

1. Monster-Design

- Monster drohen und machen dabei in der Regel Krach, bevor (oder sobald) sie angreifen.
(Wichtig, wenn sie außerhalb des Sichtfeldes)

1.1 Menschen

Spezies	Mensch																			
Größe	1,80m						Gewicht	80 kg												
Aussehen	Humanoid																			
Geräusche	Sprechen, Hilfe- und Alarmrufe, Schreien																			
LE	5-20	RS	0-10	STR	1-10 (15?)	DEX	1-10	MAN	1-10 (15)	WIL	1-10 (15)									
Sehen	weniger als Farcipping	Hören	Leise Geräusche:		Wittern		Laute Geräusche:													
Wahrnehmung check	Sehen sich um																			
angelockt durch	Krach, Wachen durch leise Geräusche																			
Angst vor	Allem, was höhere Kampfkraft hat – je nach Gegnerbewertung																			
Defaultbewegung (S_Run)	Rennen/Joggen																			
Geschwindigkeit	relativ zu Menschen			-																
Spez. Bewegung (S_Walk)	Gehen bzw. Schleichen mit Talent																			
Geschwindigkeit	relativ zu Menschen			-																
Stufenhöhe	50cm	JumpTable		1m	Max. Kletterhöhe		3m													
Sprungweite aus Stand	4m	mit Festhalten / Anlauf		5m	Anlauf und Festhalten		6m													
Rutschen bei 45°	JA	Fallschaden		ab 3,50m – ab 9m tödlich – Mit Federfall-Talent: Kein Schaden bis 9m																
Schwimmen	JA	aus Wasser klettern		an 50cm Kanten und Rampen																
Tauchen	JA	Wie lange		60sec / Bei Sturz ins tiefe Wasser tauchen Menschen automatisch																
Waten ab	60 cm	Schwimmen ab		1,60m																
Inventory	JA	Trifft es		JA	TrObj	JA, anhängig von STR														
Werfen	JA	GrObj schieben/zicken		JA, abhängig von STR	Schalter/Knöpfe	JA														
Drohen	Waffe heben, mit Waffe spielen, Drohung aussprechen, Anschreien																			
Kampfhaltung	leicht seitlich stehend																			
Kampfsteps	ab 3m Entfernung zum Gegner im Kampffokus – 50cm-Steps																			
Nahkampf attacke	Kleine Gegner: Schlagen nach unten / Groß Gegner: Schlagen nach oben / Drehschläge entsprechend																			
Nahkampf parade	Parieren mit Waffe; Ohne Waffe: Fäuste hoch																			
Spezialattacke	Sturmangriff (erst rennen, dann CTRL) – macht mehr Schaden / Kamptalent III: Wenn ersten beide Schläge treffen, hakt der dritte den Kopf ab (nur bei Menschen und Untoten) – Feature togelbar für deutsche Version																			
Fernkampfattacke	Bogen, Armbrust	Fernkampfparade		Schild hoch und ducken																
Magieattacke	alle Kampfsprüche möglich	Magic- und Feuerresistenz		mittelhoch																
PSI-Attacke	Kontrollspruch	PSI-Resistenz		gering bis fast nicht mehr zu überwinden																

1.2 Orks

- Orks sind ca. 2,50m groß und stärker als Menschen. Es gibt normale und verstoßene Orks.
- Es gibt 4 Arten: Orkspäher, Orkkrieger, Orkseargents und Orkschamenen
- 1) Orkschamenen können Voodoo-Magie (eine Form der Psi-Magie). Sie können die eigenen Orkkrieger leicht mutieren lassen und so deren Kampfkraft steigern. (Mesh-Anim?) Werden 2,30m groß. Der Voodoo-Zauber wird durch Rauchstrahlen und -schwaden dargestellt. Lähmzauber: SC hat WasserwatenAnim und kann nicht mehr rennen
- 2) Orkkrieger benutzen menschliche 2H-Waffen wie 1H-Waffen. Sie können mittelgroße Gegenstände auf den SC schleudern (Fernkampf). Werden 2,60m groß
- 3) Orkseargents könnten die Angriffstaktik manipulieren. Sie sind bessere Kämpfer als normale Orks und geben während des Kampfes Befehle, die die Orks in Angriffstaktiken umsetzen. Stirbt der Seargent, greifen die Orks nach Schema F an
- 4) Orkspäher sind 2,30m groß, tragen Speere und Säbel und gehen extrem gebückt. Wenn sie nicht rennen, schleichen sie und man hört sie nicht. Sie sind auch mal allein unterwegs. Der Trick ist, einen Orkspäher auszuschalten, bevor er sein Horn bläst (was er sofort tut, nachdem er den SC gesehen, und sich darüber aufgereggt hat)
 - Außerdem gibt es noch den Ork-Boss. Er ist fett und gefährlich und hat eine eigene AT-Anim.
 - Die meisten Orks sind aggressiv gegen Menschen. Wenige verstoßene kann man sich zu Freunden machen. Beide Orkarten aggressiv untereinander. Neutral gegen alle anderen
 - Wenn sie angreifen, versuchen sie von mehreren Seiten zu kommen.
 - Orks leben in Gruppen. Wenn sie alleine nicht klarkommen, rufen sie Hilfe. Orkwachen blasen ein Signalhorn, sobald sie eine feindliche Kreatur sehen. Normale Orks blasen das Horn, wenn sie merken, daß der Feind ihnen weit überlegen ist. Nicht alle Orks haben ein Horn. Orks fliehen immer zum nächsten Ork. Orks versuchen immer ihr Leben zu schützen. Wenn sie nicht fliehen können, greifen sie vorsichtiger an. Ein angeschlagener Ork alleine würde fliehen, trifft er aber auf einen Helfer, greifen die beiden gemeinsam an.
 - Orks ersetzen ihre aktuelle Waffe durch eine bessere.
 - Orks drohen mit Kriegsschrei und Schlag mit Waffe auf Boden.
 - Orks zeigen Schadenfreude, wenn sie den SC hart getroffen haben.
 - Wartende Orks schlafen (schnarchen) oder spielen sich an den Füßen. Zu zweit können sie sich gegenübersetzen und mit bunten Steinen spielen
 - Orks können klettern, schwimmen, tauchen, 3m weit springen, 1m hoch springen und sind so schnell wie Menschen
 - Orks bleiben sofort stehen, wenn sie auf einen Minecrawler treffen. SC kann mit Minecrawlerkralle die Orks einfrieren (Kralle an Fels schlagen), es sei denn, sie beobachten ihn dabei
 - Orks wohnen in aus dem Fels gehauene Höhlen ohne Türen, manchmal werden die Höhleneingänge von Steintoren versperrt. Diese können nur von innen nach außen verschoben (und nicht gezogen) werden. → Vor Steintor stellen und Krach machen (Horn blasen oder so) → Ork kommt raus – Felsblock weg.

