Regelauszug: „Ausbauregeln II: Kampf“ Die Rechte für alle Pathfinder-spezifischen Eigenbezeichnungen liegen bei Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH, Waldems / Steinfischbach

Schaukämpfe

Nicht jeder Kampf ist auf Leben und Tod ausgelegt und damit ein Kampf ums Überleben. Zuweilen nehmen Kampfer an Wettkämpfen teil, bei denen die Reaktion der Menge wenigstens ebenso bedeutend ist wie der Ausgang des Kampfes selbst. Es mag eine Kneipenschlagerei sein, bei der es letztendlich darum geht, die örtliche Bevölkerung dazu zu bringen, sich gegen eine Bande von Schlagern zu erheben, oder ein blutiger Gladiatorenkampf unter heiser Sonne, bei dem Leben und Tod tatsächlich von der Gunst der Zuschauer abhängen.

Schaukampfe sind jene Art von Kämpfen, in denen Auftreten und Flair wichtiger sein können als eine gnadenlos effiziente Kampfweise. Die folgenden Regeln für Schaukampfe ermöglichen es dem SL, eine Begegnung – oder sogar eine Reihe von Kampfbegegnungen – zu leiten, bei denen die Kampfenden nicht nur den Kampf, sondern auch die Herzen der Menge gewinnen müssen.

Arten von Schaukämpfen

Wenn du einen Schaukampf planst, ist es wichtig, die Ziele und Regeln dieses Kampfes zu bestimmen. Im Folgenden stellen wir die wichtigsten Beispiele von Schaukämpfen vor, du solltest aber nicht zögern, einige dieser allgemeinen Kategorien miteinander zu vermischen, wenn es der Handlung deiner Kampagne dienlich ist.

Bis aufs Blut: Nicht alle Arenakämpfe enden mit dem Tod. Die Ausbildung von Arenakämpfern ist oft recht kostenintensiv, sodass die Geldgeber auch auf ihre Investitionen achten. In Gesellschaften, die das Leben achten, aber dennoch das Spektakel eines guten Waffenganges lieben, stellt daher
ein Kampf bis aufs Blut einen exzellenten Kompromiss dar. Dabei geht der Kampf entweder, bis die erste Wunde geschlagen wurde oder bis eine bestimmte Anzahl von Wunden geschlagen wurde, um die Menge zufriedenzustellen.

Bis zu einem Ziel: Bei diesen komplizierten Angelegenheiten konnten historische Schlachten nachgestellt werden. Vielleicht stehen die Beteiligten auch Geländehindernissen gegenüber und Herausforderungen, die Gefahren und Fallen enthalten. Diese Arten von Kämpfen können Wettrennen sein (vielleicht gemischt mit den Regeln für Fahrzeugkampfe in Kapitel 4) oder darauf ausgerichtet sein, bestimmte Gegenstande, Örtlichkeiten oder auch Flaggen zu erobern. Sie alle testen die Fähigkeiten der Kampf beteiligten, ein vorbestimmtes Ziel zu erreichen.

Bis zum Tod: Diese Art von Kampf endet erst mit dem Tod einer Seite. Manchmal ist die Reaktion der Menge zweitrangig angesichts dessen, was auf dem Spiel steht, doch zuweilen kann die Reaktion der Zuschauer durchaus einen Effekt auf den Ausgang des Kampfes besitzen. Manche Arenakampfe verlangen, dass ein tödlicher Schlag erst geführt werden darf, wenn die Menge die Möglichkeit hatte, dem zuzustimmen oder ihn zu verweigern. Dies geschieht in der Regel mit lautem Applaus oder einer Daumen-hoch oder Daumen-runter-Geste. Wird der Daumen nach oben ausgestreckt, bedeutet dies, dass dem besiegten Gegner gestattet wird, weiterzuleben und an einem anderen Tag erneut anzutreten, wahrend der nach unten gesenkte Daumen den Kampf mit einem grotesken Blutvergießen beendet.

