

Rollenspielkampfbregeln:

Die Kampfbregeln für die Rollenspielevents, oder für freies RP sind ganz einfach gestaltet.

Beide Kontrahenten starten mit einem 100 Würfel. Ausnahmen bilden nur OOC-Absprachen, wenn zum Beispiel ein Bauer gegen einen Krieger antritt und Boss-Kämpfe.

Beide würfeln mit 100. Der mit dem höheren Wert darf anfangen.

Ab jetzt würfeln beide immer abwechselnd entweder den Angriff oder ihre Verteidigung. Der höhere Würfel gewinnt. Geht ein Angriffswürfel durch, muss der getroffene Spieler 10 von seinem Würfel abziehen.

Zum besseren Verständnis hier ein Beispiel:

Spieler 1: /würfeln 100 → 26

Spieler 2: /würfeln 100 → 5

Spieler 1 darf anfangen.

Spieler 1 beginnt das Duell damit, indem er auf Spieler 2 zuläuft und versucht ihm das Übungsschwert über den Kopf zu ziehen.

Spieler 1: /würfeln 100 → 61

Spieler 2: /würfeln 100 → 99

Spieler 2 hat den Angriff abgewehrt, kein Würfelabzug

Spieler 2 pariert den Schlag und tritt nach Spieler 1, um ihn auf einen angemessenen Abstand zurück zu zwingen.

Spieler 2: /würfeln 100 → 50

Spieler 1: /würfeln 100 → 49

Spieler 1 wird getroffen und erhält dadurch 10 Schaden. Er zieht folglich von seinem Würfel 10 ab.

Spieler 1 ächzt unter dem Tritt. Er erholt sich schnell und versucht seinen Gegner wieder mit dem Übungsschwert zu treffen.

Spieler 1: /würfeln 90 → 88

Spieler 2: /würfeln 100 → 60

Spieler 2 wurde nun auch getroffen und muss ebenfalls 10 von seinem Würfel abziehen.

Spieler 2 wird getroffen und holt nun ebenfalls mit seinem Übungsschwert aus.

Spieler 2: /würfeln 90 → 61

Spieler 1: /würfeln 90 → 61

Ein Verteidigungsclash. Keiner erhält Schaden.

Spieler 1 pariert und drückt gegen die Klinge von Spieler 2. Er versucht ihm bei der Nähe eine Kopfnuss zu verpassen

Der Sieger ist derjenige, der am Ende noch Würfel besitzt, oder wenn der gegnerische Spieler aufgibt.

Bosskämpfe:

Bosskämpfe verlaufen so ähnlich wie ein Duell. Eine Gruppe kämpft gegen einen Gegner. Auch dieser Kampf verläuft in Runden, die sich in „Angriffsphase Boss“ und „Angriffsphase Gruppe“ aufteilen. Jeder hat einen 100er Würfel, doch der Boss besitzt mehr Leben. Folglich muss sein Leben erst auf eine 100 runtergekämpft werden, bis sein Würfel absinkt.

Auch hier wieder ein Beispiel:

Angriffsphase Boss:

Bossgegner spuckt Feuer auf die Gruppe.

Boss: /würfeln 100 → 50

Spieler1: /würfeln 100 → 5

Spieler2: /würfeln 100 → 80

Spieler3: /würfeln 100 → 65

Folglich muss Spieler 1 von seinem Würfel 10 abziehen, während Spieler 2 und 3 dem Angriff ausgewichen sind oder pariert haben.

Emotezeit Spieler

Angriffsphase Spieler:

Spieler 1: /würfeln 90 → 90

Spieler 2: /würfeln 100 → 2

Spieler 3: /würfeln 100 → 78

Boss: /würfeln 100 → 11

Der Boss bekommt 20 Schaden rein, da Spieler 1 und 3 treffen.

Und wieder folgt eine Angriffsphase des Bosses.

Der Kampf endet, sobald der Boss liegt, oder die Gruppe keine Würfel mehr besitzt.