Manöver-Ablaufschemata

Standard-Manöver "normale Aufgaben"	Kampfmanöver Waffenlos - Nahkampf - Fernkampf	Zaubermanöver Gezielte Sprüche vs. Allgemeine Zauberei	
SL legt fest: MS, Fertigkeit und das Attribut (Bonus)	1.) Initiative ermitteln S. 32 SpH GE-Bonus + Ini-Wert der Waffe	Gezielte Sprüche werden wie Kämpfe abgehandelt, aber mit leichten Änderungen ab 2.)	Grundsätzlich ist kein Manöver notwendig!
z. B. "Ein einfaches Manöver" (MS 8) auf Wahrnehmung und Intelligenz	2.) KB ermitteln S. 32 SpH Attributsbonus + Waffen-Rang + Magie	$KB_{Zauberer}$ = Int-Bonus + Rg Gezielte Sprüche	Ausnahmen:
Probe: 1W10 + Rg Wahrnehmung + Int-Bonus	3.) OB und DB festlegen (Verteilung kann frei gewählt werden) OB = KB - DB DB = KB - OB	$KB_{Priester}$ = Ch-Bonus + Rg Gezielte Sprüche	1.) Gezielter Spruch (vgl. Kampf)
Ergebnis ≥ 8 (= MS) = Erfolg Ergebnis < 8 (= MS) = Misserfolg Ergebnis = 1 = Patzer	4) Aktionen ansagen; beginnend mit kleinster Initiative	KB kann nur offensiv eingesetzt werden, defensiv ist nicht möglich	2.) Herausfordernde Situation (S. 40 SpH)
	5.) Angriffe durchführen; höchste Initiative beginnt	Weiter mit 4.) Kampfmanöver	2a) Einfaches Manöver MS 8 (vgl. Standard-Manöver)
	6.) Angriffswert ermitteln 1W10 + OB - Reichweiten-Malus (u.a. S. 35 SpH)		2b) 1W10 + Int/Ch-Bonus + Rg in Zauberliste
	7.) Feststellen ob getroffen wurde Angriffswert > Verteidigungswert (Rüstung + DB des Gegners)		3.) Zaubern über eigene Stufe S. 40 SpH
	8.) Schaden ermitteln Schadenspunkte = Angriffswert + Schadenswert der Waffe - Verteidigungswert des Gegners (Bei kritischen Treffer den Waffenschaden x 2)		3a) Rg Zauber > Stufe d. SC Dann Manöver nötig; vgl. Nr. 2 bei herausfordernder Situation, aber für je 1 Rg über Stufe steigt MS entsprechend
	9.) Evtl. Option Blutung beachten; nächster Durchgang		

SpH = Spielerheft; MS = Manöverschwierigkeit; kritischer Treffer = sobald 1W10 eine 10 zeigt; KB = Kampfbonus; OB/DB = Offensiv-/Defensivbonus

© S. "Swidger" Müller 2015