II - Gladiatorenkämpfe

Allgemeines

Zu den Gladiatorenkämpfen im IR treten jeweils zwei Gladiatoren gegeneinander an. Die Namen der Gladiatoren, ihre Waffengattung und ihre Erfahrungswerte sind im Tabularium vermerkt. Wie viele Gladiatorenpaarungen zu einer Veranstaltung gemietet oder zugelassen werden, entscheidet der Veranstalter. Die Besitzer der Gladiatoren entscheiden, ob sie an einer Veranstaltung teilnehmen wollen und ob sie Geld für ihre Gladiatoren verlangen.

Das Würfeln läuft bei jeder Art von Kämpfen scriptbasiert ab und ist dementsprechend unbestechlich. Wenn du einen Kampf als offizielle Veranstaltung oder als Training durchführen möchtest, musst du daher Kontakt zur Spielleitung aufnehmen.

Wenn du einen Gladiatoren kaufen willst, musst du dich ebenfalls an die Spielleitung wenden, die für diese Gladiatoren dann einen **Startwert** auswürfelt. Die Spielleitung kann auch von sich aus neue Gladiatoren ins Geschehen bringen, die unter Vertrag genommen werden können. Diese können meist in der Ludus Magnus vom Staat gekauft werden. Ein Gladiator kann entweder als NSC von seinem Besitzer gesteuert oder als reguläre ID angemeldet werden.

Gladiatoren und ihre Werte

Jeder Gladiator besitzt eine gewisse Kampferfahrung, die in einem **Erfahrungswert [=EW]** ausgedrückt wird. Bei jedem Kampf erhält der Gladiator Punkte, die von der Erfahrung des Kampfpartners abhängen. Die Verteilung der Punkte verläuft nach dem unten angegebenen Schlüssel. Außerdem ist es möglich, für schön beschriebene Trainingseinheiten zusätzliche Punkte gutgeschrieben zu bekommen. Diese Zuteilung erfolgt nach dem Urteil der Spielleitung.

Sammelt der Gladiator genügend Punkte, steigt er eine Stufe auf, was ihm Vorteile bei kommenden Kämpfen bietet:

Punkte	Stufe
10	1
24	2
45	3
73	4
108	5
150	6
199	7

255	8
318	9
388	10

Erreicht ein Gladiator die Stufe 10, wird er mit dem **hölzernen Schwert** geehrt und verlässt die Arena. Dem Besitzer des Gladiators steht es außerdem frei, SimOff für einen Gladiator ab Stufe 6 nach dem nächsten gewonnenen Kampf das hölzerne Schwert zu beantragen und ihn damit seine Karriere ehrenvoll zu beenden.

Kampfsystem

Jeder Kampf besteht aus **fünf Runden**, die die einzelnen Attacken symbolisieren. Eine Kampfrunde geht jeweils bis zu einem Treffer des Gegners, schließt damit auch mehrere Angriffe und Paraden der einzelnen Kämpfer mit ein.

Für jede Runde und jeden Gladiator wird mit 1W6 gewürfelt. Dieser Wert bildet addiert mit der Stufe des Gladiators den **Kampfwert [= KW]** für die jeweilige Runde. Der Gladiator mit dem höheren Kampfwert in der Runde landet einen Treffer. Die Trefferzone, in der der Rundensieger trifft, wird ebenfalls mit 1W6 ausgewürfelt und dem Spieler des Gladiators mitgeteilt.

Empfehlung

In einem Zweikampf stehen die Kontrahenten nicht nur herum. Für deine Leser wird ein Kampf viel interessanter, wenn nicht nur Treffer beschrieben werden, sondern auch parierte und geblockte Schläge. Sprich dich hierzu am besten mit deinem Gegner ein wenig ab.

Sieger eines Kampfes ist derjenige Gladiator, dessen einzelne **Runden-KW** addiert höher sind als die seines Gegners. So kann auch der Gladiator gewinnen, der mehr Treffer einstecken musste als sein Gegner, sofern seine addierten Würfe höher sind als bei seinem Kontrahenten.

Der Sieger des Kampfes erhält Punkte in Höhe des EW des Unterlegenen, mindestens jedoch fünf Punkte. Der Verlierer erhält ein Zehntel der EW des Siegers, mindestens jedoch 3 Punkte.

Sollten die addierten KW beider Kämpfer gleich sein, so gilt der Kampf als unentschieden und sie werden „stehend entlassen“ (stantes missi). In diesem Fall erhält jeder der Kämpfer die Hälfte der EW seines Gegners.

Tod

Da Gladiatoren mit scharfen Waffen kämpfen, besteht immer die Möglichkeit, dass ein Gladiator im Kampf getötet wird. Prinzipiell entscheidet der Veranstalter eines Gladiatorenkampfes am Ende, ob der unterlegene Gladiator getötet wird. Da jedoch auch im Kampf tödliche Wunden zugefügt werden können, wird für jeden Gesamtkampf 1W20 gewürfelt. Wird eine 1 gewürfelt, erhält der Verlierer eine tödliche Wunde, die ihn nach Wahl seines Spielers entweder während dem Kampf oder infolge des Kampfes sterben lässt.

Empfehlung

Da es in Rom durchaus möglich war, dass ein Gladiator viele Niederlagen überlebte, sollte vom Todesurteil des Veranstalters wenig Gebrauch gemacht werden, insbesondere bei Gladiatoren-IDs. Nach Möglichkeit sollte in Absprache mit dem Besitzer des unterlegenen Gladiatoren entschieden werden. Jedoch gilt die Spielregel zur Ereignisbestimmung in diesem Fall nur bedingt (ein Gladiator geht nunmal das Risiko des Todes ein).