Bis zur Bewusstlosigkeit: Ein Kampf bis zur Bewusstlosigkeit ist meist ebenso brutal wie ein Kampf bis zum Tod, aber nicht ebenso blutig. Allerdings muss der Sieg klar und vollkommen sein – solange auf einer Seite des Schaukampfes noch einer der Beteiligten steht, geht der Kampf weiter. Die meisten Kampfe bis zur Bewusstlosigkeit verlangen, dass die Teilnehmer nicht-tödlichen Schaden verursachen. Bühnenkämpfe: Bühnenkampfe sind ungefährlicher als Kampfe bis zur Bewusstlosigkeit – die Kampfenden sprechen sich in der Regel ab, Schlage zu fuhren, die den
jeweils anderen kaum berühren. Die Treffer verursachen daher weder tödlichen, noch nicht-tödlichen Schaden, die Reaktion der Menge wird aber wie einem normalen Kampf bestimmt. Buhnenkämpfe verlangen oft nach einer zusätzlichen Ausbildung (siehe das Talent Buhnenkämpfer, Seite 93). Wer nicht über eine solche Ausbildung verfugt, verleidet einen Malus von -6 auf seine Angriffswürfe, um es so aussehen zu lassen, als wurde er treffen, ohne echten Schaden zu verursachen.

Das Verhalten der Menge

Auch wenn bei einem Schaukampf die Beteiligten das Kämpfen übernehmen, beteiligt sich die Menge aktiv an diesen Ereignissen. Die Zuschauer können die Wettkampfer mit ihrem Enthusiasmus starken oder mit ihrer Verachtung entmutigen, je nachdem was sie auf dem Schlachtfeld zu sehen bekommen. Die Resultate können bedeutsam sein: Das Verhalten der Menge ähnelt der Einstellung eines Nichtspielercharakters, wenn ein Charakter die Fertigkeit Diplomatie nutzt. Der SG zum Beeinflussen der Menge im Rahmen eines Schaukampfes ist von der Anfangseinstellung oder gegenwärtigen Einstellung der Menge abhängig. Immer wenn die Kampf beteiligten etwas Spektakuläres auf dem Schlachtfeld ausfuhren, haben sie Gelegenheit, diesen Erfolg in eine bessere Reaktion der Menge umzusetzen. Allerdings können auch Fehlschlage und Fehltritte eine Reaktion zur Folge haben, indem sie bei der Menge Verachtung

erzeugen.

Wahrend eines Schaukampfes muss der SL die Einstellung der Menge gegenüber jeder am Kampf beteiligten Seite verfolgen. Da eine Menge aus vielen Leuten besteht, die rufen, klatschen, buhen, kreischen oder auf andere Weise ihrer Begeisterung oder Verachtung Ausdruck verleihen, kann
sich die Reaktion der Menge von einem Moment zum anderen in Abhängigkeit vom Geschehen auf dem Schlachtfeld verändern. Die Kampf beteiligten sollten aber stets in etwa wissen, wie die Menge ihr Auftreten beurteilt. Im Folgenden zahlen wir die allgemeinen Kategorien auf, wie eine Menge reagiert und sich verhalt, beginnend mit der schlechtesten Reaktion.

Feindselig: Der Menge gefallt nicht, was sie sieht. Eine feindselige Menge entmutigt Schaukampfer. Sie erhalten bei diesen Kämpfen einen Malus von -2 auf alle Angriffs-, Kampfmanover-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Sollte die Menge einer Seite des Kampfes gegenüber feindselig eingestellt sein und einem Angehörigen dieser Seite ein Schaukampfwurf um 5 oder mehr scheitern, verliert diese Seite automatisch den Schaukampfteil des Kampfes. Dies kann für die Handlung von Bedeutung sein oder falls die SC Teilnehmer an einer Reihe von Schaukämpfen sind.

Unfreundlich: Die Menge ist immer noch einer Seite gegenüber voreingenommen, hebt sich aber ihre größte Verachtung für misslungene Schaukampfwürfe auf. Eine unfreundliche Menge entmutigt die Kampf beteiligten in einem Schaukampf. Die betroffene Seite erleidet einen Malus von -1 auf alle Angriffs-, Kampfmanover-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.

Gleichgültig: Die Menge wartet darauf, dass etwas Aufregendes passiert. Die Zuschauer zeigen kaum Gefühle, sieht man von Anspannung und dem Wunsch nach waghalsigen kämpferischen Aktionen ab.

