

MEISTER DER MAGIE

W6

<http://www.meisterdermagie.de/>

Der Kampf in Kürze

Allgemein

Kämpfe werden auf einem Hex-Kampfplan (siehe Wiki) mit beliebigen, passenden Figuren ausgefochten.

Ein Kampf ist in Kampfphasen unterteilt, kurze Sequenzen, in denen die Kämpfer Ihre Aktionen in Form von Bewegung, Kampf, magischen oder anderen Aktionen durchführen.

Die Reihenfolge ergibt sich dabei aus der Aktionsbasis und die Dauer wird durch die Anzahl der Handlungen, sowie der Anzahl der Kampf- und Magiewürfel begrenzt.

Magischer Kampf wird im Heft MAGIE erklärt.

Handlungen

Anzahl Handlungen bestimmt, wie viele verschiedene Handlungen der Held pro Kampfphase durchführen kann. Komplexe Handlungen erfordern eine Probe.

Verteidigungen und Reflexe erfordern keine Handlungen.

Kampfwürfel

Die Anzahl der Kampfwürfel bestimmt, wie viele Würfel pro Kampfphase verwendet werden können. Jede Probe ist erfolgreich, wenn **mindestens zwei Würfe eine 5 oder 6** ergeben.

Der Spieler bestimmt vor dem Zug, wie viele Würfel er für die nächste Probe benutzen möchte. Je mehr, desto wahrscheinlicher ist der Erfolg und desto mehr Schaden richtet er beim Angriff an, aber desto weniger Würfel bleiben für spätere Proben der gleichen Phase.

Nach der Kampfphase hat er erneut seine Kampfwürfel zur Verfügung.

Die **einzubringenden** (nicht die benutzten) **Kampfwürfel** werden ggf. durch Erschwernisse (z.B. Entfernung beim Fernkampf) erhöht.

Beispiel aus Regelwerk, Fernkampf: *Soraja hat 21 KW, muss für den Wurf mit dem Dolch auf den Goblin jedoch 11 KW Erschwernis in Kauf nehmen. Sie wirft 10 KW und hat Erfolg.*

Danach hat sie keine KW in dieser Kampfphase mehr übrig, kann sich also nur noch per Reflexwürfel verteidigen.

Beim Einsatz von **Magie im Kampf**, verfallen auch **mindestens Grad der Magie x 3 Kampfwürfel**.

Kampfablauf

Ein Kampf gliedert sich in **Kampfphasen**.

In diesen agieren die Kämpfer in der Reihenfolge ihrer Aktionsbasis AB (falls gleich, nach der Intuition IN) solange, bis keiner mehr Handlungen übrig hat oder keiner mehr agieren will.

Zu Beginn der nächsten Phase stehen die Handlungen HN, Kampfwürfel KW und Magiewürfel MW erneut zur Verfügung.

Aktionen können einfache (Laufen, Schwert ziehen) oder komplexe Handlungen (Angriff) sein, aber nicht nur das: Im Kampf kann grundsätzlich alles gemacht werden. Der Spielleiter hat dann die Aufgabe, dies in Handlungen und Kampfwürfel zu übersetzen.

Beispiele:

- *Mit Einsatz einer Handlung und 6 KW einen Tisch umwerfen und sich dahinter verschanzen...*
- *Einen Wandteppich von der Wand reißen und auf Gegner fallen lassen.*

Normaler Kampf:

1. Angreifer kündigt Angriff an und sagt die Anzahl der Kampfwürfel an, die er benutzen möchte.
2. Der Verteidiger sagt die Anzahl der Kampfwürfel an, die er zur Verteidigung benutzen möchte. Alternativ kann er Reflexwürfel einsetzen, um dem Angriff auszuweichen. In der Regel werden alle Reflexwürfel verwendet (da nur ein Wurf pro Phase zur Verfügung steht). Nach dem Einsatz der RW, verfallen alle HN und KW des Verteidigers für diese Phase.
3. Nun wird gewürfelt. Angriff und Verteidigung brauchen für Erfolg mindestens zwei Erfolgswürfe (5 oder 6). Angreifer braucht mehr Erfolgswürfe als Verteidiger, um Erfolg zu haben und Schaden zu verursachen.
Ist Angriff nicht erfolgreich, erhält der Verteidiger seine KW/RW zurück.

Fernkampf:

- Die Umgebung eines Fernkämpfers wird anhand seines B-Wertes in Schritt in ringförmige Zonen eingeteilt.
- Pro Zone 3 KW Abzug
- Extra Abzug für
 - Kleines Ziel: -6 KW
 - Winziges Ziel: -9 KW
 - Bewegte Ziele etc.

Zonenbreite in Abhängigkeit von der Größe des Ziels und Bewusstsein:	
riesig (Drache, Elefant)	B
groß (Halboger, Bär)	B-1
mittelgroß (Halbling, Mensch)	B-2
klein (Kobold, Wolf)	B-3
winzige (Zauberwicht, Maus)	B-8

Erschwernis: Aufrunden(Entfernung / Zonenbreite) * 3 KW + Extra Abzug

- **Zielen ist wichtig:** mindestens 1 HN, ohne Zielen keinen Fertigkeitsschaden, keine Körperzonentreffer

Schäden:

- Ein erfolgreicher Angriff fügt dem Verteidiger Schadenspunkte (SP) zu, die um den Rüstungsschutz (bei gezielten Attacken, den Teilrüstungsschutz) reduziert werden. Das Ergebnis wird von den LP abgezogen.
- **LP < 0 tot**
- **Basisschaden:** Schaden aus Waffe und Wurfergebnis
- **Zusatzschaden:** Schaden in Abhängigkeit von bestimmten PM des Helden
- **Fertigkeitsschaden:** Schaden durch Waffenfertigkeit und Erfahrungsfaktor

Ohnmachtsprobe (optional)

- Wenn $LP < RLP$ Ohnmachtsprobe (Kraftprobe auf 4 Erfolge)

Schaden an Waffe (optional)

- siehe Waffentabelle *Stab*:
- Beispiel: 4/15
 - Gesamtstabilität 15
 - Wenn ein (erfolgreich verteidigter) Angriff auf eine Waffe oder Schild mit mehr als 4 Erfolgen durchgeführt wird, sinkt die Stabilität um einen Punkt.

Besonders schwere Treffer (optional)

- *Trefferschwelle:* **K+G**
- *Ohnmachtsschwelle initial:* **(K+G)x(Faktor+Mod)**
(Modifikatoren: Zähigkeit, Konstitution...)
- **SP > Trefferschwelle (K+G)** wird die Ohnmachtsschwelle um SP gesenkt.
- **SP > Ohnmachtsschwelle** => sofort bewusstlos, auch bei noch vorhandenen LP

Lizenz: Veröffentlicht unter Attribution-Noncommercial-Share Alike 2.5
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/>