- Orks halten sich „Wachhunde“ – augehungerte Wildtiere, angekettet, die Alarm schlagen. Wenn der SC sie befreit, greifen sie ihn an, es sei denn es ist ein Ork in der Nähe.
- Orks lösen Fallen für den SC manuell aus (und freuen sich, wenn es geklappt hat)
- Orks setzen Aasfresser in Fallgruben. Fällt der SC hinein, wird ihn der Aasfresser angreifen, weil ihm der SC in der Grube zu nahe auf die Pelle rückt.
- Orks erschrecken sich (fahren zusammen, Schrecksekunde), wenn sie den Spieler unerwartet um die Ecke biegen sehen. Orks drohen, indem sie mit der Waffe auf den Boden schlagen. Wenn ein Ork stehenbleibt, richtet er sich auf und sieht/hört sich um (Orientierungs-Anim)
- Orks fressen Fleisch elicher Herkunft. Sie haben Gefängnisse, in denen ihr Futter länger frisch bleibt.
- Orks könnten den SC gefangennehmen, und in einen Käfig sperren.
- Haben Angst vor Untoten, es sei denn es ist ein Schamane in der Nähe. Dieser müßte dann den Untoten angreifen/vertreiben (oder so)
- Können SC gefangennehmen: SC bewußtlos (verliert Waffen) → Ork trägt ihn wie Truhe (SC-ANIM!) → Ork nimmt ihm alles aus Waffen-Inventory und legt es in Kammer, wirft SC in Zelle. SC muß ausbrechen
- Orkschamenen: Lähmspell: SC watet (wie durchs Wasser) und kann nicht mehr rennen.

1.3 Goblins

Es gibt zwei verschiedene Arten von Goblins, die sich in Texturierung und evtl. Kopfmesh unterscheiden. **Braune Goblins** oder Oberweltgobbos (Oberwelt und verlassene Minen) sind leichte Gegner, da sie keine Gruppentaktiken benutzen. Tiefer unten in den Höhlen findet man dann die **grünen Goblins**, die Gruppenangriffstaktiken benutzen und Goblinbauten errichten. Sind auch sonst intelligenter (evtl. Heiltränke benutzen etc.) als die Oberweltgobbos.

Spezies	Goblin					
Größe	1m				Gewicht	40 kg
Aussehen	Humanoide Reptilien					
Geräusche	Meckernde, unverständliche Lautsprache					
LE	RS	STR	DEX	MAN	WIL	
Sehen	wie Menschen	Hören	wie Menschen	Wittern		
Wahrnehmung check						
angelockt durch	Bessere Waffe, Nahrung, FISCH					
Angst vor						
Defaultbewegung (S_Run)	Trotten hüpfend durch die Gegend					
Geschwindigkeit	relativ zu Menschen		so schnell wie Rennen			
Spez. Bewegung (S_Walk)	Rollen					
Geschwindigkeit	relativ zu Menschen		schneller als Rennen			
Stufenhöhe	30cm	JumpTable	1m	Max. Kletterhöhe	2m	
Sprungweite aus Stand	mit Festhalten / Anlauf		Festhalten und Anlauf			
Rutschen bei 45°	JA	Fallschaden	gering			
Schwimmen	JA (Hundestil)	aus Wasser klettern	an 50cm Kanten und Rampen			
Tauchen	NEIN	Wie lange	10sec / Bei Sturz ins tiefe Wasser tauchen sie automatisch sofort auf			
Waten ab	Schwimmen ab					
Inventory	NEIN	Tragbare Items	JA	Tragbare Obj	NEIN, zu schwer	
Werfen	NEIN	GrObj schieben/ziehen	NEIN, zu schwer	Schalter/Knöpfe	JA *** ANDERUNG***	
Drohen						
Kampfhaltung	wie Menschen					
Kampfsteps	wie Menschen					
Nahkampfattacke	Kleine Gegner: Schlagen aus Stand; Große Gegner: Springen hoch und schlagen; Drehschläge entsprechend					
Nahkampfparade	wie Menschen; Parieren mit Waffe; Ohne Waffe: Sprung zurück					
Spezialattacke	Sturmangriff (erst rennen, dann CTRL) – macht mehr Schaden					
Fernkampfattacke	KEINE	Fernkampfparade	Wegrennen / Mit mehreren Gobbos: Gleichzeitiger Sturmangriff			
Magieattacke	KEINE	Magie- und Feuerresistenz	Mies			
PSI-Attacke	KEINE	PSI-Resistenz	Mies			

1.3.1 Nähere Erklärung der Eigenschaften

1.3.1.1 Spezielle Bewegungsart (S_Sneak): Rollen

Schneller als beim „Gehen“ kann ein Gobbo sich auf zwei Beinen nicht bewegen. Gibt es also einen guten Grund noch schneller zu sein (schneller Angriff, Flucht) so rollen die Goblins. Beim Rollen sind sie schneller als ein rennender Mensch. Gobbos sollen nur auf Gefällestrecken oder Ebenen rollen. Geht es bergauf während sie Rollen, wechseln sie wieder ins Rennen.