Freundlich: Die Menge beginnt, für eine Seite Partei zu ergreifen. Die Zuschauer jubeln, wenn diese Seite etwas Beeindruckendes vollführt. Diese Reaktion verleiht der entsprechenden Seite einen Moralbonus von +1 auf alle Angriffs-, Kampfmanover-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt.
Hilfsbereit: Die Menge liebt, was an Aktionen von einer der beteiligten Seiten sieht. Die Zuschauer springen auf, jubeln, rufen und schreien, dass „ihre“ Kampfenden sich den Sieg holen sollen. Eine hilfsbereite Menge verleiht ihren ausgewählten Streitern einen Moralbonus von +2 auf alle Angriffs-, Kampfmanover-, Attributs-, Fertigkeits- und Rettungswürfe. Dies ist ein geistesbeeinflussender Effekt. Sollte die Menge einer Seite gegenüber hilfsbereit eingestellt sein und ein Angehöriger dieser Seite einen erfolgreichen Schaukampfwurf ablegen, erhält diese Seite einen Siegpunkt.

Die anfängliche Einstellung der Menge

Als erstes muss der SL bei einem Schaukampf die anfängliche Einstellung der Menge bestimmen. Die Menge ist in der Regel beiden Seiten gegenüber gleichgültig eingestellt, konnte aber mit einer um einen Schritt nach oben oder unten abweichenden Einstellung abhängig von den Umstanden beginnen. Die geliebten Champions einer Arena oder Stadt konnten mit noch besserer Unterstützung der Menge beginnen, wahrend Fremde, Kriegsgefangene oder Verbrecher weniger Unterstützung genießen. Solltest du eine Reihe von Kämpfen leiten, konnte die Einstellung der Menge vom Auftreten eines Kampfenden oder einer Gruppe von Kampfenden wahrend des vorangegangenen Kampfes abhängen. Dies wird anhand der Anzahl von Siegpunkten bestimmt, über die das Individuum oder die Gruppe verfugt (siehe Aufeinanderfolgende Schaukampfe).

Schaukampfwürfe

Wenn ein Kampf beteiligter eine Gelegenheit hat, die Einstellung der Menge zu beeinflussen, legt er einen Schaukampfwurf ab. Dabei handelt es sich um einen Charismawurf, auf den der Grundangriffsbonus des Charakters addiert wird plus seine Fertigkeitsränge in Auftreten (Komödie, Schauspielerei oder Tanz). Ein Schaukampfwurf ist in der Regel eine Schnelle Aktion, welche ausgelost wird, wenn ein Kampf beteiligter eine auslosende Aktion ausfuhrt (siehe Beeinflussung der Einstellung der Menge).

Bonus auf Grundangriffsbonus	Schaukampfwurf
0	+0
1-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16+	+4

Höchste Zahl an Fertigkeits- Bonus auf rängen in Auftreten	Schaukampfwurf
0	+0

1-5	+1
6-10	+2
11-15	+3
16+	+4

Der Einsatz einer Waffe mit der Eigenschaft Schaukampf verleiht einem Kampf beteiligten einen Bonus von +2 auf Schaukampfwürfe. Manche Talente, Zauber und andere Umstände können einem Kampf beteiligten einen Bonus auf Schaukampfwürfe verleihen. Ein erfolgreicher Schaukampfwurf verbessert die Einstellung der Menge um einen Schritt. Im Gegensatz zu Fertigkeitswürfen bedeutet eine natürliche 20 bei einem Schaukampfwurf stets einen Erfolg. Ein Scheitern beeinflusst die Einstellung nur, wenn der Wurf um 5 oder mehr fehlgeht; im letzteren Fall verschlechtert sich die Einstellung der Menge um einen Schritt. Der SG des Wurfes hängt von der gegenwärtigen Einstellung der Menge ab, dieser SG wird zudem durch die Umstände des Schaukampfwurfes beeinflusst. Sollte die Menge hilfsbereit eingestellt sein, verschafft ein erfolgreicher Schaukampfwurf der bevorzugten Seite einen Siegpunkt.

Der SG von Schaukampfwürfen

Der SG eines Schaukampfwurfes hängt von einer Reihe von Faktoren ab, darunter der anfänglichen oder gegenwärtigen Einstellung der Menge, der Größe der Menge und der Anzahl der am Schaukampf beteiligten Kreaturen. Der Grund-SG des Schaukampfwurfes wird von der gegenwärtigen Einstellung der Menge gegenüber der Seite der Kampf beteiligten bestimmt.

