

WFRP – UP IN ARMS APPENDIX I:

GRUPPENVORTEIL

Fan-Übersetzung von Ulrich Dreyer www.wuffrupp.de Dokumentversion 1.0

Vorteil steht für das Momentum, welches man im Kampf gewinnt, indem man seine Gegner besiegt und ausbremst.

Eure Spielgruppe könnte an einem Vorteilssystem interessiert sein, das nicht mehr automatisch einen Bonus auf eure Würfe gewährt, sondern stattdessen eine Ressource darstellt, die durch Teamwork erzeugt wird und im entscheidenden Moment für den Sieg eingesetzt werden kann.

Die Regeln hier beinhalten Änderungen an der Art und Weise, wie Vorteil funktioniert, wie man ihn verliert und gewinnt, wie man ihn ausgeben kann und wie man Talente und Kreatureigenschaften ändern kann, die mit Vorteil interagieren.

Diese folgenden allgemeinen Änderungen gelten für die Vorteilsregeln in diesem Abschnitt:

- Vorteil wird nicht mehr von einzelnen Spielern oder NSCs angesammelt. Stattdessen werden Vorteile im Verbündeten-Vorteilspool oder im Gegner-Vorteilspool gesammelt und gespeichert.
- Wann immer ein Charakter einen Vorteil erlangt, legt er ihn in den Verbündeten-Vorteilspool. Wann immer ein feindlicher oder neutraler NSC einen Vorteil erlangt, wird dieser in den Gegner-Vorteilspool gelegt.
- Verbündete NSCs generieren Vorteil für den Verbündeten-Vorteilspool.

VORTEIL ERLANGEN

Vorteil wird auf die folgenden Arten erlangt, dies modifiziert die Regeln aus dem Grundregelwerk, Seite 164.

Kämpfer erlangen jedes Mal einen Vorteil, wenn sie einen vergleichenden Wurf im Kampf gewinnen, den Kampf mithilfe ihrer Fähigkeiten unterstützen oder wenn die Moral gehoben wird.

Im Folgenden werden einige Beispiele hierfür aufgeführt, die jedoch bei weitem nicht vollständig sind. Der Spielleiter wird ermutigt, Vorteils-Token zu verteilen, wie es den Umständen entspricht.

- **Überraschen:** Ein Angriff auf einen überraschten Gegner gewährt +1 Vorteil (Siehe Grundregelwerk, S. 169)
- **Übersicht:** Wenn du eine deiner Fähigkeiten einsetzt, um dir einen taktischen Vorteil zu verschaffen, erhältst du +2 Vorteil. Wenn dein Wurf mit 6 EG oder mehr erfolgreich ist, erhältst du +3 Vorteil. Siehe die Beschreibungen der einzelnen Fähigkeiten in Fähigkeiten und Talente des Grundregelwerks für weitere Details.
- **Sieg:** Jedes Mal, wenn du einen wichtigen NSC besiegst, erhältst du +1 Vorteil. Die Unterwerfung einer Nemesis der Gruppe kann nach Ermessen des GMs +2 Vorteil gewähren.
- **Gewinnen:** Wenn du einen vergleichenden Wurf, den du im Kampf begonnen hast, gewinnst, erhältst du +1 Vorteil.
- **Ausmanövrieren:** Wenn du einen Gegner verwundest, ohne einen vergleichenden Wurf zu machen, erhältst du +1 Vorteil. Du kannst auf diese Weise maximal 1 Vorteil erlangen, unabhängig davon, wie viele Gegner durch deine Handlung verwundet werden.

VORTEIL AUSGEBEN

Vorteil kann aus dem jeweiligen Vorteilspool für die folgenden Effekte ausgegeben werden, wenn ein Spieler oder eine Kreatur am Zug ist. Man muss sich mit niemandem absprechen, bevor man einen Vorteil ausgibt, aber Höflichkeit ist selten ein Laster.

