Passive Parade

Wer möglichst wenig lesen möchte, ließt einzig und allein **Regel: Offene Werte, offenes Würfeln** der Rest lässt sich daraus einfach ableiten. Wer den Teil nicht direkt versteht, sollte vorher **Begriffe** lesen. Außerdem mag die Lektüre von **Verfallene Manöver** helfen, um Sonderfälle zu behandeln. Das Lesen mag sich lohnen. Für maximale Erklärung kannst du von vorne bis hinten alles lesen. Am Ende finden sich natürlich noch ein paar Beispiele, die die Theorie in die Praxis bringt.

Diese Regeln sind komplett ohne die inhaltliche Kenntnis der Regeln aus *Aventurische Meisterschaft* entstanden. Jede Ähnlichkeit wäre purer Zufall, aber sicher lustig.

Begriffe

AT-Schwellwert: AT-Wert, Wert auf den man normalerweise bei der aktiven Attacke würfelt (mit eingerechneten Erschwernissen/Modifikationen). Gekürzt: AT.

VT-Schwellwert: PA-Wert oder AW-Wert auf den man normalerweise bei der aktiven Parade würfelt (mit eingerechneten Erschwernissen/Modifikationen). Gekürzt: VT.

Schwellwert: Wert auf den gewürfelt wird, der bestimmt, ob AT gelingt und VT misslingt. Gekürzt: S.

Alle Schwellwerte grenzen nach oben ab. Das heißt, dass sie unterwürfelt werden müssen.

$$\text{Universalformel : } S = \text{Max}(\text{Min}(\frac{AT - VT + 3}{20}), \frac{19}{20}, 0.05)$$

Aber das dürfte für viele unklar sein, daher folgt nun die sprachliche Erklärung. Die Erklärungen sind ziemlich identisch und unterscheiden sich nur im Detail, daher lasst euch nicht von den Buchstaben erschlagen.

1: Offene Werte, offenes Würfeln Spieler sagt seine Manöver an, berechnet seine AT (addiert darauf 3). Meister sagt Manöver der Verteidigung an und berechnet seine VT. Meister sagt Spieler VT. Spieler zieht VT von AT ab und schaut, ob die Zahl (S) erreichbar ist (innerhalb von 1-20 liegt). Wenn ja, würfelt er auf S. Wenn nein, würfelt er auf die 1 oder 20 entsprechend, ob der Schwellwert unter 0 oder über 20 ist und lässt entsprechende Manöver verfallen (siehe Verfallen von Manövern).

2: Verdeckte Werte, offenes Würfeln Spieler sagt seine Manöver an, berechnet seine AT (addiert darauf 3). Meister sagt Manöver der Verteidigung an und berechnet seine VT. Spieler nennt dem Meister seine AT. Meister zieht VT von AT ab und schaut, ob die Zahl (S) erreichbar ist (innerhalb von 1-20 liegt). Wenn ja, lässt er den Spieler auf die Zahl (S) würfeln. Wenn nein, auf die 1 oder 20 entsprechend, ob der Schwellwert unter 0 oder über 20 ist und lässt entsprechende Manöver verfallen. Er nennt dem Spieler S natürlich nicht. Dadurch das S verdeckt ist, kann der Spieler nur anhand des Würfels abschätzen, wie hoch die VT des Gegners ist. Das kann auch schön sein, weil man langsam im Kampf die Person einzuschätzen lernt.

3: Verdeckte Werte, verdecktes Würfeln Spieler sagt seine Manöver an, berechnet seine AT (addiert darauf 3). Meister sagt Manöver der Verteidigung an und berechnet seine VT. Spieler nennt dem Meister seine AT. Meister zieht VT von AT ab und schaut, ob die Zahl (S) erreichbar ist (innerhalb von 1-20 liegt). Wenn ja, würfelt er verdeckt auf S. Wenn nein, auf die 1 oder 20 entsprechend, ob der Schwellwert unter 0 oder über 20 ist und lässt entsprechende Manöver verfallen. Er nennt dem Spieler S natürlich nicht. Dadurch das S und der Würfelwurf verdeckt ist, kann der Spieler nichts einschätzen, verliert aber auch den „Spaß des Würfeln“.

