer Basis-LK von 195. Jede Trefferzone besitzt damit 27 LK.

Außerdem wird für jede Trefferzone der Riesenkrabbe (GK: Riesig) die zugeordnete Größenkategorie als individuelles Ziel festgelegt. Keine der Trefferzonen besitzt einen Schutz, der einen weiteren Modifikator rechtfertigen würde, weshalb resultierend nur die Größenunterschiede zum Tragen kommen.

Die Krabbe hat einen Chitinpanzer. Dieser schützt die verschiedenen Körperpartien, wie Beine, Scheren und Torso unterschiedlich stark. Alle anderen Trefferzonen erhalten keinen Rüstungsbonus. Herz und Cerebralganglion sind verletzlich und erhalten einen Malus.

Abschließend werden für alle Trefferzonen die jeweiligen Beschädigungseffekte definiert. Torso und Bauch dienen



vorwiegend als Blockade zu den verwundbaren Organen Herz und Cerebralganglion, die, wenn zerstört, den Tod der Riesenkrabbe bedeuten. Beschädigte Beine oder Arme schränken hingegen stark die Kampffähigkeiten der Riesenkrabbe ein.

DANKSAGUNG

Besonderer Dank gebührt Lord Sven I. für das Lektorat sowie meinen Testspielern Agonira, Thaddaeus und Zauberlehrling.

TREFFERZONE	LK	GK/MOD.	PA	EFFEKT
Beine links	27	no / +0	+1 (17)	LA/2 halbiert. Wenn beide Seiten Beine zerstört LA=0.
Beine rechts	27	no / +0	+1 (17)	LA/2 halbiert. Wenn beide Seiten Beine zerstört LA=0.
Schere links	27	gr / +0	+3 (19)	Umschlingen nicht mehr möglich. Wenn beide Scheren zerstört, nur noch Zerstampfen möglich.
Schere rechts	27	gr / +0	+3 (19)	Umschlingen nicht mehr möglich. Wenn beide Scheren zerstört, nur noch Zerstampfen möglich.
Auge links	27	kl / +0	-2 (14)	Angriffe -4, INI-1. Wenn beide Augen zerstört blind.
Auge rechts	27	kl / +0	-2 (14)	Angriffe -4, INI-1. Wenn beide Augen zerstört blind.
Torso vorne	27	gr / +0	+1 (17)	Zugriff zu Cerebralganglion.
Torso hinten	27	gr / +0	+3 (19)	Zugriff zu Herz.
Bauch	27	gr / +0	-4 (12)	Zugriff zu Herz.
Herz	27	no / +0	-8 (8)	Gegner stirbt.
Cerebralganglion (Hirn)	27	no / +0	-8 (8)	Gegner stirbt.



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0. Dungeonslayers © Christian Kennig <http://www.dungeonslayers.net>
Bilder: akulex und Dimitrij Leitenberger (Krabbe)
Token und Symbole: <https://game-icons.net/>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell, Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International