



# EINE REGELERWEITERUNG VON SINTHOLOS AUTOMATISCHER KAMPF

## FÜR AUTOMATISCHE KÄMPFE OHNE SPIELLEITER

### EINLEITUNG

Manchmal kann es sein, dass eine Spielrunde komplett ohne einen Spielleiter auskommen muss. Entweder hat man sich für eine Rundenkonstellation ohne SL mit kooperativem Story-Telling entschieden, oder man befindet sich in einer Play-By-Text-Runde, wo der Spielleiter logischerweise nicht rund um die Uhr verfügbar sein kann. Außerdem kann es auch sein, dass der Spielleiter einmal nicht dabei sein kann und die Gruppe dennoch spielen möchte... Was tun, wenn man zumindest in Zustimmung mit dem einen Kampf durchführen möchte?

Dieses Fanwerk soll anhand einfacher Regeln Ansätze für das Verhalten von Feinden im Kampf liefern, sodass man im Zweifel auch mal ganz ohne Spielleiter einen Kampf durchführen oder beenden kann. Außerdem liefert es für Spielleiter Inspiration, seine NSC nach bestimmten Routinen im Kampf handeln zu lassen.

### VORAUSSETZUNGEN

Damit ein Kampf ohne SL stattfinden kann, müssen natürlich gewisse Voraussetzungen erfüllt sein.

Ein Punkt dabei ist Transparenz. Das bedeutet, dass die Spieler die Werte und Eigenschaften des Gegners vollständig kennen müssen. Effekte, von denen die Spieler nichts wissen, können logischerweise nicht in Betracht gezogen werden. Diese müssen entsprechend vor dem Kampf allen Spielern mitgeteilt werden.

Außerdem müssen Spieler zwischen ihrem Spielwissen und dem Charakterwissen unterscheiden können. So wie man beim mehrmaligen Spielen eines altbekannten Abenteurers nicht einfach den versteckten Schlüssel unter dem Bett hervorholen kann, sondern diesen erst mal finden muss, sollten Spielercharaktere zunächst die Fähigkeiten neuer Gegner herausfinden müssen, bevor sie entsprechend spezifische Gegenmaßnahmen ergreifen.

### GRUNDVERHALTEN VON FEINDEN

Prinzipiell gilt: Rollenspiel hört nicht beim Kampf auf. Sind Gegner besonders tapfer oder feige, besonders intelligent oder direkt, so sollte sich dies auch immer in ihrem Verhalten im Kampf niederschlagen. Rollenspiel überschreibt an dieser

Stelle immer die folgenden Automatismen. Und coole Aktionen gewinnen auch bei den Feinden immer gegen einfaches Schlagen und Schießen. Jeder Gegner wird nach folgendem grundlegendem Schema abgehandelt:

- 1.) Handelt es sich um einen Nahkämpfer, Fernkämpfer oder Zauberwirker?
- 2.) Ziel auswählen
- 3.) Notwendige Distanz herstellen
- 4.) Angriff ausführen

### NAHKÄMPFER

Nahkämpfer gehen nach folgendem Schema vor:

- 1.) Habe ich nur einen Feind vor mir oder bin ich von mehreren Feinden umringt? Wenn nicht, dann gehe zu Schritt 2.
  - 1a) Nur ein Feind → Angriff mit Schlagen
  - 1b) Mehrere Feinde → Gefährlichster Feind wird mit Schlagen angegriffen

- 2.) Befindet sich ein Feind in Laufreichweite, dann wird der Nahkämpfer versuchen dieses Ziel zu erreichen. Dabei werden Feinde, die in dieser Runde noch angegriffen werden können (auch per Sturmangriff), bevorzugt. Trifft dies auf mehrere Gegner zu, so wird das Ziel ausgewählt, dass dem Nahkämpfer am nächsten ist. Gibt es auch dahingehend mehrere Möglichkeiten, so entscheidet der Zufall.

Ist kein Feind in Laufreichweite, so bewegt der Nahkämpfer sich in die Richtung eines Feindes.

- 3.) Befindet sich nach dem Laufen des Nahkämpfers ein Feind in Schlagen-Reichweite, so greift er an. Hat er kein Ziel in Reichweite, ist sein Zug beendet.

