

SCHLACHTREGELN

EINE INOFFIZIELLE SPIELHILFE ZUM SPIEL MIT SCHLACHTEN



FANPRODUKT



SCHLACHTREGELN

Autoren

Malte Karow

Satz & Layout

Malte Karow

Coverdesign

Malte Karow (mit Seitenbalken von Torben Bierwirth)

Innenillustration

Mit Grafiken aus dem Ulisses Fanpaket und von Verena Schneider aus dem Heldenatelier-Fanpaket

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Dieses Dokument enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.



INHALT

Vorwort.....	4
Grundlagen der Schlachregeln	5
Zwei Geschwindigkeiten.....	5
Gefahrenstufen	5
Schaden.....	6
Erschöpfung.....	6
Moral.....	6
Beispiele.....	7
Besonderheiten einer Schlacht	8
Ausweichen und weitere Manöver	8
Patzer.....	8
Fernkampf	8
Reiterei.....	8
Geschütze.....	8
Magie.....	9
Wunder	9
Zusammenfassung und Vorlagen.....	10



VORWORT

Während dem Leiten meiner Borbarad-Gruppe wurde mir ab dem Kampf vor Andalkan klar, dass die normalen Kampfregeln nicht für solche Massengefechte geeignet sind. Selbst nach 100 Kampfunden sind gerade mal fünf Minuten vergangen, aber eine Schlacht kann Stunden dauern.

Lärm und Staub gemäß dem **Aventurischen Arsenal** war ein erster guter Ansatz, aber damit war mir nicht die Besonderheit solch großer Kämpfe abgebildet. Das Problem, dass nicht schnell genug Zeit vergeht bestand auch weiterhin. Die Zeit zwischen einzelnen Kampfszenen rein erzählerisch abzuhandeln hielt ich auch nicht für sonderlich klug. Auch dann mussten die Helden einer Gefahr ausgesetzt sein, die sich in ihren Lebenspunkten und Ausdauer bemerkbar macht.

Armalion oder andere TableTops und die *Kampfgruppen* nach dem **Aventurischen Arsenal** fand ich auch nicht gut, da die Spieler die Perspektive ihrer Helden zu stark verließen. Außerdem waren sie nicht die Heerführer und hätten nicht die Kontrolle über die Truppen; davon, dass die einzelnen Truppen in einer Schlacht gar nicht so koordiniert vorgehen könnten, ganz zu schweigen.

Hinzukam, dass in der Kampagne der Ausgang der Schlachten schon festgelegt ist. Ich hätte mir also nur

Schwierigkeiten gemacht, wenn die Spieler durch geschickten Umgang mit den Truppen eine Schlacht doch eindeutig gewinnen könnten, wenn aber eine Niederlage nötig war.

Nach einigen Experimenten im Abenteuer *Goldene Blüte auf Blauem Grund* wusste ich langsam, wie ich Schlachten darstellen möchte. Die einzelnen Kampfszenen sollten im Grunde nach *Lärm und Staub* dargestellt werden. Dazwischen sollten die Spieler erzählerisch aktiv auf den Kampf Einfluss nehmen, aber auch die Konsequenzen spüren können. So erhielten beispielweise die Helden je nach Fähigkeiten, Ausrüstung und Grad der Gefährdung unterschiedlich viel Schaden. Ein schlecht ausgerüsteter Bauer an vorderster Stelle würde nach diesen Regeln nicht lange in einer Schlacht überleben, während ein erfahrener Held viel glimpflicher davon käme. Ich habe alle offiziellen Regeln so weit genutzt, wie sie mir sinnvoll erschienen.

Alles was mir nicht passte, habe ich dann entsprechend angepasst oder selbst erarbeitet. Andere Gruppen mit einem anderen Spielstil können mit dieser kurzen Spielhilfe vielleicht nichts anfangen. Immerhin habe ich mir die Regeln mit Blick auf meine Gruppe zusammengestellt.

Malte Karow



Verena Schneider

GRUNDLAGEN DER SCHLACHTREGELN

ZWEI GESCHINDIGKEITEN

Eine Schlacht findet in zwei Phasen unterschiedlicher Geschwindigkeit statt: Kampfphase und Schlachtphase. Die Kampfphase gleicht von wenigen Besonderheiten abgesehen einem normalen Kampf, der in Kampfrunden abläuft, bei dem mit *Staub und Lärm* (AvArs134) gekämpft wird. Die Schlachtphase ist ein größerer Blick, den man in Schlachtrunden (ein Zeitraum von 5-10 Minuten) einteilen kann.

