

RP-Kampfsystem FTS-Craft angelehnt an How to be a Hero.

Charaktererstellung

Es gibt verschiedene Bereiche, in denen man Skillpunkte investieren kann. Am Anfang startet jeder Charakter mit 60 Skillpunkten und 150 Lebenspunkten.

Die Skillpunkte kann man in folgende Fertigkeiten investieren:

- Schwertkampf
- Bogenschießen
- Agilität
- Magie
- Leben * 3

Es gibt keinen Max Wert (bei Werten über 100 steigt nur die Chance auf kritische Treffer).

Charakterentwicklung

Man kann Skillpunkte durch RP-Events gewinnen. Durch Punkte durch Kämpfe wäre zu viel abuse-Gefahr da. Die Skillpunkte kann man dann beliebig investieren. Beispiel: Gewinner des Ritterturniers erhält 5 Punkte, Zweitplatzierte 4 ...

→ Befehl Hinzufügen, mit dem man als Team Spielern Skillpunkte geben kann

Rassenunterschiede

Je nach Rasse hat man verschieden "Startpunkte", die dann zur Rasse passen.

Verteilung:

	Nahkampf	Fernkampf	Agilität	Magie	+Leben	(SUMME)
Europäer	10	17	6	0	7	40
Nordmänner	15	8	6	0	11	40
Asiaten	13	10	10	0	7	40
Hochelfen	2	13	10	15	0	40
Dunkeelfen	7	5	8	20	0	40
Eisenzwerge	14	10	5	1	10	40
Hochzwerge	10	3	5	10	12	40
Goblins	5	5	13	12	5	40
Grauorks	20	2	0	3	15	40

Kampf

Der Kampf ist rundenbasiert.

Reihenfolge

Am Anfang wird die Reihenfolge festgelegt. Jeder nimmt seinen Agilität-Wert und würfelt einen W-20. Die Reihenfolge bestimmt sich dann aus der höchsten bis zur kleinsten Zahl.

Beispiel: A hat einen Standard Initiative-Wert von 62. Dazu würfelt er eine 12. B hat einen Standard Initiative-Wert von 43 und würfelt eine 17. Damit hat A insgesamt eine 73 und B eine 50. Damit ist A als Erstes an der Reihe und dann B.

Aktion

Der Spieler, der dran ist, kann eine Aktion wählen. Er kann entweder Bogenschießen, Nahkampf, Magie wirken oder versuchen zu fliehen.

Je nach Aktion würfelt der Spieler auf den entsprechenden Wert (näher erläutert unter Würfeln). Wenn der Wurf gelingt, gelingt auch die Aktion und sie wird ausgeführt (bis auf bei Verteidigungswürfen, siehe unten). Wenn auf der Aktion Schaden folgt, durch Nahkampf, Bogenschießen oder Magie, wird dieser nach den Attributen der jeweiligen Waffe/des Zaubers ausgewürfelt und der gegnerische Spieler erhält den Schaden. Sollte der zu treffende Spieler etwas Defensives haben (z. B. Schild, Magie), wird das mit einberechnet. Bei einem kritischen Erfolg erhält er den doppelten Schaden. (Mehr zu kritischen Erfolgen unten)

Würfeln

Würfeln auf Attribute

Bei einem Wurf auf Attributen (wie z. B. Bogenschießen, Nahkampf ...) wird ein W100 Würfel verwendet. Der Spieler muss unter seinen Wert würfeln.

Würfeln auf Schaden

Bei Schaden kommt es auf die Attribute der Waffe an. Wenn Schwert Excalibur 2W10 Schaden macht, wird die Summe von 2 W10 Würfeln als Schaden genommen.

Kritischer Treffer

Wenn der *Wurf auf ein Attribut 65 unter* der Anzahl an Skillpunkten ist, ist dies ein kritischer Treffer. Der Schaden des Schaden-Wurfes wird verdoppelt. Eine 1 ist immer ein kritischer Treffer. Es gibt auch *kritische Fehlschläge*. Bei einem Wurf über 65 über den eigentlichen Wert verletzt man sich selbst oder einen Teamkameraden. Es wird der volle Schaden ausgewürfelt.