KOSTEN	VORTEILSAKTION	EFFEKT
1	Draufkloppen: Wenn du es mit einem erfahreneren Gegner zu tun hast, kann rohe Gewalt manchmal erfolgreich sein, wo andere Methoden versagen.	Sonder-Handlung: Um auf deinen Gegner draufzukloppen, führe einen vergleichenden Stärkewurf mit dem Gegner durch (sowohl du als auch dein Gegner würfeln auf ihr Stärkeattribut). Derjenige, der den höchsten EG-Wert erzielt, gewinnt. Wenn du den Wurf gewinnst, erhält dein Gegner den Zustand "Niedergeschlagen" und Du erhältst +1 Vorteil. Wenn du den vergleichenden Wurf verlierst, erhält dein Gegner +1 Vorteil und deine Handlung ist beendet. Der Vorteil, den du durch das Gewinnen eines vergleichenden Wurfs erlangst, gilt nicht für das Gewinnen dieses Wurfs (<i>diese Handlung bringt dir also max. 1 Vorteil, nicht 2</i>).
1	Trick: Du nimmst dir einen Moment Zeit, um einem Gegner Dreck in die Augen zu werfen oder ihn mit einem Spritzer brennenden Öls in Brand zu setzen. Dieses Manöver ist riskant, und nur wenige Gegner lassen sich mehr als einmal auf dieselbe Weise täuschen.	Sonderhandlung: Um deinen Gegner auszutricksen, musst du mit deinem Gegner einen vergleichenden Gewandtheits-Wurf durchführen (sowohl du als auch dein Gegner testen ihr Gewandtheitsattribut). Wer die höchsten EG erzielt, gewinnt. Wenn du den Wurf gewinnst, erhältst du +1 Vorteil. Wenn der Spielleiter der Meinung ist, dass die Umstände es zulassen, kannst du deinen Gegner auch zwingen, den Zustand "Brennend", "Geblendet" oder "Gefesselt" zu erlangen. Wenn du den vergleichenden Wurf verlierst, erhält dein Gegner +1 Vorteil und deine Handlung ist beendet. Der Spielleiter kann jeden dieser Zustände ablehnen, wenn du keinen geeigneten Gegenstand zur Hand hast oder du dem Gegner denselben Zustand schon einmal zugefügt hast. Der Vorteil, den du durch das Gewinnen eines vergleichenden Wurfs erlangst, gilt nicht für das Gewinnen dieses Wurfs.
2	Zusätzliche Anstrengung: In verzweifelten Situationen kannst du den gewonnenen Schwung nutzen, um deine Erfolgchancen zu erhöhen.	Freie Handlung: Du erhältst einen Bonus von +10% auf jeden Wurf, bevor du sie machst. Du kannst einen zusätzlichen Vorteil ausgeben, um einen weiteren Bonus von +10% pro ausgegebenen Vorteil zu erhalten. Du könntest zum Beispiel 3 Vorteil für einen Bonus von +20% ausgeben, oder 4 Vorteil für einen Bonus von +30%. Dieser Wurf bringt dem Charakter, der ihn durchführt, keinen Vorteil.
2	Wegducken: Du nutzt eine kurze Unterbrechung oder Ablenkung, um aus dem Kampf auszubrechen.	Bewegen: Du kannst dich ohne Nachteile von deinen Gegnern wegbewegen. Dies ersetzt die Regeln für Lösen von Seite 165 Grundregelwerk.
4	Zusatz-Handlung: Du nutzt eine Gelegenheit, um etwas Bemerkenswertes zu vollbringen.	Freie Handlung: Du führst eine zusätzliche Handlung aus. Diese Handlung bringt dem Charakter, der sie ausführt, nie einen Vorteil. Du darfst nur einmal pro Runde einen Vorteil ausgeben, um eine zusätzliche Handlung durchzuführen.

Vorteil kann auch aus dem jeweiligen Pool ausgegeben werden, um *Kreatureigenschaften* (S. 338 Grw.) zu aktivieren.

VORTEIL VERLIEREN

Der Spielleiter sollte den Konflikt am Ende der Runde bewerten. Wenn eine Seite mehr Kämpfer hat, ist ihre Seite dominant und die andere Seite unterdrückt. Wenn die **Anzahl der Kämpfer gleich** ist, muss entschieden werden, welche Seite einen taktischen Vorteil hat, z.B. weil sie höher gelegen ist oder den Gegner umzingelt. Sobald dies entschieden ist, wird **1 Vorteil aus dem unterdrückten Vorteilspool in den dominanten Vorteilspool verschoben**. Befindet sich kein Vorteil im unterdrückten Vorteilspool, erhält der dominante Vorteilspool 1 Vorteil.

ANFANGSVORTEIL

Viele Spielleiter werden damit zufrieden sein, dass beide Vorteils pools bei Null beginnen und je nach den Handlungen der Kämpfer mehr Punkte ansammeln.

Optional kann man die anfängliche taktische Positionierung und günstige Situationen darstellen, indem man einem der beiden Pools zu Beginn des Kampfes einen gewissen Vorteil zuweist. Die Gewährung eines Vorteils für eine Seite, die das Überraschungsmoment besitzt, ist oft weniger kompliziert als die Gewährung des Zustands "Überrascht" für mehrere Gegner.

Es sollte nur der höchste Modifikator in jeder Situation vergeben werden. Der Vorteil wird dem Pool der Seite zugewiesen, die von diesem Umstand profitiert.