### FERNKÄMPFER

Fernkämpfer gehen nach folgendem Schema vor:

- 1.) Habe ich einen oder mehrere Feinde im Sichtfeld? Wenn nicht, dann gehe zu Schritt 2.
  - 1a) Nur ein Feind → Angriff mit Schießen
  - 1b) Mehrere Feinde → Gefährlichster Feind wird mit Schießen angegriffen

- 2.) Wenn möglich, wird ein Fernkämpfer versuchen, Sichtlinie zu einem Feind herzustellen. Dabei werden Feinde, die noch in dieser Runde angegriffen werden können, bevorzugt. Trifft dies auf mehrere Feinde zu, so wird das Ziel ausgewählt, dass die geringsten Mali durch Deckung und/oder Entfer-

nung aufweist. Gibt es auch dahingehend mehrere Möglichkeiten, so entscheidet der Zufall.

3.) Befindet sich nach dem Laufen des Fernkämpfers ein Feind im Sichtfeld, so greift er an. Hat er kein Ziel im Sichtfeld, ist sein Zug beendet.

## ZAUBERWIRKER

Zauberwirker gehen nach folgendem Schema vor:

1.) Habe ich einen oder mehrere Ziele (sowohl Feinde als auch Freunde) für die Anwendung meines aktiven Zaubers im Sichtfeld (Heil- und Schutzzauber bei Freunden, Schadens- oder Manipulationszauber bei Feinden)?

1a) Nur ein sinnvolles Ziel → Zauber wirken

1b) Ein oder mehrere Ziele, aber falscher Zauber → Zauber wechseln

1c) Mehrere sinnvolle Ziele → Wirken von Heil- bzw. Schutzzaubern auf am schwersten verwundete Freunde, Schadenszauber auf gefährlichste Feinde

Bei der Zauberwahl wird in der vereinfachten Form ein Standardzauber (wie Heilende Hand oder Feuerlanze) ausgewählt und den ganzen Kampf über benutzt.

2.) Wenn möglich, wird ein Zauberwirker versuchen, Sichtlinie zu einem Feind herzustellen. Dabei werden Feinde, die noch in dieser Runde angegriffen werden können, bevorzugt. Trifft dies auf mehrere Feinde zu, so wird das Ziel ausgewählt, dass die geringsten Mali durch Deckung und/oder Entfernung aufweist. Gibt es auch dahingehend mehrere Möglichkeiten, so entscheidet der Zufall.

3.) Befindet sich nach dem Laufen des Zauberwirkers ein Feind im Sichtfeld, so greift er an. Hat er kein Ziel im Sichtfeld, ist sein Zug beendet.

## FLUCHTVERHALTEN

Gegner, die über einen gewissen Überlebensinstinkt verfügen, wie Humanoide oder wilde Tiere, können fliehen. Dafür wird zu Beginn des Zuges eines Gegners eine GEI+VE-Probe geworfen, die mit der folgenden Tabelle modifiziert wird. Ist die Probe erfolgreich, wird der Gegner weiterkämpfen, ansonsten tritt er die Flucht aus dem Kampf an.

MODIFIKATOR	PW
25% der Verbündeten tot / geflohen	-2
50% der Verbündeten tot / geflohen	-4
Ganz allein	-8
Unter 50% LK	-4
Unter 75% LK	-8

## TAKTISCHES VORGEHEN

Gegner, die besonders intelligent sind, können im Kampf besonders taktisch vorgehen. Besonderes Augenmerk ist hierbei auf die Positionierung der Gegner zu legen.

Nahkämpfer werden nun versuchen, leichter gepanzerte Gegner bevorzugt in den Nahkampf zu zwingen. Befinden sich mehrere Nahkämpfer mit einem Feind im Nahkampf, so wer-

den sie statt eines direkten Angriffs zunächst versuchen, Vorteile durch Angriffe von hinten oder von der Seite zu gewinnen. Außerdem werden sie nach jedem erfolgreichen Angriff ihre Gegner zurückdrängen, um die Formation ihrer Gegner aufzubrechen und an schwächer gepanzerte Gegner, wie Zauberwirker, zu gelangen.

Fernkämpfer und Zauberwirker hingegen werden versuchen, das Gelände stärker in ihre Positionierung einzubeziehen. Dabei verwenden sie nun verstärkt Deckung oder versuchen erhöhte Positionen zu erreichen.

## MONSTERFÄHIGKEITEN

Passive Fähigkeiten von Monstern gelten selbstverständlich weiterhin. Aktive Fähigkeiten können in der Grundvariante ausgelassen oder gezielt dann eingesetzt werden, wenn sich die Feinde in eine besonders verführerische Situation begeben haben (wie nah beieinander stehen für einen Odeman-griff).