Anfängliche oder gegenwärtige Einstellung	Grund-SG zum Verbessern der Einstellung
Feindselig	20
Unfreundlich	15
Gleichgültig	10
Freundlich	15
Hilfsbereit 20[1]	

[1] Dies ist der SG, um einen Siegpunkt zu erhalten.

Der Grund-SG wird durch die Größe der Menge, der Anzahl der Beteiligten auf jeder Seite und einer Reihe weiterer Umstände modifiziert. Die Größe der Menge: Größere Zuschauermengen sind schwerer für eine der beiden Seiten zu begeistern. Damit sie ihre Einstellung andern, sind große, waghalsige Aktionen oder eine Reihe aufeinander folgender Aktionen erforderlich, die der Menge gefallen. Im Folgenden werden die Auswirkungen der generellen Größe einer Menge auf den SG zum Beeinflussen einer Menge und zum Erlangen von Siegpunkten präsentiert:

Kleine Menge: Eine kleine Menge besteht aus 2 bis 25 Kreaturen. Der SG aller Schaukampfwürfe bleibt unverändert.
Mittelgroße Menge: Eine mittelgroße Menge besteht aus 26 bis 100 Kreaturen. Eine mittelgroße Menge erhöht den SG aller Schaukampfwürfe um +2.
Große Menge: Eine große Menge besteht aus 101 bis 300 Kreaturen. Eine große Menge erholt den SG aller Schaukampfwürfe um +3.
Gewaltige Menge: Eine gewaltige Menge besteht aus über 300 Kreaturen und kann tausende von Kreaturen umfassen. Eine gewaltige Menge erhöht den SG aller Schaukampfwürfe um +4.

Anzahl der Kampf beteiligten: Eine grobe Anzahl von Kampf beteiligten erhöht die Schwierigkeit, die Menge für sich zu begeistern. Große Gruppen an Kampfenden machen es den Zuschauern schwer, den Überblick zu behalten und alle Aktionen zu sehen, welche sie eventuell begeistern und ihre Einstellung beeinflussen konnten. Passe diese Modifikatoren an, sobald Beteiligte den Kampf verlassen oder hinzustoßen.

Kleiner Kampf: Sollte der Kampf 2-8 Beteiligte aufweisen, bleibt der SG zum Beeinflussen der Einstellung der Menge oder zum Erlangen von Siegpunkten unverändert.

Mittlerer Kampf: Sollte der Kampf 9-16 Beteiligte aufweisen, steigt der SG zum Beeinflussen der Einstellung der Menge oder zum Erlangen von Siegpunkten um +4. Großer Kampf: Sollte der Kampf mehr als 16 Beteiligte aufweisen, steigt der SG zum Beeinflussen der Einstellung der Menge oder zum Erlangen von Siegpunkten um +8.

Andere Umstände, welche den SG beeinflussen: Zu den Umstanden, die immer den SG beeinflussen, um die Einstellung der Menge zu verbessern oder Siegpunkte zu erlangen, gehört das Folgende:

Betrügen: Sollte eine Seite erkennbar betrugen oder die Regeln brechen, steigt für diese Seite der SG für Schaukampfwürfe zum Verbessern der Einstellung der Menge um +2 für den restlichen Schaukampf. Dieser Anstieg

kann mehrfach wahrend eines Kampfes eintreten und ist kumulativ. Bestimme einen Grundwert für Motiv erkennen und Wahrnehmung für den durchschnittlichen Zuschauer (in der Regel +0 bei einem gewöhnlichen Menschen) und wende die unten folgenden Modifikatoren für die Größe der Menge an, um bestimmen zu können, ob ein Betrug bemerkt wird. Der SG zum Bemerken eines Betruges hängt von der Aktion ab, mit der der fragliche Kampf beteiligte seinen Betrug zu verbergen versucht (meist Bluffen oder Heimlichkeit).