Verteidigungswürfel

Nachdem klar wird, dass ein Angriff einem trifft, kann man versuchen, mit einem Wurf auf Agilität auszuweichen. Das kann man ein Mal pro Runde. Wenn der Wurf gelingt, wird der Schaden negiert.

Fliehen

In jeder Runde kann ein Spieler versuchen zu fliehen. Dabei muss er auf seine Agilität würfeln. Wenn der Wurf misslingt, gibt der Spieler seine Verteidigung diese Runde auf und der nächste gegnerische Spieler kann ihn ohne Wurf auf ein Attribut 1,5-fachen Schaden machen. Er kann den Schaden auch nicht parieren.

Artefakte

Jeder Spieler hat einen Slot für Artefakte. Diese können etwa in Events erspielt werden.

Diese geben einen großen Bonus bei Attributen oder Schaden-Würfeln. Der Heilige Gral gibt etwa +20 HP (als Bsp)

Ohnmacht/Tod

Wenn man auf 10 HP fällt, fällt man in Ohnmacht. Man benötigt dann medizinische Hilfe (man wird z. B. von seinen Freunden zu einem Medikus getragen). Außerdem kann der Gegner dann einen komplett töten – wenn es denn mit dem aktuellen Regelwerk vereinbar ist (also derzeit: Wenn der in Ohnmacht gefallene Charakter zustimmt). Wenn nicht, wird das einfach ignoriert und der Charakter ist nur in Ohnmacht gefallen. Wenn er niemanden hat der ihn rettet, steht er irgendwann sehr angeschlagen wieder auf und muss selbst zum Medikus (oder läuft halt immer mit den Wunden rum, muss man dann halt so spielen).

Ende des Kampfes

Der Kampf endet unter folgenden Bedingungen:

- a) Es gibt keine kampffähigen Spieler in einer Partei mehr (z. B. Tod, ohnmächtig oder geflohen)
- b) Die Spieler verständigen sich untereinander und brechen gemeinsam den Kampf ab (Remis)

Fairness:

Jeder darf nur ein Mal von einem Gegner pro Runde angegriffen werden, bis auf der Gegner ist in der Überzahl.

Waffen

Waffe	Schaden	Nachteil Agilität
Diamantschwert	2W8 (2-16)	4
Diamantschwert + n	2W8 + nW2 (3-26) ~16	4 + n
Eisenschwert	2W6 (2-12)	3
Eisenschwert + n	2W6 + nW2 (3-22)	3 + n
Steinschwert	2W4 (2-8)	2
Steinschwert + n	2W4 + nW2 (3-18)	2 + n
Bogen	2W4 (2-8)	3
Bogen + n	2W4 + nW4 (3-28) ~17	3 + n
Armbrust	2W6 (2-12)	2
Armbrust + n	2W6 + nW2 (3-22)	2 + n
Faust	1W4 (1-4)	0
Rüstung	Schadensreduzierung	
Schild	2	10

(Der Extraschaden n durch Schärfe-Verzauberung)

Magie: Erstmal normaler Angriffszauber

UI:

/fight challenge [Spieler] fordert einen Spieler heraus. Wenn dieser annimmt, können beide Parteien Kämpfer für die eigene Seite einladen. Sobald beide Seiten besetzt sind, können sie "ok" sagen. Dann haben die Spieler Zeit, sich so zu positionieren, dass alle sich sehen können. Nicht weiter als 30 Blöcke weit weg vom jeweiligen Teamkapitän.

Dann wird gewürfelt. Um es spannender zu machen, vllt. nicht sofort die Reihenfolge mitteilen, sondern pro Würfel so 5 Sekunden warten. Die Reihenfolge wer zuerst würfelt, wird einfach durch die Reihenfolge festgelegt wie sie gejoint sind oder geshuffelt.