

INITIATIVE-ÜBERSICHT

KAMPFRUNDEN

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

0

Bei weniger als 0: Verlust einer Angriffsaktion

1	9	17	25	33	41 zusätzliche Freie Aktion; Abwehraktion -3
2	10	18	26	34	42
3	11	19	27	35	43
4	12	20	28	36	44
5	13	21 zusätzliche Freie Aktion; Abwehraktion -1	29	37	45
6	14	22	30	38	46
7	15	23	31 zusätzliche Freie Aktion; Abwehraktion -2	39	47
8	16	24	32	40	48

Initiative-Basiswert (IB): $(MU+MU+IN+GE)/5$ (+/- evtl. Mod. nach R/K/P)

Initiative: IB + 1W6 (+2W6 für *Klingentänzer*)

Modifikationen: +4 bei *Kampfflexe*, +2 bei *Kampfgespür*; -BE; +/-INI-Modifikator der Waffe; -2 pro erlittener Wunde; +1 pro Kopf Überzahl (max. +4)

INI-Ermittlung mit 1W6 nur zu Kampfbeginn

Neue Kampfrunde: jeder Beteiligte sagt an, ob er Aktionen umwandeln oder längerfristige Handlungen nutzen will (Ansage in umgekehrter INI-Reihenfolge); Helden mit *Aufmerksamkeit* dürfen bis zu erster eigener Angriffs- oder Abwehraktion warten; Helden mit *Kampfgespür* dürfen jederzeit ansagen.

Reihenfolge im Kampf: in INI-Reihenfolge, bei Gleichstand höhere IB, wenn dabei gleich, dann Aktionen auch gleichzeitig. Verzögerte Aktion hat Vorrang vor regulärer

Aktion, umgewandelte Aktion immer nach regulärer Aktion. Angriff aus umgewandelter Abwehraktion bei INI-8 (nicht möglich, wenn INI-8 < 0), Abwehr aus umgewandelter Angriffsaktion bei Bedarf

INI-Verlust: Wunde: IB -2 (nicht durch Orientieren zurückzugewinnen); Patzer: -2 bis -4; Ausweichen: -4; Gezieltes Ausweichen misslungen: -2; weitere Manöver: -1 bis -2W6

Orientieren: 2 Aktionen, erfolgreiche IN-Probe; bei *Aufmerksamkeit* 1 Aktion, keine Probe erforderlich; INI-Wert steigt auf IB +6 (*Klingentänzer*: +12) +/- bleibende Modifikatoren (BE, Wunden ...)

Taktik: TaP* aus *Kriegskunst*-Probe dürfen als INI-Bonus auf Mitkämpfer verteilt werden (max. +4, Nutznießer muss ebenfalls *Kriegskunst* besitzen)