Größe der Menge	Bonus auf Fertigkeitswürfe für Motiv erkennen und Wahrnehmung zum Größe der Menge Entdecken eines Betruges
Kleine Menge	+8
Mittelgroße Menge	+12
Große Menge	+16
Gewaltige Menge	+20

Überzahl: Sollte eine Seite des Kampfes aus mehr Kreaturen bestehen als die andere, beeinflusst dies den SG. Sind es fast doppelt so viele Kreaturen, steigt der SG, um die Einstellung der Menge zu beeinflussen oder Siegpunkte zu erlangen, um +2. Sind es doppelt so viele oder mehr Kreaturen, steigt der SG um +6. Diese Modifikatoren verändern sich nach dem Zahlenverhältnis zwischen den Gruppen.

Ungerechter Vorteil: Sollte eine Seite des Kampfes über einen offensichtlichen ungerechten Vorteil verfügen (z.B. wenn sie den Kampf in einer befestigten Position oder mit besseren Waffen und Rüstungen beginnt oder die Gegner unbewaffnet sind), steigt der SG zum Beeinflussen der Menge um +2. Sollte der ungerechte Vorteil schwerwiegend genug sein, kann der SL den SG um bis zu +6 erhöhen.

Bestechung oder Überredung: Eine Menge kann bestochen oder überredet werden. Dies beinhaltet in der Regel, eine der Grose der Menge angemessene Zahl an Goldstücken aufzuwenden und einen Fertigkeitswurf für Diplomatie zu bestehen, dessen SG auf der Größe der Menge basiert. Sollte das Gold bezahlt werden, aber der Diplomatiewurf scheitern, erhält die Seite stattdessen einen Malus wegen Betrug, das Gold ist aber verbraucht. Sollte der Wurf erfolgreich sein, sinkt der SG zum Verbessern der Einstellung der Menge und zum Erlangen von Siegpunkten um 2. Fur jeweils 5 Punkte, um die der SG des Fertigkeitswurfes für Diplomatie übertroffen wird, sinkt der SG zum Verbessern der Einstellung der Menge und zum Erlangen von Siegpunkten um weitere 1.

Größe der Menge	Diplomatie-SG	Menge an Gold
Kleine Menge	15	25 GM
Mittelgroße Menge	20	250 GM
Große Menge	25	750 GM
Gewaltige Menge	30	2.000 GM

Das Beeinflussen der Einstellung der Menge

Damit ein Kampf beteiligter die Reaktion der Menge beeinflussen kann, muss er in der Regel eine Art erkennbare kämpferische Leistung vollbringen, welche die Menge zu einer Veränderung ihrer Einstellung motivieren kann. Sollte die Menge den Kampf beteiligten nicht sehen können (aufgrund von vollständiger Tarnung, Unsichtbarkeit, verbesserter oder vollständiger Deckung), kann er die Einstellung der Menge nicht beeinflussen; die Fähigkeit eines Kampf beteiligten zum Beeinflussen der Menge wird durch gewöhnliche Tarnung und schwächere Formen von Deckung nicht gestört. Wenn ein Kampf beteiligter einen der in den folgenden Abschnitten beschriebenen Auslöser durchfuhrt oder verursacht, kann er in der Regel mit einer Schnellen Aktion einen Schaukampfwurf ausfuhren (oder mit einer Freien Aktion, sollte er über das Talent Meisterlicher Schaukampfer verfügen, siehe Seite 107), um die Einstellung der Menge zu verbessern. Diese Schnelle Aktion umfasst in der Regel einen fanfarenartigen Hieb oder eine Darbietung, mit der versucht wird, die Aufmerksamkeit der Menge zu fesseln. Sollte der Kampf beteiligte über ein Schaukampftalent verfügen, kann die Aktion, welche den Wurf auslost, eine Bewegung oder einen Effekt umfassen. Manchmal kann ein Schaukampfwurf als Freie oder Augenblickliche Aktion erfolgen. Wenn ein Schaukampfwurf als Freie Aktion erfolgt, kann ein Charakter eine der besonderen Aktionen ausfuhren, die ihm ein Schaukampftalent eröffnet, solange er nicht über das Talent Meisterlicher Schaukampfer verfugt. Wenn ein Schaukampfwurf als Augenblickliche Aktion erfolgt oder der Charakter keine Aktion zur Verfugung hat, kann er niemals eine besondere Aktion ausfuhren, die ihm ein Schaukampftalent ansonsten eröffnet, selbst wenn er über das Talent Meisterlicher Schaukampfer verfugt. Es gibt Gelegenheiten, zu denen ein Schaukampfwurf erfolgen muss. Diese zwangsweisen Schaukampfwürfe sind keine Aktionen und haben bei einem Fehlschlag meist entgegengesetzte Auswirkungen.