Nachdem ein Gobbo von einem Troll geworfen wurde, rollt er ein paar mal bevor er aufsteht. Hier sollte Zufällig entschieden werden, ob der Gobbo nur kurz rollt und dann aufsteht oder ob er rollt, bis er mit einem Hindernis kollidiert.

1.3.1.2 Klettern

Gobbos halten sich beim Klettern genau wie Menschen an der Kante fest. Beim hochklettern aus dieser Haltung sind sie allerdings schneller und eleganter als ein Mensch (drücken sich elegant an der Kante ab, wie beim „Pferdsprung“).

1.3.1.3 Fallen/Fallschaden

Wenn ein Gobbo zu tief fällt, um unbeschadet auf den Füßen zu landen, dann rollt er sich während des Falls zusammen. In dieser Haltung kann er sehr große Höhen herunterfallen, ohne sich zu verletzen.

1.3.1.4 Schwimmen / Tauchen

Gobbos können zwar schwimmen, aber nicht sehr elegant. Statt Kraulen oder Brustschwimmen, bewegen sie sich mit einer Art „Hundepaddeln“ vorwärts. Sie liegen dabei ziemlich senkrecht im Wasser, damit auch ohne Hals ihr Kopf über Wasser bleibt.

1.3.1.5 Benutzung von Gegenständen

Gobbos benutzen kein Inventory. Sie können immer nur ein Item dabeihaben, daß sie in der Hand tragen. Haben sie etwas (z.B. Waffe) in der Hand, so legen sie es nur in wenigen Fällen wieder ab:

1. Sie wollen ein interessanteres Item aufheben.
2. Sie müssen das Item loslassen um schwimmen zu können ???

Goblins können nur 1H-Nahkampfwaffen und keine Fernkampfwaffen benutzen. Auf Grund ihrer Größe müssen sie Einhandwaffen beidhändig führen.

1.3.1.6 Tragbare Objekte

NICHT MEHR *****

Was für einen Menschen ein tragbares Objekt (mittelgroßer Felsen, Kiste...) ist, ist für den Gobbo ein verschiebbbares. Er kann es also nur ziehen oder schieben, nicht aber aufheben.

1.3.1.7 Ziehen/Schieben von großen Objekten:

NICHT MEHR *****

Diese Objekte sind definitiv zu schwer für den Gobbo. Er kann zwar versuchen, sie zu bewegen, wird aber keinen Erfolg haben :)

1.3.1.8 Kampf - auswärts

Das Kampftiming und die Art der Schläge entspricht dem untalentierte 1h-Kampf des Menschen. (siehe Kampfsystem)

Die Bewegung der Gobbos während der Angriffe und Paraden muß sich aber von der menschlichen unterscheiden. Gobbos springen während der Attacken hoch, und „versemeln“ dem Spieler eine in der Luft.

Bei der Parade hält der Gobbo seine Waffe hoch über den Kopf.

1.3.1.9 PSI

Gobbos können mit einem PSI-Spruch übernommen werden.

Folgende Funktionen sollten dem Spieler dann zur Verfügung stehen:

- Sich von einem Troll über Abgründe werfen lassen (wie wird das ausgelöst?)
- Waffe auf den Boden schlagen, um weitere Gobbos anzulocken oder einfach nur Lärm zu machen, der andere NSCs anlockt (ACTION + CursorDN wenn kein Angriffsziel in Reichweite) Könnte gleichzeitig Drohgebärde sein um andere Gegner abzuschrecken

1.3.2 Verhalten und Verhaltensprioritäten1.3.2.1 Grundverhalten

Gobbos sind klein und gemein.

(Hort bauen ANI)

1.3.2.2 Kultur

Es gibt Goblinhorte, Termitenhügel, die der SC nicht betreten kann. Zerstört man einen Goblinbau,

findet man darin allerlei Tand (nur tragbare Items, keine 2H-Waffen, keine Rüstungen). Alternativ:

Hort=Inventory WAS Hosten Gobbos

1.3.2.3 Motivation / Köder / Haben-Wollen / Nahrung / Beute

Gobbos nehmen Waffen und Nahrung auf. Man legt etwas auf den Boden, und der Goblin schnappt es sich. Wenn ein SC näher am Gegenstand steht, als der Gobbo selbst, wird der Gobbo sich vorsichtig rastasten, bis er so nah ist, wie der Spieler, dann vorschneßen, grabschen und weg... Gobbos nehmen nur 1H-Waffen auf, die sie beidhändig führen. Gobbos nehmen Waffen nur dann auf, wenn sie besser sind als ihre eigene. Die vorherige Waffe lassen sie fallen. Haben sie eine bessere Waffe gefunden, freuen sie sich.

