



D&D AVENTURIEN

Initiative-Protokoll

Anleitung: Die Kämpfer ihres Initiativwertes entsprechend in absteigender Reihenfolge eintragen und den Kampf so nacheinander abhandeln. Falls ein Held eine 2. Aktion machen kann oder eine Aktion umgewandelt wird, kann ein Haken in die entsprechenden Felder gesetzt werden, so dass daran erinnert wird, diese Aktion nach eventuell gleichwertigen 1. Aktionen weiterer Kämpfer durchzuführen ist.

Kämpfer	INI-Wert	2. Aktion	Umwandlung
1.:		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.:		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.:		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4.:		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5.:		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6.:		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7.:		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8.:		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9.:		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10.:		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11.:		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12.:		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13.:		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15.:		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15.:		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16.:		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
17.:		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18.:		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
19.:		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
20.:		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Initiative:

Ein Kampf beginnt mit der Festlegung der Reihenfolge. Der Beteiligte mit der höchsten Initiative beginnt mit seiner Aktion. Bei gleich hoher INI beginnt derjenige mit dem höchsten Wert in BWG. Wenn dann immer noch Gleichstand herrscht, wird ausgewürfelt, derjenige mit der höchsten Zahl fängt an. Dann geht es in absteigender Reihenfolge weiter. Die Initiative der Aktion hat dabei immer Vorrang vor einer 2. Aktion (s. „Beidhändiger Kampf“) und diese kommt wiederum immer vor einer umgewandelten Aktion, auch bei gleichem Initiativwert. Natürlich geht es nur dann nach Initiative, wenn alle beteiligten wissen, dass es zum Kampf kommt. Bei einem Hinterhalt haben zunächst alle Angreifer die Initiative, die normale Reihenfolge beginnt dann erst ab der zweiten Runde. Der Spieler mit der Initiative entscheidet, ob er zunächst seine Aktion und danach seine freie Aktion ausführen möchte, oder umgekehrt. Beide dauern jeweils eine Sekunde und finden zusammenhängend nacheinander statt, der Kämpfer kann aber natürlich auch darauf verzichten. Die Reaktion kann ein Kämpfer übrigens innerhalb der Kampfrunde unabhängig von seiner Initiative ausführen wann er möchte oder sie für nötig hält. Er muss also nicht zwangsläufig den ersten Angriff auf sich parieren, sondern kann auch auf weitere Schläge oder den Angriff eines stärkeren Gegners warten.