Es folgen die üblichen Auslöser für einen Kampfmanöverwurf; diese Auslöser sind nach der Art von Aktion organisiert, welche erforderlich ist, um den Schaukampfwurf zu versuchen oder auszufuhren.

Schnelle-Aktions-Würfe

Die folgenden Auslöser ermöglichen es einem Charakter, der an einem Schaukampf beteiligt ist, einen Schaukampfwurf als Schnelle Aktion auszuführen. Ein Charakter kann sich stets entscheiden, einen Schaukampfwurf nicht abzulegen, der eine Schnelle Aktion erfordert. Manche Talente – die Schaukampftalente – gestatten es einem Charakter, andere Handlungen als Teil eines Schaukampfwurfes auszuführen. Diese Talente sind in Kapitel 2 zu finden.

Sturmangriff: Wenn ein Kampf beteiligter erfolgreich einen Sturmangriff ausfuhrt und sein Ziel trifft, kann er einen Schaukampfwurf mit einer Schnellen Aktion durchfuhren.
Kampfmanöver: Wenn ein Kampf beteiligter erfolgreich ein Kampfmanöver ausfuhrt, kann er einen Schaukampfwurf mit einer Schnellen Aktion durchfuhren.

Höchstschaden: Wenn ein Kampf beteiligter mit einem Schadenswurf (Waffen- oder Zauberschaden, aber nicht Hinterhältiger oder anderer variabler Prazisionsschaden) maximalen Schaden verursacht, kann er einen Schaukampfwurf mit einer Schnellen Aktion durchfuhren. Er erhält einen Bonus oder Malus auf diesen Wurf basierend auf der genutzten Art von Waffe oder Zauber. Leichte Waffen verursachen einen Malus von -4 auf den Wurf, einhändige Waffen verursachen weder einen Bonus, noch einen Malus, wahrend zweihändige oder exotische Waffen einen Situationsbonus von +2 auf den Wurf geben. Zauber verleihen einen Bonus auf den Schaukampfwurf in Hohe ihres halben Grades.

Energiezauber und -effekte: Ein Menge neigt dazu, auf auffallende Zauber und Effekte zu reagieren. Wenn ein Kampf beteiligter einen Zauber wirkt oder einen Effekt hervorruft, der auf sichtbare Weise Elektrizitats-, Feuer-, Kälte-, Säure- oder Schallschaden verursacht (darunter auch Waffen mit besonderen Eigenschaften wie Flammeninferno oder Blitzinferno, welche Energieschaden explosionsartig verursachen bei Kritischen Treffern), kann er einen Schaukampfwurf mit einer Schnellen Aktion durchfuhren.

Finte: Wenn ein Kampf beteiligter erfolgreich eine Finte gegen einen Gegner fuhrt, kann er einen Schaukampfwurf mit einer Schnellen Aktion durchfuhren. Einen Gegner zu Boden werfen: Wenn ein Kampfbeteiligter einen anderen Kampf beteiligten zu Boden befördert, kann er einen Schaukampfwurf mit einer Schnellen Aktion durchfuhren.

Mehrere Treffer: Wenn ein Kampf beteiligter wahrend seines Zuges mehrere Angriffe ausfuhrt und mit mindestens zwei davon einen Gegner trifft, kann er einen Schaukampfwurf mit einer Schnellen Aktion durchfuhren. Er erhält einen kumulativen Bonus von +2 für den dritten Treffer und jeden weiteren Treffer in dieser Runde.

Freie-Aktions- oder Augenblickliche-Aktions-Würfe

Die folgenden Auslöser ermöglichen es einem Charakter, der an einem Schaukampf beteiligt ist, einen Schaukampfwurf als Freie oder als Augenblickliche Aktion auszuführen. Ein Charakter kann sich stets entscheiden, einen dieser Schaukampfwürfe als Schnelle Aktion abzulegen und die Vorteile von Schaukampftalenten dabei zu erhalten. Ein Charakter kann sich ferner stets entscheiden, einen Schaukampfwurf nicht abzulegen, der eine Freie Aktion oder eine Augenblickliche Aktion erfordert. Ein Kampf beteiligter kann zudem einen Siegpunkt aufwenden, um jeden dieser Schaukampfwürfe als Freie Aktion außerhalb seines Zuges auszuführen, dies gestattet es ihm, einen Schaukampfwurf abzulegen, ohne eine Augenblickliche Aktion aufzuwenden.

