

# Kampfmechanik

18th March 2019 at 5:11pm

[Bewegung](#) [Mechanik](#)

## So funktioniert's

Ein Gefecht läuft im allgemeinen zyklisch in Initiativrunden ab. Innerhalb einer Runde ist die Reihenfolge der Kontrahenten allerdings variabel.

Eine Initiativrunde läuft so ab:

Zu Beginn würfelt jede Kreatur seine Initiative.

Nun ist die Kreatur mit der höchsten Initiative am Zug.(bei Gleichstand wird eine Münze geworfen)

Sie kann eine von drei Handlungstypen wählen:

1. Kurze Handlung
2. Medium Handlung
3. Lange Handlung

Der Wert der entsprechenden Handlung wird von ihrer Initiative abgezogen.

Nun wird erneut die Kreatur mit der höchsten Initiative ermittelt. Hier kann es dazu kommen, dass mehrmals hintereinander die gleiche Kreatur am Zug ist.

Die Initiative einer Kreatur kann nicht unter 0 sinken. Hat sie bei allen am Kampf beteiligten Kreaturen 0 erreicht, so beginnt die nächste Initiativrunde.

Hat nun eine Kreatur ab nicht mehr genug Initiative, um eine Handlung auszuführen, aber dennoch über 0, so kann sie die Differenz als Malus nehmen und die Handlung dennoch ausführen.

Das entspricht bei Skillchecks einem -1 auf den Wurf pro Punkt der Differenz und -5ft pro Punkt auf Bewegungsdistanz

## Handlungstypen

### Kurze Handlung:

Eine schnelle Handlung verbraucht nur wenig Initiative und ist schnell vollführt. So verbraucht eine schnelle Handlung als Grundwert nur **3** Initiativpunkte.

Schnelle Handlungen sind:

- Gegenstand benutzen
- Gegenstand werfen (+1)
- Unbewaffneter Angriff
- Angriff mit leichter Waffe (+1)
- Angriff mit Wurfwaffe (+1)

### Medium Handlung:

Sie verbrauchen **5** Initiativpunkte.

- Angriff mit Schusswaffen
- Angriff mit Einhandwaffen
- Angriff mit Zweihandwaffen (+1)
- Bewegen bis zu einfacher Distanz
- Zauber weben

### Lange Handlung:

Sie verbrauchen mindestens **7** Initiativpunkte.

- Rückzug
- Angriff mit zwei Waffen (Kosten des Primärangriffs + Kosten des Sekundärangriffs)
- Ansturm (Bewegungsdistanz + Angriffskosten, aber maximal 7)
- Sprint

## Lebenspunkte/Hit Points/HP | Hitdice/HD

HP beschreiben, wie viel Schaden ein Charakter einstecken kann, bevor er zu Boden geht.

Ein Charakter beginnt bei Level 1 mit HP in der Höhe seines Hitdice (HD), also 8 für d8, 10 für d10 etc plus seinem Z-Mod.

Bei jedem neuen Level wird ein Hitdice hinzugefügt und die gesamte Menge dann geworfen. Das Ergebnis wird zu den maximalen HP hinzugefügt.

## Angriff

### Angriffswurf:

Vor einem Angriff wird ein Skillcheck auf den verwendeten Waffenskill durchgeführt, um zu bestimmen, ob der Angriff trifft.

Die SK für den Wurf ist die RK des Ziels.

Wird eine 20 geworfen, so ist das Ziel kritisch bedroht und der Angriff trifft auf jeden Fall. Jetzt wird ein zweiter Angriffswurf durchgeführt und liegt dieser über der RK des Ziels, so erleidet

das Ziel kritischen Schaden. (meistens x2)

Wird dagegen eine 1 geworfen, so ist dies ein kritischer Misserfolg und der Angriff trifft nicht. Außerdem treten negative Folgen auf, die von Selbstverletzung bis zu einem spontanen Angriff des Ziels reichen können.

### Schadenswurf:

Für einen Schadenswurf wird die Grundschadensstufe des Angriffs genommen (in der Beschreibung der Waffe oder 1d3 für unbewaffnete Angriffe) und um die Stufen des Waffenskills erhöht.