Wann immer ein besonderer Gegner wie der Anführer eines Banners oder gar der feindliche Schlachtherr zu bekämpfen ist, befindet man sich in der Kampfphase. Der Spielleiter kann sich auch entschließen die Helden eine gewisse Zeit oder Anzahl an zu besiegende Gegnern in der Kampfphase kämpfen zu lassen. Damit kann gut die besondere Situation von einer Vielzahl an Feinden vermittelt werden, die einen von allen Seiten angreifen.

Da es allerdings auf Dauer langweilig werden kann zu dutzend die einfachen feindlichen Soldaten niederzustrecken, ist der Wechsel in die Schlachtphase möglich. Hier können die Helden eher erzählerisch beschreiben, was sie für einen längeren Zeitraum vorhaben zu tun. So könnten sie versuchen mit ihrem Banner eine Bresche in die feindlichen Reihen zu schlagen, eine Engstelle zu halten bis Verstärkung eintrifft und vieles mehr. Es kann jeder Zeit wieder in die Kampfphase gewechselt werden, aber auch mehrere Schlachtrunden hintereinander sind denkbar.

Wenn die Helden über das Schlachtfeld verstreut sind, kann es schnell zur zeitlichen Verschiebung kommen.

Der eine Held mag vielleicht gegen einen erfahrenen Feind in der Kampfphase kämpfen, der andere verbarrikiert sich in der Schlachtphase in einem Haus. Während beide Helden 10 Minuten spielen, sind beim einen erst einige Kampfrunden, beim anderen ein paar Schlachtrunden vergangen. Damit könnten sie im Spiel schon 20 Minuten auseinander liegen.

Es ist am Spielleiter hier die Balance zu finden, zumal er die Auswirkungen einer heldenhaften Aktion schlecht im Nachhinein für einen Helden präsentieren kann, der schon viel weiter in der Schlacht ist.

Es bietet sich an mit entsprechenden Szenen und Gegnern alle Helden gleichzeitig in der Kampfphase zu haben, auch wenn sie räumlich getrennt sind. Damit verhindert man auch, dass ein Spieler das Gefühl hat ein anderer wird bevorzugt. Die Szenen sollten dann natürlich voraussichtlich gleich lang bleiben.

GEFAHRENSTUFEN

Jede Schlachtrunde muss nach ihrer Gefährlichkeit für die Helden eingestuft werden. Dies ist von der Menge und Erfahrung der verbündeten und feindlichen Truppen in der Umgebung, dem Gelände etc. abhängig. Die Benennung der einzelnen Stufen ist letztlich genauso willkürlich, wie der damit verbundenen Schaden und die Erschwernissen. Diese sind Erfahrungswerte und je nach Gruppe, Spielstil und den Helden kann es nötig sein sie anzupassen.

Gefahrenstufe	Erschwernis KO	Schaden
Fast gefahrlos:	Nicht nötig	2W3+2
Zurückhaltend:	0	3W3+4
Tatkräftig:	2	4W3+8
Engagiert:	4	5W3+14
Gewagt:	6	6W3+22
Gefährlich:	8	7W3+32
Leichtsinnig:	10	8W3+44

SCHADEN

Je nach Gefahrenstufe des eigenen Handelns in der Schlachtphase bekommt ein Held unterschiedlichen Schaden. Dafür kann man sich an der Tabelle orientieren. Je nach Spielstil und Helden muss diese angepasst werden. Die Grundidee dabei sollte stets sein, dass ein gut gerüsteter und erfahrener Kämpfer weniger gefährdet ist als ein unerfahrener Kämpfer in schlechter Rüstung.

Darum werden vom Schaden noch Punkte abgezogen: Der komplette RS und der halbe Parade-Wert der Hauptwaffe (Abzüge durch Behinderung etc. werden beachtet). Wenn man sich entschließt eher defensiver zu kämpfen (entspricht dem *Umwandeln*) werden zusätzlich (PA-4)/2 Punkte abgezogen. Helden mit der Sonderfertigkeit *Defensiver Kampfstil* können stattdessen PA/2 Punkte abziehen. Dann ist es allerdings in der Schlachtphase bestenfalls möglich nicht zurückgedrängt zu werden. Vorstöße und ein Vorankommen sind nicht möglich.

