

Eine AD&D - Kampfrunde

1. Wurf: 1W8 von jedem Charakter (Initiativwurf). Der legt die Reihenfolge in dieser Kampfrunde fest. Es gibt einige Modifikationen:

1. Der Initiativewurf (1W8)	2. Modifikator nach Waffe		3. Grund - Modifikator nach Situation		4. Modifikatoren bei mag. Gegenständen	
	Zauber:	Zeit-aufwand	Unter der Wirkung von Hast	-2	Magisches Einzelstück	+3
	Waffe:	Fak.	Unter der Wirkung von Verlangsamung	+2	Trank	+4
	Odemewaffe	+1	Oberhalb vom Gegner	-1	Ring	+3
	Natürliche Waffe, kleines Wesen	+3	Auf Sturmangriff wartend	-2	Zauberrute	+1
	Natürliche Waffe, M-großes Wesen	+3	Im flachen Wasser / rutschiger Grund	+2	Schriftrolle	Zeit-aufwand
	Natürliche Waffe, großes Wesen	+6	In tiefem Wasser	+4	Zauberstab	+3
	Natürliche Waffe, Übergroßes Wesen	+9	In fremder Umgebung	+6	Zauberstecken	+3
	Natürliche Waffe, Riesiges Wesen	+12	Behindert (festgehalten)	+3	Die Modifikatoren können sowohl bei der Einzelinitiative wie auch bei der Gruppeninitiative angewandt werden	
Angeborene magische Fähigkeit	+3	Abwartend	+1			

2. Der Angriffswurf: 1W20. Vom ETW0 wird die Rüstungsklasse des Gegners abgezogen (ggf. auch Schild und Geschicklichkeitsboni), der Wert muss überwürgelt werden, um zu treffen. Auf den erwürgelten Wert werden noch Zuschläge wie magische Boni, Stärkezuschläge und dergleichen gerechnet. Zudem gibt es noch verschiedene Typen von Modifikationen, Nach Situation oder nach Rüstungstyp.

2. Modifikation nach Situation		3. Modifikation nach Rüstungstyp			
		Rüstung	K	S	W
Angreifer steht oberhalb	+1				
Angriff von hinten	+2	Bänderpanzer	-2	0	-1
Fernkampf über mittlere Entfernung	-2	Bronzepanzer	-2	0	+2
Fernkampf über große Entfernung	-5	Feldharnisch	-3	-1	0
Verteidiger ist aus dem Gleichgewicht	+2	Kettenhemd	-2	0	+2
Verteidiger ist benommen / am Boden	+4	Lamellenpanzer	-1	-1	0
Verteidiger ist unsichtbar	-4	Lederpanzer / -Rüstung	0	+2	0
Verteidiger schläft / bewusstlos	a	Lederwams	-2	-1	0
Verteidiger wird überrascht	+1	Plattenpanzer	-3	0	0
		Prunkharnisch	-4	-3	0
		Ringpanzer	-1	-1	0
		Schienenpanzer	0	-1	-2
		Schuppenpanzer	0	-1	0
		Wattierter Waffenrock	0	+2	0