

# Kampfsystem

Beigesteuert von Avantenor  
Friday, 18. July 2008

## Erklärungen zum Kampfsystem

Das Kampfsystem ist rundenbasiert. Jeder Charakter hat ein bestimmtes Zeitfenster, in dem er agieren darf. Hektisches Dauerklicken bringt nichts, sondern verhindert evtl. sogar, daß Euer Charakter seine Aktion durchführt. Auch wenn ich von Würfeln rede, das macht alles das Programm im Hintergrund. Im Zweifelsfall bekommt Ihr davon gar nichts mit und müsst nichts weiter tun, als Anweisungen geben. Ihr könnt die Würfelergebnisse in der Konsole einsehen, wenn Ihr wollt. Diese Erklärungen dienen nur zum Verständnis des Kampfsystems und zur Charakterplanung.

Der Kampf basiert auf Runden. Eine Runde ist vorbei, wenn alle Charaktere ihre Aktionen ausgeführt haben. Jeder Charakter hat genau eine Aktion (Angriff) und eine Reaktion (Parade mit Waffe / Schild, Ausweichen) pro Runde. In der Reihenfolge dürfen im Normalfall zuerst immer die Charaktere Eurer Gruppe ihre Aktion (Angriff) ausführen, dann Eure Feinde. Ich kann also genau einmal angreifen und einen Angriff versuchen abzuwehren. Werde ich ein zweites (drittes, viertes) Mal attackiert werde ich automatisch getroffen.

Für den Angriff mit einer Waffe gelten die Attacke- und Paradowerte. Ich attackiere mit dem Attackewert meiner Waffe, der Gegner pariert mit dem Paradowert seiner Waffe (+ Schild). Diese Werte können durch Steigerungen der entsprechenden Talente in begrenztem Umfang erhöht werden.

Wenn ich angreife, würfel ich mit einem zwanzigseitigen Würfel (W20), um festzustellen, ob der Angriff gelingt. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich meinem Attackewert, gelingt die Attacke. Bildlich ausgedrückt: Der Angriff ist gefährlich für den Gegner und muss pariert werden.

Jetzt würfelt er eine Parade, ebenfalls mit einem W20. Ist sein Ergebnis kleiner oder gleich seinem Paradowert, gelingt die Parade und ich verursache keinen Schaden. (Er kann den Angriff gefahrlos abwehren)

Mißlingt die Parade, wird der Schaden ausgewürfelt. Für den Schaden werden ein oder mehrere sechsseitige Würfel verwendet, keine W20. Diese sechsseitigen Würfel heißen kurz nur "W", also nicht verwechseln.

Von diesem Würfelergebnis wird zum Schluß noch der Rüstschutz abgezogen, und zwar der Rüstschutz an der Stelle, wo der Treffer gelandet wurde. Wo das ist, wird vom Computer festgelegt. Wenn der Rüstschutz höher oder gleich dem Schadenswurf ist, absorbiert die Rüstung alle Schadenspunkte und ich verursache keinen Schaden (sichtbar an der auftauchenden Null über dem Kopf des feindlichen Charakters). Ist der Rüstschutz niedriger, bekommt er die Differenz Schadenswurf - Rüstschutz als Treffer abgezogen.

## Sonderbedingungen

Wird eine 1 gewürfelt, ist das ein glücklicher Wurf. Eine glückliche Attacke bzw. glückliche Parade gelingt immer. Im Fall der

Attacke wird der Schaden verdoppelt. Bei einer glücklichen Parade erhält der Angegriffene eine weitere Parade für diese Runde, kann also den Angriff eines zweiten Angreifers ebenfalls parieren.

Eine gewürfelte 20 ist ein Patzer, egal ob Angriff oder Parade. Bei einer verpatzten Parade kann sich der Schaden beträchtlich erhöhen (Bildlich: Charakter bleibt mit dem Schwert während der Parade im Geäst hängen und kriegt die volle Breitseite des Angriffs ab).

Auf Fernangriffe darf nur mit Schild eine Parade gewürfelt werden. Ohne Schild kann man aber versuchen auszuweichen (übernimmt der Computer automatisch).

Manche Aktionen, v.a. Zauber und Sonderfertigkeiten, benötigen mehr Zeit. Euer Zauberer / Kämpfer ist mit der Vorbereitung beschäftigt und kann in dieser Zeit nicht parieren. Er kann in seiner Vorbereitung jedoch durch einen erfolgreichen Angriff unterbrochen werden. Der Getroffenen darf vorher allerdings noch eine Talentprobe auf Selbstbeherrschung durchführen. Gelingt diese, kann er seine Aktion trotzdem ausführen. Mißlingt die Probe, verliert er die für die Aktion notwendigen Astral- / Ausdauerpunkte.

Wenn der zugefügte Schaden höher ist als die Konstitution, wird dadurch eine Wunde verursacht. Der betroffene Charakter erleidet zusätzliche Mali auf seine Charakterwerte, bis die Wunde behandelt wurde. Man kann auch mehrere Wunden auf einmal erleiden, wenn der Schaden doppelt so hoch wie die Konstitution ist zwei, bei dreifach sind es drei, &hellip;

Wenn jemand mehr als 4 Wunden erleidet, wird er ohnmächtig, egal wieviele Lebenspunkte er noch hat. Sind alle Gruppenmitglieder ohnmächtig, ist das Spiel vorbei (Spielstand laden).

Bei Angriffen von der Seite und von hinten ist die Parade zusätzlich erschwert.

Bei Anwendung der Sonderfertigkeit "Meisterparade" sind alle Paraden im Laufe der nächsten 15 Runde erfolgreich.

Weiterführende Links

- Regelwerksessays auf DSA4.de (Drakensang spezifisch)