Mit *Schildkampf II* können immer zusätzlich PA/2 Punkte vom Schaden abgezogen. Mit *Beidhändiger Kampf II* und *Paradewaffen II* können immer zusätzlich (PA-4)/2 Punkte vom Schaden abgezogen werden. Der Schaden sinkt in diesen Fällen ähnlich wie beim Umwandeln, aber schränkt einen nicht in den Handlungsmöglichkeiten ein.

Sollte statt einer zusätzlichen Parade eine zusätzliche Attacke verwendet werden, sollte dies unter Umständen durch ein schnelleres Vorankommen berücksichtigt werden. Für einen Helden mit *Paradewaffen II* ist dies allerdings nur möglich, wenn er zusätzlich über die Sonderfertigkeit *Tod von Links* verfügt.

Da dieser Schaden die vielen kleinen Blessuren eines Kampfes darstellt, sollte die erste Wundschwelle nicht bei KO/2 liegen. Frühestens bei KO Punkte Schaden sollte es zu einer Wunde kommen.

SCHADEN ÜBERNEHMEN

Manchmal ist es notwendig, dass eine Person besonders geschützt wird, weil sie eine wichtige Persönlichkeit, schwer verletzt oder einfach nicht den Gefahren ge-

wappnet ist. Dann mag sich ein erfahrener Kämpfer dazu entschließen seine eigene Deckung zu vernachlässigen und dafür seinen Kameraden zu schützen.

Für jede Schadensstufe, die sich der Held höher setzt, als gefordert, kann ein anderer eine Schadensstufe niedriger liegen. Dafür ist es natürlich notwendig, dass beide Personen nah beieinander sind.

ERSCHÖPFUNG

Wer nicht mit den Ausdauer- und Erschöpfung-Regeln spielt, aber trotzdem die Anstrengung einer Schlacht berücksichtigen will, kann sich einer Vereinfachung bedienen. Für eine Schlacht-Runde muss jeder Held der aktiv war eine KO-Probe ablegen. Diese kann entsprechend der Anstrengung und Gefahrenstufe erschwert sein.

Wird die Probe nicht bestanden wird, erhält man 1W3 Punkte Erschöpfung. Ansonsten gelten die gleichen Regeln für Erschöpfung und Überanstrengung wie in **WdS**. Allerdings erschwert jeder Punkt Erschöpfung alle Würfelproben.

Eine Rast um Erschöpfung abzubauen ist nach den Regeln in **WdS**159 während einer Schlacht eher selten möglich, kann aber nicht ausgeschlossen werden.

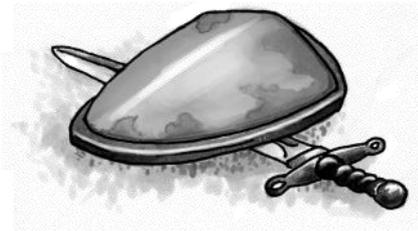
MORAL

Jeder Trupp hat einen Moralwert wie in **AvArs**135 beschrieben. In verschiedenen Situationen kann der Spieler entscheiden, dass mit einem W20 auf die Moral eines Trupps gewürfelt werden muss. Dies kann zum Beispiel nach einem vernichtenden Ausfall des Feindes, starken Beschuss durch Pfeile und Katapulte oder die Präsenz einer unnatürlichen Wesenheit passieren. Für passende Erschwernisse kann man sich an dem Kasten im **AvArs**139 orientieren.

Generell gelten die gleichen Regeln für eine Misslungene Moral-Probe wie im **AvArs**139. Wenn für einen Teil der Truppen eine Moral-Probe nötig ist, in deren Nähe sich die Helden aufhalten, müssen diese analog eine MU-Probe ablegen. Diese kann ähnlich erschwert sein, wie die Moral-Probe des Trupps, für die Dauer der Schlacht auf gleiche Weise sinken und auch dazu führen, dass ei-

nen Helden die Angst übermannt und er flieht. Hinzu kommen allerdings noch Erschwernisse aus Überanstrengung und Nachteilen wie Aberglaube etc.

Die Helden können entsprechend den *Schwarzmützel*-Regeln versuchen eine fliehende Kampfgruppe doch noch zu sammeln. Dies ist in der Regel aber entgegen der Angabe im **AvArs** nur durch kriegerisches Geschick (Kriegskunst-Probe) möglich. Natürlich ist eine solche Probe nicht möglich, wenn der Held seine MU-Probe nicht bestanden hat oder gar selber flieht. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie unter *Hunde, wollt ihr ewig leben?!?* (**AvArs139**) genannt.