Wird der Schaden verdoppelt, so wird die doppelte Anzahl der Würfel geworfen.

Aber: Wird z.B. der Schaden 2x verdoppelt, so ist das Ergebnis nicht x4, sondern x3.

## Gelegenheiten

Zwischen zwei ihrer Zügen kann eine Kreatur **eine** Gelegenheit nutzen, wenn sie sich bietet.

### Gelegenheitsangriff:

Gelegenheitsangriffe haben keinen Handlungskosten, sondern hat die Kosten der verwendeten Waffengruppe.

Gelegenheitsangriffe können nur in bedrohte Felder ausgeführt werden.

Als bedroht gelten alle Felder, in die mit der ausgerüsteten Nahkampfwaffe angegriffen werden können.

Normalerweise ist das ein 5ft Radius, aber z.B. für Lanzen ist es ein 10ft Radius

### Gelegenheitsangriffe provozieren:

2 Arten von Handlungen provozieren Gelegenheitsangriffe:

- **Bewegung**: Wenn sich ein Charakter aus einem bedrohten Feld bewegt provoziert er einen Gelegenheitsangriff. (5ft-Schritt provoziert nicht.)
- **Eine ablenkende Handlung**: Alle Handlungen, die die Aufmerksamkeit des Charakters von seinem Gegenüber ablenken. z.B. Zauber weben, einen Gegenstand benutzen, etc, DM rules supreme

### Gelegenheitsangriffe ausführen:

Zwischen zwei Zügen kann eine Kreatur einen Gelegenheitsangriff ausführen, sich aber auch dagegen entscheiden.

Entscheidet sie sich dafür, wird ein normaler Angriff gegen das Ziel ausgeführt, bevor dieses seine Handlung durchführt.

### Gelegenheitsverteidigung:

Ein Gelegenheit kann auch verwendet werden, um einen Schild oder eine Waffe zu einem Block zu heben.

Dabei wird ein Waffen-Check gegen den Angriffswurf durchgeführt. Bei Waffen erfolgen die Blockwürfe mit Nachteil. Schusswaffen können nur mit Schilden geblockt werden.

Mit Schusswaffen kann ebenfalls geblockt werden, aber abhängig vom Angriffswurf wird die Waffe beschädigt.

Gelingt der Block, so trifft der Angriff nicht.

### Gelegenheitsweben:

Wird eine Gelegenheit genutzt, um einen Zauber zu weben, so ist dies eine normale Handlung.

Zauber, die als Reaktion auf eine Gelegenheit gewoben werden, kosten 2 Spellslots.

Gelegenheit für einen spontanen Zauber kann jede Aktion einer anderen Kreatur sein.

## Zauber weben

Allgemeine Informationen zu Magie sind [hier](#) zu finden

Die meisten Zauber brauchen, wenn sie nicht als Ritual ausgeführt werden, eine medium Handlung und einen Spellslot.

Die SK für den Skillcheck, um einen Zauber zu wirken kann aber ebenfalls verringert werden, indem man weitere Spellslots verwendet.

### Rituale:

Jeder Zauber kann auch als Ritual ausgeführt werden. Bei diesem vorgehen dauert es zwar länger, einen Zauber zu weben, aber der Energieaufwand seitens des Wirkers ist stark reduziert.

Das Level des Zaubers wird für jede Runde, die der WIrker sich konzentriert vorbereitet um 1 reduziert.

Dabei muss der WIrker zu Beginn jeder dieser Runden einen SK 10 + ursprüngliches Zauberlevel Konzentrationscheck bestehen, damit der Zauber nicht zerfällt.

### Konzentration:

Jeder Zauber benötigt ein gewisses Maß an Konzentration. Kann sich ein Charakter nicht konzentrieren, so kann er auch keine Zauber weben.

Wenn etwas das Wirken eines Zaubers unterbricht, muss der Charakter einen [Konzentrationscheck](#) machen oder der Zauber vergeht.

## Fähigkeiten verwenden:

siehe Zauber

## Bewegung

Mit einer normalen Handlung kann sich ein Charakter mit bis zur maximalen Geschwindigkeit seines Volkes bewegen.