IDEE *****

Beobachtet ein Goblin einen Goblin beim Aufheben eines [speziellen] Gegenstandes, entsteht ein Streit. Die Gobbos kämpfen, bis einer unterliegt (50% LE oder so) dann flieht der Verlierer ein paar Meter und der Gewinner schleppt die Trophäe weg. Ein dritter Gobbo würde aufgeregt um den Kampf herum hüpfen und den Gewinner angreifen. Ein Gobbo, der auf diese Weise verloren hat, greift nicht nochmal an, es sei denn, ein Gobbo hebt einen neuen Gegenstand auf...

Goblins sind Allesfresser, ernähren sich sogar von Müll

fressen um FISCH
FRESEN - ANI

1.3.2.4 Sich Freuen

Gobbos hüpfen fröhlich auf und ab, wenn sie eine bessere Waffe gefunden haben oder ein Gegner stirbt bzw. ohnmächtig wird.

Gobbo AT & Waffe Space = Waffeweg \Rightarrow Space Seite 8

Norm AT AT mit Waffe AT AT AT nol Was tragen? 1H waff Food Tränke

1.3.2.5 Gruppenverhalten / Gruppentaktik

Gobbos können Artgenossen alarmieren, indem sie mit ihrer Waffe auf den Boden schlagen.

Oberweltgoblins haben keine Gruppentaktiken. Sie sind Futter für einen etwas erfahreneren Spieler.

Die Höhlenvariante geht geschickter vor. Bis zu zwei Goblins fliehen immer vor dem SC. Zu mehreren versuchen sie den SC zu umzingeln. Sobald ein Goblin den SC von hinten sieht, macht er seine Attacke und zieht sich danach sofort wieder zurück. Wird einer der Goblins getötet, meckern die anderen und formieren sich neu.

Sobald der SC eine Fernkampfwaffe zieht, greifen alle gemeinsam an

1.3.2.6 Trolle

Goblins arbeiten mit Trolle zusammen. Sie versuchen, ein Opfer in die Nähe eines Trolls zu locken und greifen mit dem Troll gemeinsam an, auch wenn es weniger als 3 sind.

Gobbos können von Trolle geworfen werden. Dazu sind spezielle Anims erforderlich, die bei anderen Spezies nicht benötigt werden.

Der Gobbo signalisiert seine „Wurfbereitschaft“ indem er sich in eine möglichst optimale Position zum Troll UND zum voraussichtlichen Zielpunkt bringt. Dort angekommen, schlägt er mit seiner Waffe auf den Boden. Hat ihn der Troll als Wurfobjekt erfaßt, nimmt er die Arme hoch, damit der Troll sich nicht an seiner Waffe verletzt. Trolle haben immer einen zugehörigen Wurfpunkt, zu dem sie die Gobbos werfen.

SC wirft Gobbo an den Kopf \Rightarrow Knoblaub

FISCH

nehmen / Waffe fallen lassen \Rightarrow geht weg \Rightarrow andere Gobbos folgen \Rightarrow KURS
AUS Essen = Flucht & Wertverlust

NUR wenn in Nähe Radier Gobbo

Tanzen nach / Schwimmen \Rightarrow Waffe fallen lassen
Waffe f. innen weg

(plündern
ein
Geben)

Gobbo/Troll Symbiose

Gobbo folgt SC und klopft

FK-AT vom SC \Rightarrow Flucht

FISCH = Kurkorn
Wie kriegt man Fisch?
(Bogenzug P?)

Seite 9

kurz los, dann fallen lassen
Nicht: 1H Waff FK Waff RS

Kampf wie? Ort designe

1.4 Troll

Spezies	Troll						
Größe	Schulterhöhe 3m				Gewicht	1500 kg	
Aussehen	Gorilla-Körperbau						
Geräusche	Gunzen und lautes(!) Brüllen						
LE	RS	STR	DEX	MAN	WIL		
Sehen	wie Menschen	Hören	wie Menschen	Wittern			
Wahrnehmungscheck							
angelockt durch	NICHTS						
Angst vor	NICHTS						
Defaultbewegung (S_Run)	Stampft langsam vorwärts, stützt sich dabei auf die Fäuste						
Geschwindigkeit	relativ zu Menschen		so schnell wie Gehen				
Spez. Bewegung (S_Walk)	NEIN						
Geschwindigkeit	-	relativ zu Menschen	-				
Stufenhöhe	0cm	JumpTable	NEIN	Max. Kletterhöhe	0m		
Sprungweite aus Stand	0m	mit Festhalten / Anlauf	-	Festhalten und Anlauf	-		
Rutschen bei 45°	NIEMALS	Fallschaden	hoch				
Schwimmen	NEIN	aus Wasser klettern	NEIN				
Tauchen	NEIN	Wie lange	Trolle gehen NIEMALS ins Wasser, sie fallen auch NIEMALS eine Kante runter				
Waten ab	-	Schwimmen ab	-				
Inventory	NEIN	Tragbare Items	NEIN, zu klein	Tragbare Obj	Werden wie Items geworfen		
Werfen	Tragb. Obj	Groß Obj schieben/ziehen		Schalter/Knöpfe	NEIN, zu dumm		
Drohen	Brüllen, zeitweise beide Fäuste in der Luft schwenkend						
Kampfhaltung	KEINE, Normalhaltung wird benutzt						
Kampfsteps	KEINE, Normalsteps werden benutzt						
Nahkampfattacke	Greift mit Fäusten an. Drehschläge bis 180° nach hinten.						
Nahkampfparade	wie Menschen: Parieren mit Waffe; Ohne Waffe: Sprung zurück						
Spezialattacke	Schlägt auf Boden --> Felsen prasseln herab / packt SC und beißt ihm den Kopf ab						
Fernkampfattacke	schleudert tragbare Objekte, Fernkampfparade	Kann nur von schweren Geschützen verletzt werden, geht in Deckung					
Mageattacke	KEINE	Magie- und Feuerresistenz	Stark				
PSI-Attacke	KEINE	PSI-Resistenz	Unbesiegbar				