Verena Schneider

BEISPIEL

Bei der Schlacht auf den vallusanischen Weiden habe ich die Schlachtphasen vor allem benutzt, um mich von Szene zu Szene zu hangeln und den Spielern gleichzeitig die Gefahr der Schlacht verdeutlicht.

Immer wenn die Helden sich über das Schlachtfeld bewegt haben, habe ich festgelegt, wie lange und damit wie viele Schlachtphasen es dauert, bis sie ihr Ziel erreicht haben. Die genaue Schadensstufe blieb letztlich Erfahrungssache.

Bei besonders langen Wegen habe ich zusätzlich noch kleine Szenen eingebaut, in denen die Helden aktiv werden konnten. So gab es die Möglichkeit eine stärkere Linie von Feinden zu durchbrechen, wodurch danach der Schaden um eine Stufe sank. Allerdings mussten sie in Kampfphasen dazu einige Gegner besiegen und Verluste bei ihren Unterstützungstruppen in Kauf nehmen.

Auch ein gegnerischer starker Kämpfer oder Magier bieten Möglichkeiten wieder in die Kampfphase zu wechseln und nicht 6 Schlachtphase hintereinander abzuwickeln.

Am Ziel angekommen, wurden die Spieler dann immer wie gewohnt aktiv: Waren Feinde in der Nähe waren wir in Kampfrunden, ansonsten waren wir im ganz normalen Spiel.

Zwischenszenen sind besonders gut, wenn die Entscheidung der Helden auch merkbliche Auswirkung hat. Sie kann Leben retten oder auch kosten.

Hier einige Beispiele für Szenen zwischen den Schlachtphasen:

Angriff eines Magiers

Ein Magier verzaubert einen oder mehrere Helden mit einem passenden Zauber. Ein **HORRIPHOBUS** ist dabei häufig wirkungsvoller als ein **INGIFAXIUS**. Eventuell sehen die Helden den Magier rechtzeitig und können etwas gegen ihn unternehmen.

Angriff der schwerer Reiter

Eine Gruppe von schwerer Reiterei taucht plötzlich auf und versucht die Helden niederzureiten. Wenn die Helden sie nicht vorher bemerkt haben, hilft nur noch eine **IN**-Probe um überhaupt ein Ausweichversuch zu haben (wenn dafür der Platz vorhanden ist). Wer nicht ausweicht, bekommt die ganzen Auswirkungen der Regeln zum *Niederreiten* (**WdS104**) zu spüren, unter Umständen sogar von mehreren Pferden. Um den Helden nicht gleich zu töten sollte die Gruppe der Reiter schon möglichst klein oder dezimiert sein.

Verbündete in Bedrängnis

Ein verbündeter Trupp (in dem möglichst Meisterpersonen sind, zu denen die Charaktere und Spieler eine emotionale Bindung haben) in der Nähe kommt in Bedrängnis. Die Helden können weiterlaufen (und damit die Freunde ihrem Schicksal überlassen), um ihren eigentlichen Auftrag zu erfüllen oder eingreifen. Vielleicht drängt zusätzlich noch die Zeit und die Verzögerung hat Auswirkungen auf den Auftrag.

BESONDERHEITEN EINER SCHLACHT

AUSWEICHEN/MANÖVER

Im dichten Getümmel ist es häufig sehr schwierig auszuweichen. Auch wenn der Held mit weniger als 4 Gegnern gleichzeitig beschäftigt ist, ist ein Ausweichen häufig nicht möglich. Das Manöver kann nur auf Nachfrage und mit Erlaubnis des Spielleiters eingesetzt werden

Ebenfalls betroffen von der Enge sind Ausfälle und Sturmangriffe. Entsprechend können sie nur eingesetzt werden, wenn genügend Platz vorhanden ist und der Spielleiter dem Manöver zustimmt.

PATZER

Die Auswirkungen eines Patzers können schlimmer sein, als in einem gewöhnlichen Kampf. Bei einem Sturz wird ein Kämpfer schnell von den Umstehenden niedergetrampelt. Diese können allerdings auch schnell selber Stolpern oder Stürzen, wenn sie nicht aufpassen.

