

ABENTEUER IN MITTELERDE™

Aktionen

In jedem Zug hat jeder Spieler eine Bewegungsaktion, eine Aktion, eine Bonusaktion und eine Reaktion.

Bewegung:

Sich soweit bewegen in einer Runde wie es in Metern angegeben ist. Kann auch aufgeteilt werden

Initiative

Zu Beginn eines Kampfes würfelst du einen $w20 + \text{Geschick Modi.} + \text{weitere Modi}$ und nennst diese Zahl dem Spielleiter. Diese Zahlen legen die Reihenfolge fest in denen die Spieler und

Angriff – Du kannst einen Nahkampf oder Fernkampfangriff durchführen.

Ausweichen – Zu Beginn deines nächsten Zuges ist jeder Angriffswurf gegen dich im Nachteil. Solange du denn Angreifer sehen kannst. Bei Geschick-Rettungswürfen bist du im Vorteil.

Helfen – Wenn du die Hilfsaktion wählst, erhält die Kreatur, der du hilfst, einen Vorteil in ihrer nächsten Aktion. Du musst 1,5m um die Kreatur stehen um ihr helfen zu können. Diese Aktion hält nur eine Aktion oder bis zum nächsten Zug

Gegenstand benutzen – Du kannst einen normalen oder magischen Gegenstand benutzen, der eine Aktion erfordert.

Rückzug – Deine Bewegung provoziert keine Gelegenheitsangriffe in deinem Zug.

Spezielle Fähigkeit Anwenden – Du kannst eine Klassen Fertigkeiten einsetzen die eine Aktion kostet.

Spurt - Du erhältst eine zusätzliche Bewegungsaktion für deinen Zug.

Suchen – Du führst eine Probe auf Weisheit (Wahrnehmung) oder Intelligenz (Nachforschung) aus, um etwas zu entdecken.

Verstecken – Du kannst einen Wurf auf Geschick (Heimlichkeit) ablegen, um dich zu verstecken.

Vorbereiten – Du wartest auf einem Umstand, bevor du handelst, wodurch du deine Reaktion vor Beginn deines nächsten Zuges anwenden kannst. Du musst vorher entscheiden (a) welche sichtbaren Aktionen die Reaktion auslösen sollen und (b) welche Aktion ausgelöst wird.