Verfallen von Manövern

1. Ist S kleiner als 1 etwa weil $AT + 3 \leq VT$ verfallen alle positiven Wirkungen der AT-Manöver. Man trifft nur noch mit einem garmeisterlichen Wurf.
2. Ist S größer als 20 etwa weil $AT + 3 \geq 20 + VT$ verfallen alle positiven Wirkungen der VT-Manöver. Man trifft mit einer 19.
3. Positive Wirkungen die sich nur beim Angriff selbst entfalten (Finte und Co) verfallen nicht.

Einfluss von Manövern Ich werde an dieser Stelle nur eine Liste mit ein paar Manövern führen und ihren Einfluss im primären Wertebereich $6 \leq AT \leq 19$ und $6 \leq VT \leq 19$ beschreiben.

Wuchtschlag: Senkt Trefferwahrscheinlichkeit um 10% und erhöht TP um 2.

Finte: Erhöht Trefferwahrscheinlichkeit um 5%. (identisch zu +1 AT)

Entwaffnen: Senkt Trefferwahrscheinlichkeit um 20% bzw. 30% und entwaffnet.

Hammerschlag/Todesstoß: Senkt Trefferwahrscheinlichkeit um 10% und erhöht TP um 1w6.

Gegenhalten und dergleichen: Jede Attacke gilt als gelungen. Gegenhalten muss also wie alle anderen Manöver angesagt werden.

Man erkennt also schnell, dass die Berechnung von Wahrscheinlichkeiten deutlich einfacher und abschätzbarer wird. Alte Systeme zur Berechnung werden nicht mehr funktionieren.

Keine Parade und Passierschlag

Steht einem Gegner keine Parade zu, so wird der PA-Wert 0 angenommen. Man wirft gegen den AT-Wert + 3.

Bei einem Passierschlag ändern sich die Regeln nicht. Man wirft gegen den AT-Wert-4.

Optional kann beim Passierschlag auch auf die Keine-Parade-Regel zurückgegriffen werden. Dadurch würfelt der Spieler auf AT-Wert-1. Das stärkt Passierschlag-Konzepte.

Anderer Korrekturwert Statt dem Korrekturwert 3 können auch andere Korrekturwerte benutzt werden. 3 ist ideal für ein etwas schnelleres Spiel, wo im primären Wertebereich 16-19 die beste Abdeckung mit der aktiven Parade erreicht wird. Generell gilt: Wenn AT nahe oder kleiner VT wird es deutlich schwieriger zu treffen. Wird AT (deutlich) größer als VT wird es einfacher zu treffen als in der aktiven Parade.

Beispiele

1. 1: Sam Sampleman attackiert Max Mustermann mit seinem AT-Wert von 16. Er sagt eine **Finte II** an. Spielleiter Max Meistermann hat keine Verteidigungsmanöver parat und will einfach nur mit seinem VT-Wert von 7 verteidigen. Sam Sampleman berechnet seinen AT $16 + 3 + 2 = 21$ (wegen Finte II). Er hätte auch statt +2 durch die Finte zu nehmen Max sagen können, dass er -4 auf Verteidigung bekommt und selbst -2 auf AT nehmen können, aber an der Wahrscheinlichkeit ändert das nichts (und es ist mehr Austausch notwendig). Max berechnet seinen VT 7. Max sagt nun Sam VT 7. Sam zieht 7 von 21 ab und erhält 14. Sam würfelt nun und versucht 14 oder tiefer zu erreichen. Er würfelt eine 12. Sam trifft und darf Schaden auswürfeln.