Je nach Umständen kann der Gestürzte weiteren Schaden erleiden. Für Kämpfer in der unmittelbaren Nähe, die nicht im Besonderen auf den Gestürzten geachtet haben (in der Regel alle außer den momentanen Angreifern) kann eine IN-Probe nötig sein. Ein Fehlschlag führt zum Stolpern, ein Patzer ebenfalls zum Sturz.

Eine verlorene Waffe kann häufig nicht direkt aufgehoben werden. Schnell ist man von ihr zurückgedrängt worden und die Waffe unter den Füßen der feindlichen oder eigenen Truppen. Selbst bei den eigenen Truppen fehlt in der Hektik häufig die Zeit um die Waffe aufzuheben. Das Aufheben ist nur auf Nachfrage und mit Erlaubnis des Spielleiters möglich. Hier macht sich die Nützlichkeit einer Zweitwaffe bemerkbar.

FERNKAMPF

Fernkämpfer werden in der Regel vor allem in einem Verband agieren und ihre Befehle bekommen wann und worauf sie schießen. Diese Situation bietet sich für die Schlacht-Phase an. In den aktiven Nahkampf werden die Fernkämpfer nicht schießen, da die Gefahr zu groß ist

die eigenen Leute zu treffen (es sei denn der Befehlshaber nimmt dies in Kauf). Ein einzelner Held wird vielleicht außerhalb eines Fernkämpfertrupps handeln und näher am Kampfgeschehen sein. Greift er damit in die Kampfphase eines anderen Helden ein, müssen die Regeln für Schüsse ins Kampfgetümmel im Besonderen beachtet werden (WdS98). Sollte er im Kampfgetümmel die normalen Truppen beschießen, kann dies in der Schlachtphase ablaufen. Der Spielleiter sollte allerdings beachten, dass ein feindlicher Nahkämpfer durchaus auf die Idee kommen könnte schnell den Fernkämpfer zu töten.

Alleine ohne Bedeckung wird ein Fernkämpfer mitten im Getümmel weniger Möglichkeiten haben als ein Nahkämpfer. Der Spielleiter sollte durch entsprechende Szenen also Sorge tragen, dass der Spieler den Kampf nicht nur in der Schlachtphase erlebt und allgemein zu kurz kommt.

REITEREI

Bei der schweren Reiterei ist zu beachten, dass sie im Kampfverband und auch alleine die meisten Gegner einfach niederreitet. Auf die Dauer wird aber ein Feind auch einmal ausweichen und der Reiter einen Passierschlag bekommen. Es bietet sich an die schwere Reiterei im Kampfverband in der Schlachtphase zu behandeln und je nach feindlichen Einheiten Schaden zu verteilen. Eine Spießformation ist dabei von besonderer Gefahr. Ansonsten kann man einen Reiter im Umgang von Kampf- und Schlachtphasen sehr ähnlich behandeln wie einen gewöhnlichen Nahkämpfer.

GESCHÜTZE

Ein Held der in einer Schlacht ein Geschütz bedient ist vermutlich eher die Ausnahme. Da die Schussfrequenz der Geschütze sehr gering ist, kann man sich bei ihnen völlig an die gegebenen Regeln halten. Hornissen sind mit ihrer geringeren Reichweite und kurzen Ladezeit ähnlich zu handhaben wie Fernkämpfer.

MAGIE

Ein Magier hat den großen Nachteil, dass seine Fähigkeiten von seinen Astralpunkten abhängig sind. Entsprechend selten wird er zaubern, sollte dies aber in der Kampfphase tun. Er kann an sich wie ein normaler Nahkämpfer behandelt werden. Die Feinde werden den meist wenig gerüsteten Magier aber als ein wichtiges Angriffsziel ansehen, sodass er sehr gefährdet ist und damit wohl meistens in der Nähe verbündeter Nahkämpfer ist. Manch ein Feind wird durch seine Arkanophobie oder sein Aberglaube aber auch eher einen Bogen um den Magier machen.

WUNDER

Viele Liturgien (gerade von Rondra) bieten sich vor und während der Schlacht geradezu an. Wie beim Magier sollten gesprochene Liturgien während der Kampfphase stattfinden. Je nach Geweihten ist dieser dazu noch selbst ein guter Nah- oder Fernkämpfer. Manche Geweihte, gerade der Tsa, werden aber vermutlich erst nach den Kämpfen auf dem Schlachtfeld umhergehen.