1.4.1 Nähere Erklärung der Eigenschaften

1.4.1.1 Aussehen

Trolle sind Höhlenbewohner. Farblich sollten sie zu den umgebenden Texturen passen. Also: beige-graue Haut und braunlich/schwarze Behaarung. Purpur-rötlicher Mundinnenraum (nicht zu knallige Farben!) Trolle haben eine elefantenartige Haut und sind stellenweise mit borstigen Haaren (teilweise auch auf dem Rücken) bewachsen. Die Behaarung ist nicht dicht, die Haut scheint immer durch die Haare durch. Bauch, Innenseiten von Armen und Beinen sowie Bereiche um Augen, Nase

und Mund sind haarlos. Augen sollten stark in den Schatten liegen und (gelblich oder rötlich) leuchten. Kein weiß im Auge! (außer weiße Glanzpunkte)

Der Unterkiefer ist ein eigenes Limb und kann runterklappen. Wenn der Troll seine Drohpose einnimmt, brüllt er und reißt dabei den Kiefer auf. Der Troll muß seinen Kiefer soweit aufkriegen, daß er einem Menschen, der vor ihm steht, den Kopf abbeißen kann.

1.4.1.2 Defaultbewegung (S-Run):

Trolle gehen auf den Hinterbeinen unter Zuhilfenahme der Arme. Beim Gehen sollten sie stark mit den Schultern arbeiten und die Ellenbogen nur leicht beugen.

Sie können keine Stufen überwinden. Trolle können sich auf Schrägen bis zu 30° bewegen. Beim Leveledesign sollte darauf geachtet werden, daß Trolle sich nicht über einen gewissen Radius von ihrem Ursprungsort entfernen und in diesem Bereich weder Treppen noch Abgründe befinden. Trolle sollten in ihrem Aufenthaltsbereich Deckung vor Fernkämpfern einnehmen können.

1.4.1.3 Ziehen/Schieben von großen Objekten:

IDEE*****

Trolle können Felsbrocken/Steinportale verschieben, die für den SC zu schwer sind.

Trolle stehen total auf [Käsehäppchen]: Felsblock versperrt Zugang. Troll mit Käsehäppchen anlocken, 1 Häppchen (durch Spalte) hinter Felsblock werfen → Troll schiebt Felsblock weg. [Käsehäppchen sind ein Platzhalter für ein noch unbekanntes Nahrungsmittel]

1.4.1.4 Nahkampf

Trolle können sich nur langsam und behäbig fortbewegen, dabei nehmen sie ihre Arme zu Hilfe und stützen sich auf die Fäuste. Sie können auch nur auf den Hinterbeinen stehen, und mit einem ihren langen Arme schnelle und weitreichende Attacken im Winkel von 180° vor sich ausführen. Dabei stützen sie sich aber mit ihrem anderen Arm (wenn sie ihn nicht zur Balance einsetzen immer wieder auf dem Boden ab).

Wenn man im Spiel zum ersten Mal auf einen Troll trifft, sollte man im Nahkampf keine Chance haben. Nur ein guter Kämpfer kann einen Troll besiegen. Der beste Weg einen Troll anzugreifen ist von hinten. Wird der Troll einmal von hinten getroffen, wirbelt er herum und führt gleichzeitig einen Schlag aus. Wenn ein Troll den SC zu fassen kriegt, beißt er ihm den Kopf ab. Trolle sind superstarke, plumpen und dumme Kämpfer. Sie sind körperlich und geistig sehr behäbig. Sie bewegen sich und kämpfen dementsprechend. Ihre Reaktionszeit ist eher langsam, ihre Schläge aber sind schnell.

Anims: Umsehen, Drohen/Brüllen, Haken mit rechts nach vorne (siehe Zeichnung), Schwinger mit links nach vorne, Schwinger mit rechts 180° nach hinten – dabei 90°-Drehung, Schwinger mit links nach hinten – dito.

1.4.1.5 Spezialattacke: Kopfabbeißen

Rechte Faust hoch und zurück (Ellenbogen zeigt nach hinten) – kurz verharren (Spieler muß reagieren können!) – Faust schnell vor und packt Mensch an seiner linken Schulter – zu sich hinziehen – Kopf abbeißen – Körper wegschleudern (Kopf verschwindet)

1.4.1.6 Fernkampf

Trolle können trObj (z.B. Felsen) aufheben und werfen.

Troll regeneriert SCHNECK

Felsenjäger

Trolle arbeiten mit Goblins zusammen. Sie können Goblins werfen, um sie hinter den SC oder über Abgründe, über die sie selbst nicht springen können zu werfen. Die Goblins rollen sich ab wenn sie aufkommen. Außerdem können sie mit Felsen nach dem SC werfen.

1.4.2 Verhalten

Trolle besitzen etwa die Intelligenz von Affen. Sie können nicht reden, einfache Werkzeuge benutzen (mit Holzplanke zuschlagen) und haben ein Gruppenverhalten mit Goblins. Ansonsten sind Trolle Einzelgänger.

1.5 Snapper

Magier können sich in einen Snapper verwandeln.