**Schwimmen/Klettern:** Der Charakter bewegt sich mit bis zu 1/4 seiner Normalgeschwindigkeit, wenn nicht anders angegeben.

**Beschleunigtes Klettern:** Der Charakter bewegt sich mit bis zu 1/2 seiner Normalgeschwindigkeit, aber erhält Nachteil auf [Athletik-Checks](#)

**Sprinten:** Bewegung mit bis zu doppelter Geschwindigkeit.

**Ansturm:** Bewegung mit einfacher Geschwindigkeit und danach ein Angriff (mit maximal einer Waffe)

## Kampf mit zwei Waffen

Ein Charakter kann auch einen Angriff mit zwei Waffen ausführen.

In diesem Fall dürfen nur 2 Nahkampfwaffen geführt werden und die Nebenhandwaffe muss eine leichte Waffe sein.

Sollte ein Charakter diese Art von Angriff durchführen, so erhält er einen Angriffswurf für jede Waffe. Jeder dieser Angriffswürfe erfolgt mit Nachteil.

Blockt ein Charakter einen Angriff mit beiden Waffen, so werden die Kosten beider Waffen von seiner Initiative abgezogen.

Ebenso wirft er für beide einen Block.

## Bewegung, Position und Entfernung

Jedes Feld auf der Karte entspricht 5ft x 5ft.

Bei einer Diagonalen zählt das erste Feld als 5ft, das zweite als 10ft und dann dritte wieder als 5ft.

Eine Kreatur kann sich durch ein Feld bewegen, auf dem sich eine andere Kreatur befindet, wenn diese mindestens 2 Klassen kleiner ist als sie.

### Schwieriges Terrain:

Bsp.: dichtes Gestrüpp, Geröll

Schwieriges Terrain verlangsamt den Charakter. 5ft werden wie 10ft behandelt. 10ft wie 20ft. etc

Durch schwieriges Terrain kann nicht gesprintet werden.

### Hindernisse:

Ein Feld, auf dem sich ein Hindernis befindet, dass den Weg nicht vollständig blockiert, kann dennoch die Geschwindigkeit eines Charakters reduzieren. So kann ein Feld als 10ft oder 15ft gelten anstatt 5.

## Rüstungsklasse

Die Rüstungsklasse steht dafür, wie schwer es ist, einen Charakter zu treffen, sei es durch eine gute Rüstung oder durch seine guten Reflexe.

RK berechnet sich aus: 10 + Rüstung + Schild +G-Mod + andere Modifikatoren, die eventuell auftreten

Rüstung kann den G-Bonus beschränken. So ist es z.B. mit *[schwerer Rüstung](#)* schwieriger einem Angriff auszuweichen.

### Andere Modifikatoren:

- **Verbesserungsbonus:** RK wird um den angegebenen Bonus erhöht.
- **Natürliche Rüstung:** Manche Kreaturen haben eine besonders dicke Haut und erleidet dadurch weniger leicht Schaden
- **Ausweichbonus:** In den meisten Situationen, die denG-Bonus negieren, wird auch der Ausweichbonus negiert. Anders als andere Boni stackt sich der Ausweichbonus.

## Konstanter Schaden

Konstanter Schaden sind z.B. Gift oder Blutungen.

Stati mit konstantem Schaden erhalten die Initiative des Ziels, wenn sie gewirkt werden. Ist das Status an der Reihe, kann macht der Spieler seinen Rettungswurf, bevor der Status seinen Schaden verursacht und 5 Initiative verliert.

Die Initiative eines Status kann unter 0 fallen.

Fällt die Initiative unter -5, so wird 5 addiert, sodass sie zwischen 0 und -5 bleibt, bevor die nächste Initiativrunde beginnt und der Status die Initiative des Ziels bekommt und der verbleibende Wert abgezogen wird.

Beginnt die nächste Initiativrunde, bevor der Initiativwert des Status größer als 0 ist, wird die Differenz auf die neue Initiative addiert.

## In einen Kampf einschreiten

Tritt eine weitere Kreatur einem bereits aktiven Kampf bei, so beginnt eine neue Initiativrunde mit dieser Kreatur.