Für mehr Abwechslung und Unvorhersehbarkeit können Monsterfähigkeiten auch zufallsgesteuert ausgelöst werden. Dafür zunächst vor einem Angriff ausgewürfelt, ob eine Monsterfähigkeit zum Einsatz kommt. Dazu wird eine Probe (PW: 5) geworfen. Bei Erfolg, wird eine Monsterfertigkeit, die im aktuellen Kampf Sinn macht, eingesetzt.

## ZAUBER

Bei der Auswahl von Zaubern werden die Zauberwirker immer Zauber bevorzugen anhand der folgenden Kategorien bevorzugen:

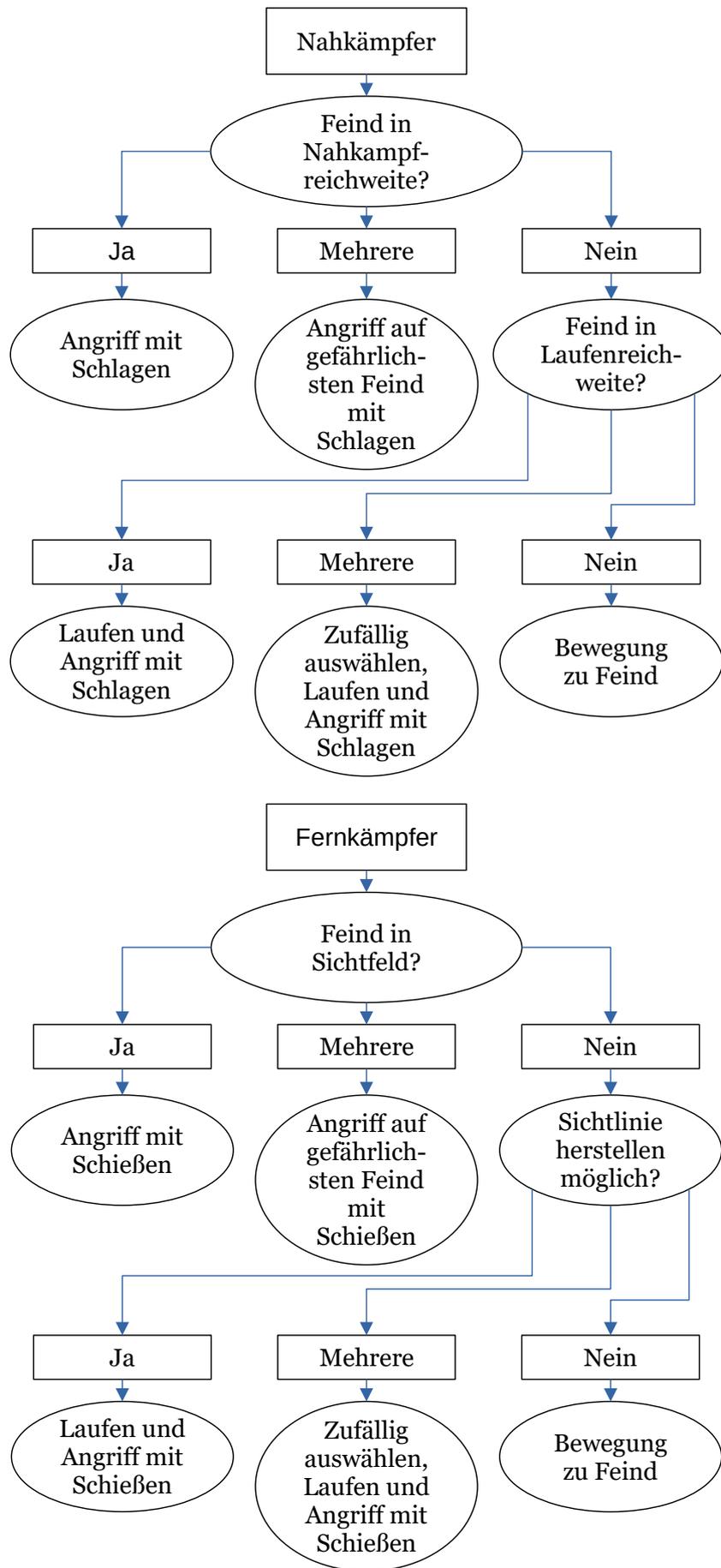
1.) Der Zauberwirker besitzt beim Wirken einen hohen Probenwert

