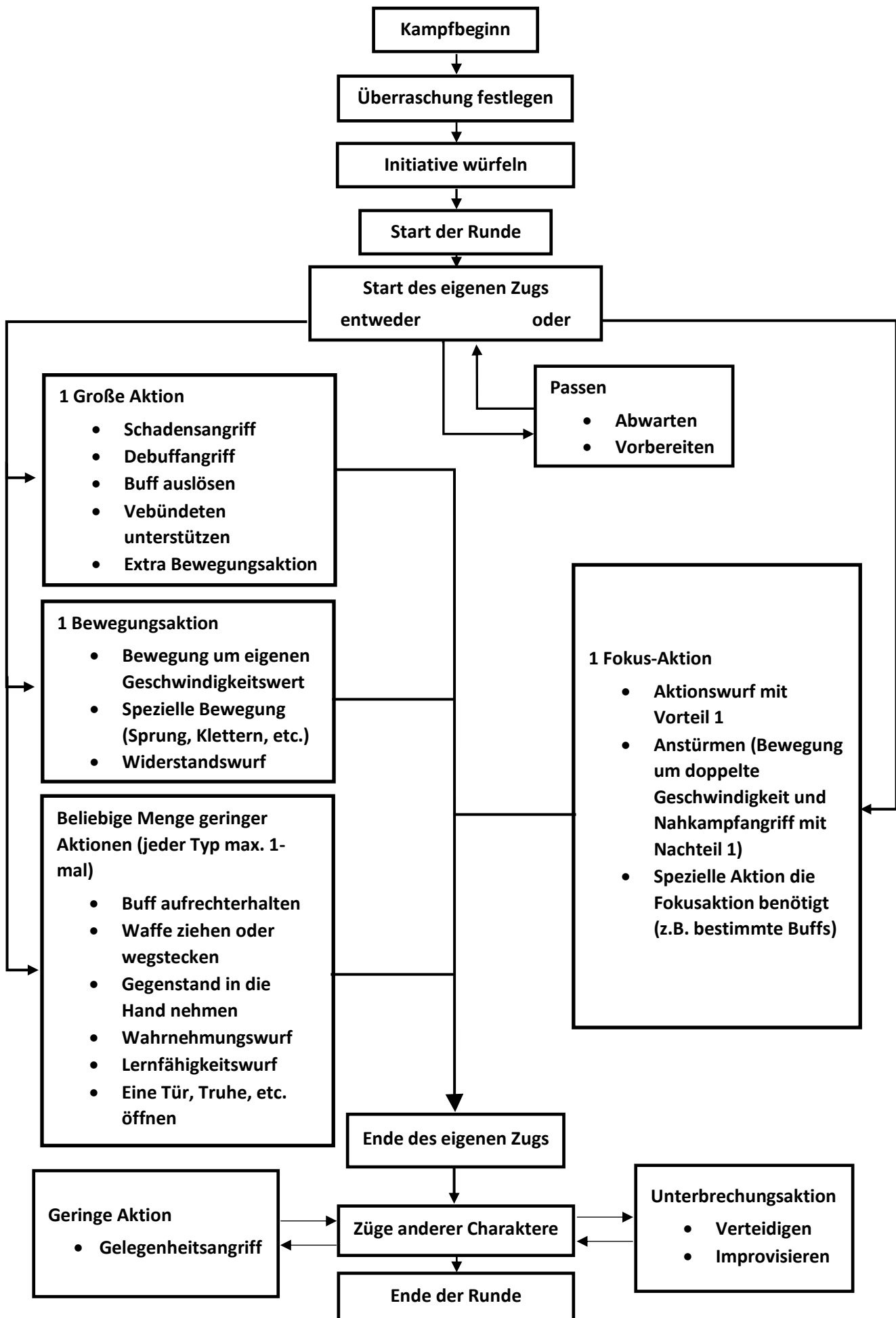


Kampf



1. **Überraschung festlegen:** Spielleiter legt fest ob Charaktere überrascht sind. Diese liegen in der Initiative hinter nicht-überraschten Charakteren und alle Angriffe gegen diese vor ihrem eigenen Zug erhalten Vorteil 1
2. **Initiative würfeln:** Zugabfolge durch einen Beweglichkeitswurf festlegen. Bei Gleichstand gewinnt der höhere Beweglichkeit-Attributswert. Bei erneutem Gleichstand legt Spielleiter zufällig fest.
3. **Start der Runde:** Die Charaktere führen ihre Züge in der zuvor ausgewürfelten Reihenfolge durch.
4. **Eigener Zug:**
 - a. **Passen:** Es ist möglich den eigenen Zug zu passen.
 - **Abwarten:** Der eigene Zug wird später in der Runde zwischen den Zügen anderer Charaktere genommen.
 - **Vorbereiten:** Ein bestimmtes Ereignis wird benannt. Tritt das Ereignis ein wird der eigene Zug durchgeführt, auch während des Zuges eines anderen Charakters.
 - b. **1 Fokus-Aktion:** Du verwendest deinen Zug für eine besonders verstärkte Aktion.
 - Aktionswurf mit Vorteil 1
 - Anstürmen: Bewegung um doppelte Geschwindigkeit und Nahkampfangriff mit Nachteil 1
 - Spezielle Aktion die Fokusaktion benötigt (z.B. bestimmte Buffs)
 - c. **Normaler Zug:** 1 große Aktion, 1 Bewegungsaktion, beliebige Menge geringer Aktionen
 - **Große Aktion:**
 - **Schadensangriff:** Führe einen Angriff gegen ein Ziel durch.
 - 1) **Bestimme Angriffsattribut vs. Verteidigungswert:**
Physische Angriffe gehen immer gegen Schutz
Bei nicht-physischen Angriffen entscheidet der Spielleiter
 - **Schutz:** Angriffe die geblockt, abgewehrt, ausgewichen werden können
 - **Zähigkeit:** Angriffe die auf körperliche Stärke, Durchhaltevermögen, Gesundheit abzielen.
 - **Entschlossenheit:** Angriffe die den Geist angreifen oder täuschen.
 - 2) **Wähle dein Ziel**
Das Ziel muss in Reichweite sein.
Reichweite physischer Angriffe ist durch die verwendete Waffe festgelegt.
!Achtung! Befindet sich bei Fernkampfangriffen ein Gegner in Nahkampfreichweite erhältst du Nachteil 1 auf den Angriffswurf.
Nicht-physische Angriffe sind vom Attributswert abhängig:
 - 1-3: 7,5m / 4-6: 15m / 7-9: 22,5m
 - 3) **Angriffswurf durchführen**
Angriffswurf gleich oder höher dem Verteidigungswert des Ziels: Du fügst du mindestens 3 Schaden zu.
Angriffswurf 10 oder mehr Punkte über dem Verteidigungswert:
 - Debuff zufügen: Du kannst zusätzlich einen Debuff auf das Ziel wirken, dessen Power Level gleich oder niedriger dem verwendeten Angriffsattribut ist. Um den Debuff auszulösen muss der Angriffswurf gleich oder höher dem Verteidigungsattribut des Debuffs sein.
 - Konzentration stören: Unterbreche die Aufrechterhaltung eines Buffs durch das Ziel.
 - **Debuffangriff:** Führe einen Debuffangriff analog zum Schadenangriff durch. Du fügst keinen Schaden zu, aber wenn dein Aktionswurf gleich oder höher dem Verteidigungswert des Ziels ist löst du den Debuff aus.
 - **Buff auslösen:** Löse einen Buff aus indem du: Den Buff und dein Ziel wählst, einen Aktionswurf machst und anschließend den Power Level wählst den du mit dem gewürfelten Wert auslösen kannst (max. Power Level durch Attributswert wie in Buffbeschreibung festgelegt begrenzt)

- **Verbündeten unterstützen:** Du kannst einem Verbündeten bei einem Aktionswurf helfen, wenn du mindestens einen Attributswert von 1 in dem von ihm verwendeten Attribut besitzt. Der Verbündete erhält Vorteil 1 auf seinen Wurf.
- **Extra Bewegungsaktion**
- **Bewegungsaktion**
 - Bewegung um eigenen Geschwindigkeitswert, kann auch von anderen Aktionen unterbrochen sein
 - Spezielle Bewegung
 - 1) Sprung: Mach einen Wurf auf Macht. Wenn du mindestens 3m Schwung holen kannst erhältst du Vorteil 1 pro 3 mpz über den Standard 9 mpz.
 - Horizontaler Sprung: Entfernung in Meter = Wurf/3
 - Vertikaler Sprung: Höhe in Meter = Wurf/6
 - 2) Klettern: Klettern mit halber normaler Geschwindigkeit. Ist die Situation besonders gefährlich kann der Spielleiter zusätzliche Beweglichkeits- oder Machtwürfe verlangen
 - 3) Schwimmen: Du schwimmst mit halber normaler Geschwindigkeit. Ist die Situation besonders schwer/gefährlich (lange Distanz, gegen den Strom) kann der Spielleiter zusätzliche Fitness- oder Machtwürfe verlangen
 - Widerstandswurf: Du kannst einen Widerstandswurf durchführen um einen Debuff abzuschütteln. Würfel 1w20. Ist der Wurf 10 oder höher wird der Debuff entfernt. Beachte spezielle Voraussetzungen für manche Debuffs.
- **Geringe Aktion:** Beliebig viele aber jeden Typ nur 1 mal
 - Buff aufrechterhalten: Buff mit der Dauer ‚Aufrechterhaltung‘ müssen Aufrecht erhalten werden. Buff müssen in der Runde in der sie gewirkt werden nicht aufrechterhalten werden. Wird ein Buff nicht aufrechterhalten endet er am Ende deines Zuges.
 - Waffe ziehen oder wegstecken
 - Gegenstand in die Hand nehmen
 - Wahrnehmungswurf
 - Lernfähigkeitswurf
 - Eine Tür, Truhe, etc. öffnen