Kritischer Treffer: Wenn ein Kampf beteiligter einen Kritischen Treffer bestätigt, kann er mit einer Freien Aktion oder einer Augenblicklichen Aktion einen Schaukampfwurf ablegen. In diesem Fall verschlechtert sich die Einstellung der Menge nicht, sollte ihm der Wurf um 5 oder mehr misslingen. Sollte der Kampf beteiligte aufgrund eines Kritischer-Treffer-Talents einen besonderen Effekt erlangen, erhält er einen Bonus von +2 auf den Schaukampfwurf.

Erste Wunde: Wenn ein Kampf beteiligter wahrend eines Schaukampfes als erster einem Gegner Schaden zufügt (oder im Rahmen eines Bühnenkampfes den ersten Treffer des Kampfes landet), kann er mit einer Freien Aktion oder einer Augenblicklichen Aktion einen Schaukampfwurf ablegen.

Kampfrausch: Wenn ein Kampf beteiligter erstmals wahrend eines Schaukampfes in einen Kampfrausch verfallt, kann er mit einer Freien Aktion oder einer Augenblicklichen Aktion einen Schaukampfwurf ablegen.
Niedergestreckter Gegner: Wenn ein Kampf beteiligter eine Kreatur auf 0 oder weniger Trefferpunkte reduziert, kann er mit einer Freien Aktion oder einer Augenblicklichen Aktion einen Schaukampfwurf ablegen. zwingend erforderliche würfe.

Die folgenden Schaukampfwürfe müssen wann immer möglich versucht werden. Diese Würfe verbessern die Einstellung einer Menge nicht und der Kampf beteiligte er halt keinen Vorteil durch seine Schaukampftalente bei diesen Würfen. Ein Misslingen hat aber in der Regel einen negativen Effekt auf die Einstellung der Menge. Sollte die Menge die Aktion nicht sehen, welche einen Schaukampfwurf auslost, muss der auslosende Kampf beteiligte den Wurf nicht

ausfuhren. Ein Schaukampfwurf infolge eines dieser Auslöser ist keine Aktion.

Magische Heilung: Eine Menge neigt dazu, magische Heilung nicht zu mögen und vielleicht sogar als Betrug zu betrachten. Wenn ein Kampf beteiligter einen Heilzauber wirkt oder einen anderen heilenden Effekt wirkt oder einen Gegenstand nutzt, der einen Heilzauber wirkt (dazu gehört auch z.B. einen Gegner zu zwingen, einen **Trank:** Leichte Wunden heilen o.a. zu schlucken), muss er einen Schaukampfwurf ablegen. Ein Erfolg verbessert die Einstellung der Menge nicht, wahrend ein Fehlschlag sie um einen Schritt verschlechtert.
Eine natürliche 1: Wenn ein Kampf beteiligter bei einem Angriffs- oder Rettungswurf eine natürliche 1 würfelt, muss er einen Schaukampfwurf ablegen. Ein Erfolg verbessert die Einstellung der Menge nicht, wahrend ein Fehlschlag sie um einen Schritt verschlechtert.
Rückzug: Wenn ein Kampf beteiligter von der Rückzugsaktion Gebrauch macht, muss er einen Schaukampfwurf als Freie Aktion ablegen mit einem Malus von -5. Ein Erfolg verbessert die Einstellung der Menge nicht, wahrend ein Fehlschlag sie um einen Schritt verschlechtert.