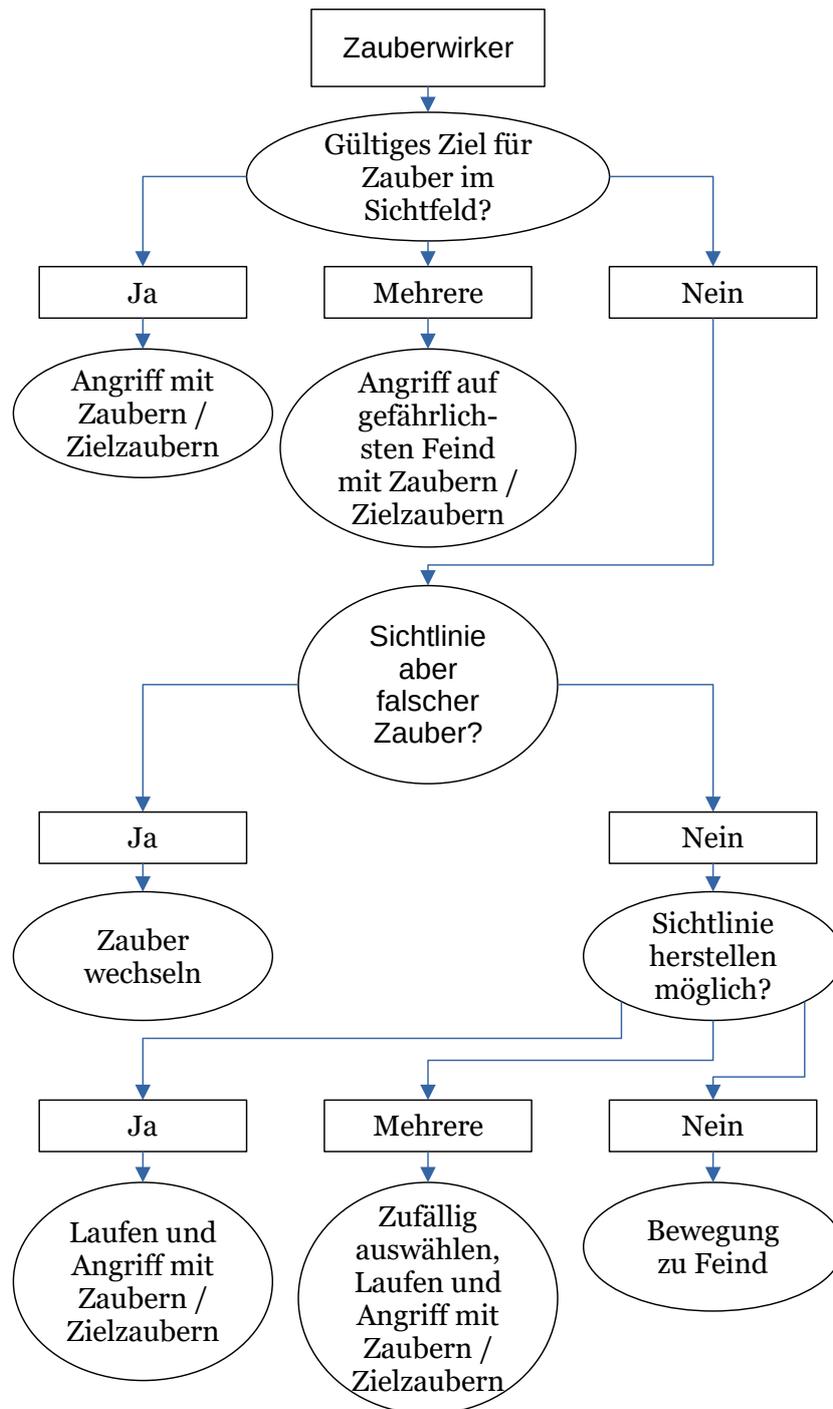
2.) Der Zauber hat eine möglichst hohe Abklingzeit, damit er im Zweifelsfall mehrfach in einem Kampf eingesetzt werden kann oder über Zeit wirkende Effekte maximal ausgenutzt werden.

## GESAMTÜBERSICHT

Im folgenden soll in zwei einfachen Übersichten dargestellt werden, wie sich das Verhaltensmuster von Gegnern im einfachen System und im System mit Fluchtverhalten, taktischem Vorgehen, Monsterfähigkeiten und erweiterter Zauberauswahl darstellt.







Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0. Dungeonslayers © Christian Kennig <http://www.dungeonslayers.net>  
 Bilder: akulex



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:  
 Namensnennung – Nicht-kommerziell, Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International