5. Ende des eigenen Zuges

6. **Züge anderer Charaktere:** Manche Aktionen können während der Züge anderer Charaktere durchgeführt werden. Zusätzlich zu Reaktionen, die unter ‚Passen – Vorbereiten‘ festgelegt wurden, zählt dazu:

- a. **Unterbrechungsaktion:** In manchen Situationen möchtest du direkt auf eine Aktion des Gegners reagieren. In diesen Fällen kannst du die Unterbrechungsaktion auf Kosten der großen Aktion deines nächsten Zuges verwenden.
 - **Verteidigen:** Nachdem ein Feind einen erfolgreichen Angriffswurf gewürfelt hat kannst du eine Verteidigungsaktion verwenden um zu versuchen den Angriff abzuwehren. Beschreibe wie du abwehren willst und lege das Attribut fest (typisch sind Beweglichkeit, Macht oder Schutzkraft). Du kannst nur ein einzelnes Ziel mit einer Verteidigungsaktion schützen.
Ist dein Attributswurf höher als der Verteidigungswert des Verbündeten ersetzt dein Attributswurf den Verteidigungswert.
 - **Improvisieren:** Improvisierte Aktionen dienen dazu den Kampf dynamischer und belebter zu machen. Hierbei handelt es sich normalerweise nicht um Angriffe. (z.B. man ergreift die Hand eines Charakters, der gerade von der Klippe gestoßen wurde) Passt die improvisierte Aktion nicht in die Erzählung oder ist zu unrealistisch kann der Spielleiter sie verbieten.

Schaden und Heilung

Deine Trefferpunkte symbolisieren die Fähigkeit deines Charakters Schmerz zu widerstehen und trotz Wunden stehen zu bleiben.

Todesstöße

Wenn du bewusstlos, bewegungsunfähig oder auf andere Weise unfähig bist zu verteidigen zählt ein Angriff als Todesstoß und kann sofort töten. Deine Verteidigungswerte gegen Todesstöße erhalten keinen Bonus von Attributen. Fügt ein Todesstoß Schaden zu, musst du einen Wurf auf Fitness mit Herausforderungswert 10 + zugefügter Schaden machen. Bei Misserfolg stirbst du.

Trefferpunkte fallen auf 0

Fallen deine Trefferpunkte auf 0 wirst du bewusstlos. Deine Trefferpunkte können nicht unter 0 fallen. In diesem Zustand zählt jeder Angriff gegen sich als Todesstoß. Jede Heilung die dich über 0 Trefferpunkte bringt führt dazu, dass du das Bewusstsein wiedererlangst.

Heilung nach dem Kampf

Bist du am Ende des Kampfes bei Bewusstsein und hast mindestens 10 Minuten zum Verschnaufen erhältst du wieder volle Trefferpunkte. Bist du bewusstlos kommst du wieder zu Bewusstsein und alle Trefferpunkte heilen sich nach 2w4 Stunden.

Tödlicher Schaden

Tödlicher Schaden wird in seltenen Fällen vom Spielleiter verwendet um die dauerhaften Folgen schwerer Verletzungen darzustellen. Dies passt häufig zu düsteren und tragischen Geschichten.

Durch tödlichen Schaden werden die gesamten Trefferpunkte um den Wert des erhaltenen tödlichen Schadens verringert.

Tödlichen Schaden heilen:

Tödlicher Schaden heilt nur sehr langsam mit einer Rate von 1 Trefferpunkt pro Tag pro Fitness Attributspunkt (min. 1 TP pro Tag auch bei Fitness 0). Ein Heiler, der sich die volle Zeit um den Verletzten kümmert kann die Heilung um den Wert seines Attributs, das er zur Heilung verwendet, erhöhen.

Die Kernmechanik im Kampf

Die Kernmechanik von Open Legend zielt darauf ab die Geschichte auch mit einem fehlgeschlagenen Wurf weiterzuerzählen („Erfolg mit einem Haken“). Dies soll auch im Kampf geschehen. Da es bei langen, großen, oder komplexen Kämpfen schwierig sein kann, jeden einzelnen Misserfolg speziell zu beschreiben, kann für solche Kämpfe (oder allgemein für Kämpfe) diese vereinfachte Regel verwendet werden:

Wenn der Angriffswurf...	... dann...
gleich oder höher dem Herausforderungswert	der Spieler hat Erfolg
kleiner als der Herausforderungswert	Der Spieler und der Spielleiter wählen je 1: - 3 Schaden zufügen 1 Debuff mit Power Level <= 3 3m bewegen ohne Gelegenheitsangriff auszuführen