Spezies	Snapper												
Größe	Schulterhöhe 1,50m / Kopfhöhe 1,80m					Gewicht 200 kg							
Aussehen	Raptor												
Geräusche	Nasses Tapsen, knurrendes Brüllen												
LE	RS	STR	DEX	MAN	WIL								
Sehen	wie Menschen	Hören	Item schlägt auf Wasseroberfläche	Wittern	Gobbos / Gobbo-Leichen								
Wahrnehmungscheck													
angelockt durch	Gobbo-Leiche, Gobbos												
Angst vor	NICHTS												
Defaultbewegung (S_Run)	Rennt												
Geschwindigkeit	relativ zu Menschen		so schnell wie Menschen										
Spez. Bewegung (S_Walk)	NEIN												
Geschwindigkeit	-	relativ zu Menschen	-										
Stufenhöhe	50cm	JumpTable	2m	Max. Kletterhöhe	0m								
Sprungweite aus Stand	6m	mit Festhalten / Anlauf	- / 7m	Festhalten und Anlauf	Können nicht festhalten								
Rutschen bei 45°	JA	Fallschaden	wie bei Menschen										
Schwimmen	JA	aus Wasser klettern	Können mit Füßen voran aus Wasser springen, Kantenhöhe bis 1m										
Tauchen	JA	Wie lange	unbegrenzt										
Waten ab	-	Schwimmen ab	1,20m										
Inventory	NEIN	Tragbare Items	NEIN	Tragbare Obj	Gobbo-Leiche im Maul								
Werfen	NEIN	GrObj schieben/ziehen	NEIN	Schalter/Knöpfe	NEIN								
Drohen	Maul weit aufreißen, brüllen, Kopf vorstrecken												
Kampfhaltung	KEINE, Normalhaltung wird benutzt												
Kampfsteps	wie Menschen												
Nahkampfattacke	Beißt zu, Drehschläge durch seitliches Kopfdrehen und bis zu 90° Drehung mit aufgerissenem Maul												
Nahkampfparade	Sprung 1m zurück												
Spezialattacke	Jeder Sprung wird mit Klauen nach vorne ausgeführt, getroffener Gegner fällt ggf. hin und Snapper landet auf ihm. An Land duckt er sich immer vorm Sprung (-> Möglichkeit zum Ausweichen)												
Fernkampfattacke	NEIN	Fernkampfparade		Flieht ins Wasser									
Magicattacke	KEINE	Magic- und Feuerresistenz		Stark									
PSI-Attacke	KEINE	PSI-Resistenz		Unbesiegbar									

1.5.1 Nähere Erklärung der Eigenschaften

1.5.1.1 Schwimmen / Tauchen

Snapper schwimmen ähnlich wie ein Krokodil. Meist tauchen sie aber. Erst wenn sie durch etwas angelockt werden (z.B. Steinwurf), schwimmen sie kurze Zeit an der Stelle des Auf treffens im Kreis, bevor sie wieder Abtauchen.

Snapper können unbegrenzt tauchen. Sie tauchen wesentlich schneller als alle anderen Spezies. Sie können auch während des Tauchens angreifen. Dazu schnellen sie vor und beißen das Opfer.

1.5.1.2 Nahkampf

Greift mit dem Maul an. Eine normale AT hat normale Knockback-Auswirkung.

IDEE *****

Schwanz=Waffe. Kreaturen, die bei einer Dehattacke vom Schwanz getroffen werden, nehmen Schaden

1.5.1.3 Tragbare Objekte

Snapper sollen einen „Maulslot“ haben. Haben sie einen Gobbo getötet, so nehmen sie ihn quer ins Maul und verschwinden damit im Wasser. Unter Wasser wird er dann an einer tiefen Stelle fallengelassen und sinkt zu Boden.

1.5.1.4 Spezialattacke

Snapper sollen in hohem Bogen mit den Beinen voran aus dem Wasser springen können. Dabei versuchen sie ihr Opfer umzuwerfen. Die Spezialattacke wird durch normales Springen mit ALT ausgelöst.

sofort raus! / without SC an Water
Auf spielle 1x zupe SC nod an lebe
→ Snapper runte

1.5.2 Verhalten

Der Snapper lebt größtenteils im Wasser. Kann an Land springen und angreifen. Im Wasser praktisch unbesiegbar, muß vom Land aus bekämpft werden. Wassermanster verstecken sich auf dem dunklen Grund eines Gebirgssees oder unter Felsvorsprüngen unter Wasser. Schlägt etwas auf die Wasseroberfläche, greifen sie blitzschnell an. Ein ins Wasser geworfener Stein lockt sie an.

Ihre Lieblingsbeute sind Goblins. Wenn sie die Wahl zwischen zwei Zielen haben, wählen sie immer den Goblin.

Töten sie größere Gegner, so fressen sie an Land. Dabei wird kurz eine Freß-Ani abgespielt. Nach dem Fressen verschwinden sie wieder im Wasser, falls keine anderen Opfer entdeckt wurden.

Wassermanster entfernen sich nicht über einen gewissen Radius von ihrem Ursprungsort (liegt immer im Wasser).

Angriffstaktik: Versucht, Gegner ins Wasser zu treiben. Springt dann hinterher.

Kann auch unter Wasser angreifen (beißen).