SCHLACHTREGELN IN KÜRZE

Allgemeine

Ausweichen ist nur auf Nachfragen möglich und ist immer zusätzlich erschwert

Dies ergibt sich aus dem wenigen Platz, dem einen bleibt

Ausfälle und **Sturmangriffe** sind in der Regel auch nicht möglich

Patzer haben teilweise weitergehende Auswirkung als aus der Tabelle

Stürze und *Waffe verlieren* sind deutlich schlimmer, ein Aufstehen/-heben ist nicht immer ohne weiteres möglich

Die Moral der Truppen ist von Bedeutung:

Jeder Trupp hat einen Moralwert, in bestimmten Situationen kann darauf geprobt werden

Misslingt die Probe, sinkt sie um die Differenz von Wurf und Wert

Wird mehr als das doppelte des MO-Wert gewürfelt, fliehen die Truppen

Erschwernisse nach Anstrengung durch die bisherige Schlacht, nach dem Schrecken und durch offensichtliche Magie

Die Flucht kann mit kriegerischen (Kriegskunst) Geschick oder heldenhaften Verhalten verhindert werden

Nur möglich, wenn die eigene MU-Probe gelungen ist

TaP* aus der Probe kommt auf den MO-Wert und es folgt direkt eine neue MO-Probe

Bei Gelingen sammeln sich die Truppen wieder mit neuen MO-Wert

Bei Misslingen flieht der Trupp weiter

Gleiches gilt für den **MU-Wert der Helden!**

Erschwernisse für jede Überanstrengung und Nachteile wie Aberglaube etc.

Es kommt im Verlauf zu **KO-Proben** (gilt auch für Reittiere):

Für jede „Schlacht-Runde“ (5-10 Minuten) eine Probe (je nach Anstrengung erschwert)

Gefahrlos:	Nicht nötig
Zurückhaltend:	0
Tatkräftig:	2
Engagiert:	4
Gewagt:	6
Gefährlich:	8
Leichtsinnig:	10

Wenn nicht bestanden bekommt man 1W3 Punkte Erschöpfung

Ansonsten gelten die gleichen Regeln für Erschöpfung und Überanstrengung

Je nach **Gefährlichkeit** des eigenen Handelns gibt es „pauschal“ **Schaden**:

Gefahrlos:	2W3+2
Zurückhaltend:	3W3+4
Tatkräftig:	4W3+8
Engagiert:	5W3+14
Gewagt:	6W3+22
Gefährlich:	7W3+32
Leichtsinnig:	8W3+44

Davon wird der **RS** und **PA/2 abgezogen** (PA wird durch BE gesenkt!)

Wer Defensiv kämpft (auf eigene Angriffe eher verzichtet) bekommt **zusätzlich (PA-4)/2 abgezogen**

Mit **Defensiven Kampfstil** sind es PA/2 anstelle von (PA-4)/2

Mit **Schildkampf II** kämpft man immer defensiv mit zusätzlichen PA/2 (Reiter mit (PA-4)/2), ohne auf eigene Angriffe zu verzichten

Mit **Beidhändiger Kampf II** oder **Paradewaffe II** kann man defensiv zusätzlichen (PA-4)/2 kämpfen, ohne auf eigene Angriffe zu verzichten

Auf einem **Reittier** ist die eigene PA um 2 höher, wenn vor allem gegen Infanterie (ohne lange Waffen) gekämpft wird

Ab KO Schaden (evtl. durch Überanstrengung gesenkt) bekommt man eine Wunde

SCHLACHT-BOGEN

Aktuelle LeP	
<i>Aktuelle LeP vom Reittier</i>	

Aktueller MU-Wert	
--------------------------	--

Erschöpfung/ Überanstrengung	
<i>Erschöpfung/ Überanstrengung Reittier</i>	

Schadensvermeidung	$(RS+(PA/2))$
<i>Wert vom Reittier</i>	

Schadensvermeidung (Defensive Kämpfend)	$(RS+(PA/2))$ $+(PA-4/2)$
---	------------------------------

SCHLACHT-BOGEN

Aktuelle LeP	
<i>Aktuelle LeP vom Reittier</i>	

Aktueller MU-Wert	
--------------------------	--

Erschöpfung/ Überanstrengung	
<i>Erschöpfung/ Überanstrengung Reittier</i>	

Schadensvermeidung	$(RS+(PA/2))$
<i>Wert vom Reittier</i>	

Schadensvermeidung (Defensive Kämpfend)	$(RS+(PA/2))$ $+(PA-4/2)$
---	------------------------------

