

Initiative

19.05.2023

Die Initiative bestimmt, wer in einem Kampf zuerst handelt, was eine Frage von Leben und Tod sein kann. Initiative kann aber auch vom Dungeonmaster bei anderen Situationen gefordert werden, wenn der Ausgang einer Situation davon abhängt, wer als erster dran ist.

Die Initiative wird mit dem **W10** ausgewürfelt. Der Charakter des Spielers oder das Monster mit dem höchsten Wert beginnt mit seinen Aktionen. Es geht in absteigender Reihenfolge weiter.

Der Initiativ-Wurf wird weiterhin modifiziert durch

- den Geschicklichkeitsbonus/-malus
- die Rüstklassen-Behinderung und/oder kämpfen mit zwei Waffen
- besondere Umstände (z.B. Überraschung)
- Magische Wirkungen (z.B. *Hast* oder *Verlangsamten*)
- die Zauberdauer bei Magiern und Priestern

Die **Rüstklassenbehinderung**:

Rüstungen haben nicht nur Gewicht, sie schränken zu Gunsten der Panzerung die Beweglichkeit ihres Trägers ein. Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, hat jede Rüstung einen Behinderungswert, welcher von der Initiative abgezogen wird:

Wattierter Wams	-0
Lederrüstung	-0
Beschlagenes Leder/Schuppe	-1
Kettenhemd	-2
Schienenpanzer	-3
Plattenpanzer	-4
Feldharnisch	-5
Prunkharnisch	-6
Tjostenrüstung	-7

Siehe auch: https://www.youtube.com/watch?v=TY_Y9kgCLIE&t=26s

Selbiges gilt auch für **Schilde**, deren Malus noch mitverrechnet wird

Typ	RK-Bonus	Initiativ-Malus
Holzschild	-1	-1
Metallschild	-1	-1
Langschild	-2/-3°	-2
Turmschild/Pavese*	-3/-4°	-2
Primitiver Schild	-1	-0
Tartsche/Buckler	-1**	-0

*stationärer Schild, kann nicht im Kampf bewegt werden, dient oft als Deckung für Schützen

**nur gegen den ersten Angriff in einer Runde

°gegen Fernkampf-Attacken

Siehe auch: <https://www.youtube.com/watch?v=X0y69Wyljdw&t=3s>

Große Stärke und Behinderung durch Rüstungen

Besonders kräftige Charaktere (aller Klassen, ohne Einschränkung) die Rüstungen tragen, können die Behinderung durch schiere Stärke reduzieren. Sie schreiben sich bei der Ermittlung der Initiative ihren Schadensbonus aufgrund großer Stärke gut (siehe Attribute).

Dieser Bonus kommt aber nur zum Tragen, um die Rüstungsbehinderung aufzuheben. Er kann nicht die Initiative darüber hinaus steigern, bzw. zusätzliche Initiativpunkte erbringen.

Bsp.: Nickodemus hat einen Schadensbonus von +6. Wenn er eine Kettenrüstung trägt, kann er die Behinderung von -2 also locker ausgleichen, darf aber nicht die vier übrigen Punkte auf seine Initiative zählen!

Die Initiative im beidhändigen Kampf (Kampf mit zwei Waffen).

Die Koordination von zwei Waffen ist alles andere als einfach. Das schlägt sich auch in der Initiative nieder:

Ein Krieger, der keinen Fertigkeitenspunkt für eine beidhändige Fähigkeit ausgegeben hat, erleidet einen zusätzlichen Abzug von -4 auf seine Initiative.

Charaktere mit *beidhändigem Kampf* erleiden nur -2.

Helden mit der Fertigkeit *Parierkampf* erleiden gar keinen zusätzlichen Abzug, da sie diesen Stil bis zur Perfektion beherrschen.

Für jeden weiteren Punkt in *Parierkampf* steigt die Initiative sogar noch um +1.

Helden, welche trotz *Parierkampf* einhändig kämpfen verlieren diesen Initiativevorteil und berechnen ihre Initiative bitte entsprechend neu!

Magier und Priester, die Zauber im Kampf wirken, müssen ebenfalls ihre Initiative auf o.g. Art würfeln.

Allerdings müssen sie zusätzlich den Zauberaufwand des zu wirkenden Spruches (siehe Beschreibung des Zaubers im Spielerhandbuch) berücksichtigen!

Ein **Zeitaufwand** von *1 Runde* bedeutet, daß der Zauber automatisch erst am Beginn der nächsten Runde wirkt, der Magier in dieser aber ggf. schon wieder einen neuen sprechen kann.

Sofern sich der Magier nicht auf dessen Wirkung konzentrieren muß, kann er in der nächsten Runde wieder Zauber wirken.

Außerdem wirken sich bei ihnen natürlich noch eventuell getragene Rüstungen aus.

Deshalb verzichten Magieanwender meist von sich auf schwere Rüstungen.

Meist ist der Zeitaufwand identisch mit dem Grad des Zaubers. Aber eben nicht *immer*!

Bsp.: Felonius trägt einen Schuppenpanzer (-1), hat eine Geschicklichkeit von 13 (+1), seine Stärke liegt bei 8 (-1). Er wirkt den Zauber *Monster herbeirufen VI* (Zeitaufwand 6). Es wird gerechnet: $W10 -1/+1/-1/-6 = W10 -7$.

Kämpfer mit **Fernwaffen** unterliegen der Initiativregel ebenso wie alle anderen.

Fernwaffen können, wenn nicht spezialisiert, nur einmal pro Runde feuern.

Hit & Run (opional)

Ist die gewürfelte Initiative doppelt so hoch, wie die des Gegners, so darf man ihn angreifen, ohne das er selbst mit Nahkampfwaffen zurückschlagen darf. Man hat ihn einfach ausgetrickst.

Besitzt der Angegriffene aber eine sogenannte Langwaffe (Kategorie G), kann er einen immer noch treffen, weil man nicht aus seiner Reichweite gelangt.

Extra-Handlungen

Wenn jemand beim Initiative-Wurf auf dem W10 eine Null würfelt, hat er eine *natürliche 10*. Dies gibt ihm eine Bonushandlung, die er am Ende der Runde ausführen kann.

Diese kann nie ein Zauberspruch sein! Wohl aber die Aktivierung eines magischen Gegenstandes durch einen verbalen Befehl.

Er könnte eine Waffe wechseln, einen Trank zu sich nehmen oder einen weiteren Angriff mit seiner Hauptwaffe durchführen.