1.6 Minecrawler

Spezies	Minecrawler					
Größe	Schulterhöhe 1,50m / Kopfhöhe 2m				Gewicht	120 kg
Aussehen	Gottesanbeterin / Starship Troopers – Bug					
Geräusche	fieses Zirpen (reißen Beine an Kopf), klickendes Gehen					
LE	RS	STR	DEX	MAN	WIL	
Sehen	Im weit	Hören	alle Geräusche	Wittern	-	
Wahrnehmungscheck	Wenn der Crawler ein Geräusch hört, das nicht von einem anderen Crawler verursacht wurde, rennt er dahin und attackiert die Geräuschposition. Geht seine Attacke ins Leere, rennt er in einem Suchmuster herum. Sieht er ein Ziel direkt vor sich, droht er kurz und greift dann sofort an					
angelockt durch	alle fremdartigen Geräusche / evtl. Feuer?					
Angst vor	NICHTS					
Defaultbewegung (S_Run)	Rennt, bleibt ruckartig stehen (scannit), rennt weiter					
Geschwindigkeit	relativ zu Menschen		schneller als Menschen, bleibt aber immer mal wieder stehen, ruckartig			
Spez. Bewegung (S_Walk)	NEIN					
Geschwindigkeit	-	relativ zu Menschen	-			
Stufenhöhe	50cm	JumpTable	-	Max. Kletterhöhe	-	
Sprungweite aus Stand	-	mit Festhalten / Anlauf	-	Festhalten und Anlauf	-	
Rutschen bei 45°	NEIN	Fallschaden	gering			
Schwimmen	Todeskampf	aus Wasser klettern	nur an Schrägen			
Tauchen	NEIN	Wie lange	Wenn sie ins tiefe Wasser stürzen, tauchen sie automatisch wieder auf			
Waten ab	-	Schwimmen ab	1,20m / Todeskampf-Anim wird abgespielt bis Crawler nach 2 Minuten tot. Minimale Vorwärtsbeschleunigung und Drehung möglich.			
Inventar	NEIN	Tragbare Items	NEIN	Tragbare Obj	NEIN	
Werfen	NEIN	GrObj schieben/ziehen	NEIN	Schalter/Knöpfe	NEIN	
Drohen	Oberkörper aufrichten, mit Vorderbeinen in der Luft rumstochern, mit Hinterbeinen auf Boden picken					
Kampfhaltung	Wie Drohen, nur eingefroren					
Kampfsteps	schnelle(!) 50cm-Steps					
Nahkampfattacke	Spießt mit Vorderbeinen von oben/hinten nach unten/vorne					
Nahkampfparade	Schlägt nach angreifendem Limb / Waffe					
Spezialattacke						
Fernkampfattacke	NEIN	Fernkampfparade		Nur schwere Armbüste wirkungsvoll		
Magieattacke	KEINE	Magie- und Feuerresistenz		schwach		
PSI-Attacke	KEINE	PSI-Resistenz		Unbesiegbar		

1.6.1 Nähere Erklärung der Eigenschaften

1.6.1.1 Auf Schrägen gehen

Crawler können auf Schrägen bis zu 50° ganz normal laufen

1.6.2 Verhalten

1.6.2.1 Prioritäten

Hat ein Minecrawler Beute gemacht, wird er sich einige Zeit damit aufzuhalten, das gibt anderen die Gelegenheit zu fliehen. Aas wird nicht gefressen weil es sich nicht bewegt und kein Geräusch verursacht. Wirft der SC einen Meatbug in die Reichweite des Minecrawlers, so würde er den Aufprall hören und dem Meatbug angreifen, der seine Lieblingsspeise ist. Der Minecrawler bewegt sich immer auf den ersten Reiz zu, den er aufgenommen hat und attackiert dann in diese Richtung. Hat er etwas Eßbares berührt oder jemanden getötet, fängt er an zu fressen. Während er frisst interessiert ihn nichts anderes, es sei denn, er wird angegriffen.

1.6.2.2 Sozialverhalten

Emitter: Crawler schlüpfen aus großen Nestern, diese sind versteckt und müssen erklettert werden. Unter den Nest weist eine Schleimpfütze auf das Nest hin. Nester können durch Feuer vernichtet werden. Solange es das Nest noch gibt, schlüpft alle X Spielstunden ein Crawler.

Crawlerkönigin in Höhle zusammen mit 5 Nestern. Fette Sache!

Minecrawler-Boss: Königin in Erdtrichter wie Ameisenlöwe, bzw. Erdtrichter = Zugang zu kleinem Minecrawlerlevel

1.6.2.3 Pausenverhalten

Wenn die Crawler gerade warten, putzen sie ihre Beine. Sie verursachen dabei ein typisches, fieses Geräusch und können rechtzeitig gehört werden.

1.6.2.4 Tod

Stirbt der Crawler, gibt es ein schleimiges Gesplatter. Minecrawler verschlingen mit ihrer Beute auch schonmal kleinere Gegenstände oder Waffen. Aus Minecrawlerpanzerplatten können Rüstungen gemacht werden

1.7 Fleischwanz en (Meatbugs)

Magier können sich oder andere in eine Fleischwanze verwandeln. Neue taktische Fähigkeiten sind:

- Erklettern von vorher nicht zugänglichen Orten.
- Unbemerktes Passieren von Wachen – Fleischwangen schleichen!
- Teilnahme an einem Rennen (Magier-Auftrag als Wettbetrug: Ich verwandle Dich, Du gewinnst und wir teilen...)

