

Kampf-Regeln

Immer wieder kommt es in der oft gefährlichen Welt von Arvenis zu Kämpfen. Generell funktionieren auch Kämpfe nach den Grundregeln, aber es gibt einige kleine Besonderheiten:

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge, in der die Kampfteilnehmer an der Reihe sind. Die INI ist ein fester Wert. Damit wird der Kampf automatisch von dem Wesen mit der höchsten INI begonnen.

Jedes Wesen hat Aktionspunkte. Mythenjäger haben normalerweise 5. Diese können für Aktionen und Reaktionen in der Runde ausgegeben werden. Aktionen können jedoch erst durchgeführt werden, wenn das Wesen in der INI-Reihenfolge am Zug ist. Unterschiedliche Aktionen kosten unterschiedlich viele Aktionspunkte. Bei Waffenangriffen hängen diese zum Beispiel von der geführten Waffe ab. Talente und Zauber haben ebenfalls eigene Kosten.

Jede Kampfrunde endet bei INI 0. Dort werden Effekte abgehandelt und die AP aller Beteiligten wieder aufgefüllt. Länger anhaltende Effekte haben oft eine Dauer von mehreren „vollen Runden“. Diese beginnen sofort zu wirken, die Runden werden aber erst nach einer vollen Runde, also von INI 0 bis INI 0, heruntergezählt.

Mit Reaktionen können sich Wesen gegen Angriffe und andere Effekte verteidigen. Bei einer gelungenen derartigen Probe wird der eingehende Schaden um die Erfolge reduziert oder ein Effekt abgeschwächt. Außerdem reduziert auch die getragene Rüstung den eingehenden Schaden um ihren Wert in Schadensreduktion.

Das waren auch schon die wichtigsten Kampfregeln. Da wir und viele andere Spieler uns jedoch etwas mehr Tiefe im Kampf wünschen, gibt es auch einige Sonderregeln:

Bewegung im Kampf

Kritische Treffer

Zusatzeffekte und Zustände

Zonenrüstungen

Taktische Optionen

Andere Handlungen im Kampf

Manöver

Spielleitungen und Spielende können sich aus den besonderen Regeln die für sie passenden herauspicken und die anderen ignorieren.