2. 2: Meisterin Juliane attackiert den armen Hans mit ihrem AT-Wert von 19! Sie sagt **Wuchtschlag 3** an. Hans hat keine Lust, dass sein Char getroffen wird und sagt **Gegenhalten** an. Sein VT-Wert ist somit sein AT-Wert also 17. Meisterin Juliane berechnet ihre AT $19 - 6 + 3$ und erhält 16. Hans berechnet seinen VT und kommt auf 17. Hans sagt Spielleiterin Juliane seinen VT. Juliane berechnet $16 - 17 = -1$ und stellt fest, dass der Wert unter 0 liegt. Das heißt, dass ihre Angriffsmanöver verfallen und sie nur bei einer 1 trifft! Da hat das Gegenhalten aber echt was gebracht! Jetzt lässt sie Hans würfeln und sagt ihm, ob dieser verteidigt (also der Würfel keine 1 zeigt).
3. 3: Meisterin Juliane attackiert den Hans in der nächsten Kampfrunde erneut mit 19! Wieder Wuchtschlag 3. Wieder Gegenhalten mit 17. Juliane kommt mit AT $19 - 6 + 3 = 16$. Hans berechnet VT $17 - 1 - 3 = 13$. Hans hat nämlich bereits eine Stufe Betäubung und in dieser Kampfrunde schon einmal gegen einen anderen Gegner pariert. Hans sagt ihr seinen VT. Juliane berechnet $19 - 13 = 6$. Juliane würfelt nun verdeckt auf die 6: 1! Ein kritischer Erfolg! Sie versucht zu bestätigen und würfelt erneut auf die 6: 8. Tja, immerhin ein Treffer.
4. 2: Max und Moritz versuchen endlich durch die Verteidigung des Schildkämpfers zu gelangen! Mit ihren AT-Werten von 16 und 17 kommen sie einfach nicht durch die Parade von Meister Markus 18. Nach mehreren erfolglosen Attacken, wo sie sogar gut gewürfelt haben, merken sie, dass sie zu ernsteren Mitteln greifen müssen. Beide sagen einen **Klingensturm** mit Finte II gegen Meister Markus an. Max hat die höhere Initiative: Max errechnet $16 + 3 - 2 + 2 = 19$ und $16 + 3 - 2 + 2 = 19$. Meister Markus sagt erneut die **Verteidigungshaltung** an und errechnet $18 + 4 = 22$ und $18 + 4 - 3 = 19$ für die zweite Parade. Max sagt Markus beide Attacken und Markus berechnet verdeckt $19 - 22 = -3$ und folgert, dass gegen eine 1 gewürfelt wird. Wäre ein Wuchtschlag angesagt worden, wäre die Wirkung verfallen, aber in diesem Fall wird die positive Wirkung nur im Angriff entfaltet. Er lässt Max würfeln. Dieser würfelt eine 18. Kein Treffer. Der zweite Angriff ist $19 - 19 = 0$. Es wird also wieder gegen eine 1 gewürfelt. Die negative Wirkung der -2TP, die nicht entfällt, wird nicht relevant, da der Angriff mit einer 7 daneben geht.
5. 2: Selbe KR: Moritz (AT-Wert 17) ist an der Reihe und versucht seinen Klingensturm mit Finte II. Er hat AT $17 + 3 + 2 - 2 = 20$ und beim zweiten Angriff $17 + 3 + 2 - 2 = 20$. Meister Markus (PA-Wert 18) ist weiterhin in Verteidigungshaltung und hat bereits zwei Angriffe pariert. Er hat VT $18 + 4 - 3 - 3 = 16$ für die dritte und $18 + 4 - 3 - 3 - 3 = 13$ für die vierte Parade. Moritz nennt seine AT und Markus berechnet verdeckt: $20 - 16 = 4$ und $20 - 13 = 7$. Er lässt Moritz würfeln. 19 und 7. Das ist ein Treffer auf der zweiten Attacke. Moritz darf seine TP - 2 auswürfeln. Durch die Verteidigungshaltung konnte Markus nicht zum Gegenangriff ansetzen. Er muss sich etwas überlegen.
6. 1: Maria (PA-Wert 8, AT-Wert 15) wird von einem Goblin (AT-Wert 10). Der Goblin sagt eine Finte I an. Maria versucht dem flink mit einer **Riposte** zu begegnen. Der Spielleiter errechnet AT $10 + 1 + 3 = 14$ für den Goblin, Maria hingegen VT $8 - 2 = 6$ für sich. Der Spielleiter sagt Maria seine AT. Maria berechnet $14 - 6 = 8$. Der Goblin würfelt eine 9. Maria versucht ihren Passierschlag zu setzen und würfelt gegen AT-Wert-4 also 11. Sie würfelt eine 20. Ein Glück sind Patzer bei **Passierschlägen** ausgeschlossen...