

# Der Kampfplan

Warum brauchen wir überhaupt einen Kampfplan? Schließlich spielen wir ja kein Brettspiel oder Tabletop. Tja, weil immer dann, wenn die Kämpfe etwas komplexer werden als "jeder von euch bekommt einen Gegner, der auf euch zurennt", verlangt das der SL einiges an Koordination und Vorstellungskraft ab. Sie muss zu jeder Zeit daran denken, wo sich sämtliche ihrer NSCs befinden, ob sie diese Runde noch etwas tun können und ob sie die Charaktere überhaupt angreifen können. Gleichzeitig müssen auch die Spieler viel mitdenken. Wie weit war der Bogenschütze nochmal weg? Kann ich den überhaupt in einer Runde erreichen? Und genau für solche Gelegenheiten gibt es einen Kampfplan. Jedes Feld des Kampfplans symbolisiert dabei einen Schritt, auf den Plan selbst kannst du noch den Schauplatz des Kampfes einzeichnen, wie z.B. beim Kampf auf einem Schiff oder in einem engen Gang, oder wenn sich Bäume und Felsen in der Nähe befinden, hinter denen man in Deckung gehen kann. Nicht begehbare Felder kannst du dann ausmalen oder durchstreichen. Auf dem Kampfplan selbst wird jeder Kampfteilnehmer durch eine Spielfigur z.B. aus dem Schach oder "Mensch ärgere dich nicht", einen Mühle-Stein, ein Centstück, Papierkügelchen oder Brotkrümel dargestellt. Es ist dabei eine gute Idee, wenn ihr die "Guten" von den "Bösen" noch unterscheiden könnt, etwa durch verschiedenfarbige Steine. Segnet ein Kampfteilnehmer das Zeitliche oder wird kampfunfähig, wird sein Spielstein einfach vom Kampfplan entfernt.

Zuerst hier fällen, Das Teilblatt muss danach noch sichtbar sein

## Spezialregeln

Auf dem Kampfplan kann sich ein Kampfteilnehmer in jeder Runde um eine Anzahl von Feldern in Höhe seiner Initiative geteilt durch 3 bewegen oder, wenn er rennt, seine volle Initiative in Feldern. Dabei zählt nur die "natürliche" Initiative ohne Boni oder Abzüge durch Waffen, Schilde oder Rüstungen. Ein Kampfteilnehmer, der rennt, kann in dieser Runde nicht angreifen, abwehren oder ausweichen. Ein Berittener könnte im Galopp in einer Runde leicht von jedem Feld des Kampfplans aus jedes beliebige andere Feld erreichen, im Trab schafft er so viel wie ein rennender Fußgänger. Wer einen Dolch, ein Langmesser, ein Haumesser, eine kurze Axt, eine Keule, ein Kurzschwert oder die Fäuste benutzt, kann nur Kampfteilnehmer auf einem direkt benachbarten Feld angreifen. Der Träger einer Breitaxt oder eines Langschwerts kann aufgrund der deutlich längeren Waffe ein Feld zwischen sich und seinem Opfer freilassen, und wer eine sehr lange Waffe wie einen Speer oder eine Kriegssense verwendet, kann sein Gegenüber sogar über zwei freie Felder hinweg angreifen. Eine werfbare Axt hat eine (sinnvolle) Reichweite von etwa 10 Feldern, beim Wurfspeer sind es 15 Felder, Fernwaffen wie Schleuder und Bogen überschreiten den Kampfplan in ihrer Reichweite bei Weitem.

## Der Kampfplan

### Spezialregeln

3  
2

## Kampfplan



Ante Portas



Dann hier fällen, Das Teilblatt muss danach immer noch sichtbar sein

## Notizen

Basisteilung: Zuerst Blatt entlang der gestrichelten Linie längs fällen, sodass diese Seite außen ist. Dann Blatt entlang der gestrichelten Linie quer fällen, sodass diese Seite außen ist.

Dies ist ein Zusatzheft zum einfachen, schnellen Pen&Paper-Rollenspiel Ante Portas. Es vereinfacht die Organisation und den Ablauf von Kämpfen.

Ein Würfel System  
einfach saubere Regeln  
lw6.org



<http://gnu.org/licenses/gpl.html>



Texte und Layout: Ben Hahl