Umstände	Vorteil zuerkannt
Manövrierfähigkeit: Eine Seite hat einen Vorteil in der Bewegung, z.B. wenn sie beritten ist oder sich Riesenspinnen in Bäumen gegenüber sieht.	2
Überzahl: Eine größere Anzahl von Gegnern, aber weniger als doppelt so viele wie der Gegner...	1
Überzahl: 2 zu 1 in der Überzahl.	2
Überzahl: 3 zu 1 in der Überzahl.	3
Überraschung: Einer Seite ist ein unerwarteter Angriff gelungen.	2
Gelände: Leichte Festung/Deckung oder Stellung. Eine vorteilhafte Position, z. B. ein Hügel.	1
Gelände: Starke Deckung oder Halten einer Schlüsselposition wie z. B. einer Brücke.	2
Bedrohung: Eine Seite besitzt eine gefährliche Bedrohung, wie z. B. einen Warfire-Werfer, Oger oder Troll.	1
Bedrohung: Eine Seite verfügt über eine sehr gefährliche Bedrohung, die es mit mehreren Gegnern aufnehmen kann, z. B. eine Orgelkanone, ein Mantikor oder ein Greif.	3
Bedrohung: Eine Seite besitzt eine extrem gefährliche Bedrohung, die es mit einem Dutzend kleinerer Feinde aufnehmen kann, z. B. mit einem Drachen oder einem großen Dämon.	5

Beispiel: Eine Gruppe von fünf Abenteurern hat sich an zehn Goblins und ihren Schamanen auf einem Mantikor angeschlichen. Der Vorteils pool des Verbündeten erhält 2 Vorteile für das Element der Überraschung. Der Vorteils pool des Gegners erhält 2 Vorteil für die zahlenmäßige Überlegenheit der Abenteurer von 2 zu 1 und 3 Vorteil für den Mantikor, insgesamt also 5 Vorteil.

Geänderte Kreatureneigenschaft: Instabil

Der Körper der Kreatur wird durch verdorbene Magie aufrechterhalten, die in der materiellen Welt von Natur aus instabil ist. Am Ende der Runde sollte der Spielleiter zufällig eine Kreatur mit der Eigenschaft "instabil" auswählen. Wenn der gegnerische Vorteilspool höher ist als der Vorteilspool der Kreatur, verliert sie Wunden in Höhe der Differenz. Wenn sie dadurch auf 0 Wunden reduziert wird, bricht die Magie, die sie stabil hält, zusammen und sie "stirbt".

Veränderte Handlungen im Kampf

Du kannst im Kampf die folgenden Handlungen ausführen.

Übersicht: Du setzt eine Fähigkeit ein, um dir einen Vorteil im Kampf zu verschaffen; erzähle, wie die Fähigkeit in dieser Situation angewendet wird, und mache einen dramatischen Wurf. Dein GM kann einen Malus oder Bonus auf den Wurf anwenden, wenn er die Fähigkeit für besonders geeignet oder unpassend hält. Bei einem Erfolg erhältst du 2 Vorteile. Bei einem Erfolg mit 6 oder mehr EG erhältst du 3 Vorteil.

Angriff: Dies ist ein Nah- oder Fernkampfangriff, der entsprechend dem Angriffswurf ausgeführt wird.

Verteidigen: Wähle eine geeignete Fähigkeit oder Eigenschaft, die du zur Verteidigung einsetzen kannst, z.B. Ausweichen oder Gewandtheit. Du erhältst bis zum Beginn deines nächsten Zuges +20 auf Verteidigungswürfe mit dieser Fähigkeit.

Spezial: Dies bezieht sich auf Handlungen aus Fähigkeiten oder Talenten, wie z.B. Greifen, jemanden einschüchtern, einen Zauber wirken, das Talent "Beidhändig kämpfen" verwenden oder eine blutende Wunde mit Verbänden stillen.

Sprinten: In deinem Zug kannst du deine Handlung nutzen, um zu sprinten. Dies erfordert einen durchschnittlichen (+20) Athletik-Wurf, und die zurückgelegte Distanz wird zusätzlich zu deiner Bewegung in dieser Runde gezählt. Du sprintest mit deiner Rennen-Bewegung + EG in Meter (siehe Bewegungstabelle für deine Laufbewegung).

Zum Beispiel würde ein Charakter mit Bewegung 4, der -2 EG gewürfelt hat, zusätzliche 14 Meter sprinten ($16 - 2 = 14$).

Sturmangriff: gibt dir jetzt einen Bonus von +10 auf den ersten Nahkampfwurf, die du nach Beendigung deiner Bewegung beginnst.

APPENDIX III: GEÄNDERTE TALENTE

Mehrere Talente wurden geändert, um diese alternativen Vorteilsregeln zu erfüllen, ich liste hier nur diese auf, im Up In Arms sind noch ein paar mehr, die sich aufgrund anderer Regelanpassungen ändern.