Siegpunkte

Wenn eine Seite von der Reaktion einer hilfsbereiten Menge profitiert und bei einem Schaukampfwurf Erfolg hat, erhält diese Seite einen Siegpunkt. Siegpunkte werden in einem Vorrat gesammelt und können von dem Angehörigen der jeweiligen Seite eines Schaukampfes jederzeit wahrend dieses Schaukampfes genutzt werden, solange kein anderer Angehöriger derselben Seite dem widerspricht. Siegpunkte können wahrend eines Schaukampfes auf die folgende Weise verwendet werden, ihr Gebrauch erfordert keine Aktion:

- Ein Kampf beteiligter kann einen Siegpunkt aufwenden für einen automatischen Erfolg bei einem Schaukampfwurf, solange die Menge seiner Seite gegenüber nicht hilfsbereit eingestellt ist.
- Ein Kampf beteiligter kann einen Siegpunkt aufwenden, um einen Schaukampfwurf, welcher eigentlich eine Freie Aktion oder eine Augenblickliche Aktion erfordert, ausfuhren zu können, ohne dafür eine Aktion zu verbrauchen.
- Dies gestattet es dem Kampf beteiligten, den Schaukampfwurf außerhalb seines Zuges auszuführen, ohne eine Augenblickliche Aktion aufwenden zu müssen.
- Ein Kampf beteiligter kann einen Siegpunkt aufwenden, um einen Gegner im Schaukampf zur Wiederholung eines
- Schaukampfwurfes zu zwingen. Der Gegner muss den Effekt dieses neuen Wurfes übernehmen. Bei einer Reihe von Schaukämpfen, etwa einem Ausscheidungsturnier oder anderem, werden nicht verbrauchte Siegpunkte behalten und können wahrend des nächsten Schaukampfes eingesetzt werden. Sie können zudem die Anfangseinstellung der Menge beeinflussen.

Im Falle einer Reihe von Schaukämpfen erhält eine Gruppe von Kampf beteiligten, die den Schaukampf gewinnt und im Vergleich zur Gegenseite am Ende des Schaukampfes die höhere Gunst der Menge geniest, 1 Siegpunkt pro Kampf beteiligten auf Siegerseite.

Siegpunkte aufteilen: Manchmal kann sich im Rahmen eines Schaukampfes die Zusammenstellung einer Schaukampfgruppe verändern. In diesem Fall konnte es bedeutend sein, die von der Gruppe in ihrer bisherigen Zusammensetzung gesammelten Siegpunkte aufzuteilen. Siegpunkte sollten so gleichmäßig wie möglich unter den Kampf beteiligten einer Gruppe aufgeteilt werden. Uberzählige Punkte werden nach Maßgabe der Gruppenangehörigen verteilt, allerdings erhält kein Gruppenangehöriger mehr als einen uberzähligen Siegpunkt. Sollte z.B. eine Gruppe aus vier Kampf beteiligten bestehen und am Ende eines Kampfes über 6 Siegpunkte verfügen, erhält jeder Kampf beteiligte mindestens 1 Siegpunkt und zwei Gruppenmitglieder erhalten jeweils 1 zusätzlichen Siegpunkt; welche Mitglieder diese Punkte erhalten, legen die Gruppenmitglieder untereinander fest.

Den Sieger bestimmen

Wenn ein Schaukampf endet, gewinnt die Seite mit der höchsten Einstellung die Gunst der Menge. Im Falle eines Gleichstandes bestimmt die Zahl der gewonnen Siegpunkte im Vorrat über den Sieg. Sollte immer noch ein Gleichstand vorliegen, ist dieser Schaukampf ein Unentschieden, was den Schaukampfteil angeht.

Aufeinanderfolgende Schaukämpfe

Solltest du eine Reihe von Schaukämpfen leiten als Teil deiner Kampagne, können Erfolge und Niederlagen bei den bisherigen Schaukämpfen die Anfangseinstellung der Menge bei folgenden Schaukämpfen dieser Reihe positiv wie negativ beeinflussen.

Sollte eine Seite eines Schaukampfes den Schaukampfteil des Kampfes verlieren, indem ihr ein Schaukampfwurf gegenüber einer feindseligen Menge um 5 oder mehr misslingt, beginnt die Menge beim nächsten Kampf mit unfreundlicher Einstellung statt einer gleichgültigen Einstellung. Sollte eine Seite einen Schaukampf mit mindestens 1

Siegpunkt pro Angehörigen dieser Seite beginnen, beginnt die Menge mit freundlicher Einstellung statt einer gleichgültigen Einstellung. Sollte eine Seite mit mindestens 3 Siegpunkten pro Angehörigem beginnen, beginnt die Menge mit hilfsbereiter Einstellung statt einer gleichgültigen Einstellung.