Klingenschlag

Maximum: Kampfgeschick-Bonus

Würfe: *Kampfgeschick*-Würfe für einen *Klingenschlag*

Du hast schnelle, kontrollierte Schläge nach der Waffe des Gegners trainiert, um die Deckung durchbrechen zu können oder Attacken abzulenken. Als Handlung kannst du vor dem Würfeln *Klingenschlag* wählen. Führe einen *Kampfgeschick*-Wurf durch; wenn du Erfolg hast, verliert der gegnerische Vorteilspool 1 Vorteil, sowie 1 weiteren Vorteil bei 6 EG, den du erreicht hast. Dieser Wurf ist kein vergleichender Wurf. Das Talent hat keine Wirkung, wenn der Gegner keine Waffe führt oder eine größere als du besitzt (siehe Seite 339).

Ablenken

Maximum: Gewandtheits-Bonus

Würfe: *Athletik* zum *Ablenken*

Du bist in einfachen antäuschenden Bewegungen geübt, die den Feind ablenken oder erschrecken, um seinen Blick von dem abzulenken, was du eigentlich vorhast. Du kannst die Bewegungsaktion in deinem Zug nutzen, um eine *Ablenkung* zu versuchen. Dies

wird als *Vergleichender Athletik/Besonnenheits-Wurf* abgehandelt. Wenn du gewinnst, kann dein Gegner bis zum Ende der nächsten Runde keine Vorteile für seinen Vorteilspool erhalten.

Gedrillt

Maximum: Kampfgeschick-Bonus

Würfe: *Nahkampf*-Würfe, während man Seite an Seite mit einem Verbündeten mit *Gedrillt* steht

Du wurdest darauf trainiert, Schulter an Schulter mit anderen Soldaten zu kämpfen und in der Schlachtreihe aufeinander aufzupassen. Charaktere mit dem Talent *Gedrillt* zählen als zwei Kämpfer, wenn bestimmt wird, ob ihr Vorteilspool am Ende der Runde Vorteil verliert (Siehe „Vorteil verlieren“ weiter oben).

Pulverschütze

Maximum: Geschicklichkeits-Bonus

Du kannst Schießpulverwaffen mit schlafwandlerischer Sicherheit nachladen. Addiere EG in Höhe deiner Stufe in *Pulverschütze* zu jedem Erweiterten Wurf zum Nachladen einer Schießpulverwaffe. Das Nachladen einer Schwarzpulverwaffe während eines Kampfes zählt ebenfalls als Übersicht-Handlung. Du erhältst einen zusätzlichen Vorteil von +1, wenn du diesen Übersicht-Wurf machst.

Schnelles Nachladen

Maximum: Geschicklichkeits-Bonus

Du kannst Fernkampfaffen mit routinierter Sicherheit nachladen. Addiere EG in Höhe deiner Stufe in *Schnelles Nachladen* zu jedem Wurf zum Nachladen einer Fernkampfaffe. Das Nachladen einer Fernkampfaffe während eines Kampfes zählt ebenfalls als Übersicht-Handlung. Du erhältst einen zusätzlichen Vorteil von +1, wenn du diesen Übersicht-Wurf machst.

Unerbittlich

Maximum: Gewandtheits-Bonus

Wenn du einmal jemanden als Ziel gewählt hast, dann gibt es nichts, was man tun könnte, um dich von ihm abzuhalten. Die Vorteilskosten der Aktion „*Wegducken*“ werden auf 1 reduziert.

Spieß umdrehen

Maximum: Kampfgeschick-Bonus

Würfe: *Nahkampf* bei der Verteidigung

Du bist an zu deinen Ungunsten verlaufende Kämpfe gewöhnt und dazu imstande, selbst widrigste Umstände in ihr Gegenteil zu verkehren. Wenn du einen *Vergleichenden Kampfgeschick-Wurf* gewinnst, dann kannst du, statt +1 Vorteil zu erhalten, einen Punkt aus dem gegnerischen Vorteils-Pool nehmen und deinem hinzufügen. Wenn du dies tust, verursachst du keinen Schaden, auch wenn du in der Runde am Zug bist.

Schildkämpfer

Maximum: Stärke-Bonus

Würfe: Jeder Wurf zur Verteidigung mit einem Schild Du bist äußerst gut darin, deinen Schild im Kampf dazu zu verwenden, den Gegner auszumanövrieren und so in brenzligen Situationen die Oberhand zu behalten. Wenn du dich mit einem Schild verteidigst, kannst du einmal pro Runde 2 Vorteil ausgeben, um entweder Schaden zu verursachen, wenn du angegriffen wirst, als ob es deine Aktion wäre, oder um deinen Gegner 2 Meter direkt von dir zurückzustoßen und nicht mehr als gebunden zu zählen.