Spezies	Fleischwanze						
Größe	40-50cm lang						Gewicht 5 kg
Aussehen	Kellerassel mit Beinchen						
Geräusche	sehr leises, regelmäßiges Klackern beim Gehen – gilt als Schleichen						
LE	RS	stark	STR	DEX		MAN	WIL
Sehen	NEIN		Hören	Minecrawler		Wittern	Essen, Müll
Wahrnehmungscheck							
angelockt durch	Essen, organischer Müll						
Angst vor	Minecrawlern, versucht sich durch Klettern in Sicherheit zu bringen						
Defaultbewegung (S_Run)	Schiebt sich gleichmäßig Vorwärts / Kann jederzeit abrupt stehenbleiben						
Geschwindigkeit	relativ zu Menschen		langsamer als Gehen				
Spez. Bewegung (S_Walk)	NEIN						
Geschwindigkeit	-	relativ zu Menschen	-	-	-	-	-
Stufenhöhe	0cm	JumpTable	-	Max. Kletterhöhe	-	-	-
Sprungweite aus Stand	-	mit Festhalten / Anlauf	-	Festhalten und Anlauf	-	-	-
Rutschen bei 45°	NEIN	Fallschaden	bis 15m nichts, danach sofort tot				
Schwimmen	Todeskampf	aus Wasser klettern	nur an Schrägen				
Tauchen	NEIN	Wie lange		Wenn sie ins tiefe Wasser stürzen, tauchen sie automatisch wieder auf			
Waten ab	-	Schwimmen ab		20 cm / Todeskampf-Anim wird abgespielt bis Wanze nach 1 Minuten tot. Minimalre Vorwärtsbeschleunigung und Drehung möglich.			
Inventory	NEIN	Tragbare Items	NEIN	Tragbare Obj	NEIN		
Werfen	NEIN	GrObj schieben/ziehen	NEIN	Schalter/Knöpfe	NEIN		
Drohen	NEIN						
Kampfbaltung	Hinterleib wirbelt herum und richtet sich auf. Hinterleib fährt voll aus						
Kampfsteps	NEIN						
Nahkampfattacke	NEIN						
Nahkampfparade	NEIN						
Spezialattacke	Sprüht Säure aus Hinterleib. Reichweite: 3m						
Fernkampfattacke	NEIN		Fernkampfparade		Nur schwere Armbrüste wirkungsvoll		
Mageattacke	KEINE		Magie- und Feuerresistenz		schwach		
PSI-Attacke	KEINE		PSI-Resistenz		Unbesiegbar		

1.7.1 Nähere Erklärung der Eigenschaften

1.7.1.1 Spezialattacke

Meatbugs können mit einem Säurestrahl angreifen. Drückt man STRG richtet sich der Bug mit dem Hinterteil zum Gegner aus. CursorUp schießt dann den Säurestrahl ab. Diese Säure macht immer 1Pöppel Schaden, unabhängig von der Rüstung des Gegners.

Ähnlich wie beim Mana haben Meatbugs 5 Säurepöppel, also 5 Schuß, die sich nach Gebrauch langsam regenerieren.

Autoaiming mit Hinterteil!

1.7.1.2 Rüstungsschutz

Meatbugs haben nur 1LP aber einen hohen Rüstschatz. Jeder Zweihänder durchdringt diesen Rüstschatz und tötet die Wanze mit einem Schlag. Der Angriff des Crawlers muß ebenfalls stark genug sein, um den Meatbug zu „knacken“.

Meatbugs haben durch ihren hohen RS absolute Schadensresistenz gegen 1HWaffen und Pfeile. Wird ein Bug von einer solchen Waffe getroffen, läßt er sich zwar fallen, nimmt aber keinen Schaden.

1.7.1.3 Klettern

Meatbugs können an Wänden und der Decke laufen. Sie können nicht springen. Wenn man die MOVE-Taste drückt, dann drücken sie sich 10 cm nach oben. Tut man dies während sie an einer Wand oder der Decke hängen, so lassen sie sich fallen. Während des Fallens müssen sie sich immer so drehen, daß sie mit den Beinen zuerst auf dem Boden aufkommen.

Winkelüberwindung: Bis x°

Wenn SC in Meatbug verwandelt, kann er sich mit <Jump> von der Wand/Decke fallen lassen.

1.7.2 Verhalten

Ambient-Monster (statt herkömmlicher „Fantasy-Ratten“). Können an Wänden und Decke krabbeln. (→ Kamera). Meatbugs sind die Lieblingsspeise der Minecrawlers. Der SC kann Meatbugs tragen und werfen. Wirft man einen Meatbug in Richtung eines Crawlers, so ist dieser eine Weile beschäftigt. Meatbugs sind normalerweise friedlich, können sich bei Gefahr aber durch eine Säure-Attacke wehren. Dabei drehen sie sich mit dem Hinterteil zum Gegner und bespritzen ihn.

Meatbugs werden zu „Wettrennen“ benutzt.

Magier können sich oder einen anderen SC (auch NSCs?) in einen Meatbug verwandeln.

1.8 Scavenger (Aasfresser)

Spezies	Scavenger				
Größe	Schulterhöhe 1m / Länge über 2m			Gewicht	120 kg
Aussehen	Schakalartige Fellträger mit langem Hals				
Geräusche	Fauchen, wenn sie aggressiv werden, sonst sehr still				
LE	RS	STR	DEX	MAN	WIL
Sehen	wie Menschen	Hören	wie Menschen	Wittern	Aas
Wahrnehmungscheck	Wittern ständig nach Aas (Kopf pendelt über dem Boden) / Wenn sie sich umhören oder -sehen heben sie den Kopf				
angelockt durch	alle Leichen außer Minecrawler und Meatbugs. Fleisch im allgemeinen				
Angst vor	Wenn sie alleine sind, fliehen sie vor allem, was näher kommt als 3m und größer ist als ein Goblin, es sei denn sie fressen gerade Aas, oder sie können nicht fliehen, ohne demjenigen, der ihren Sicherheitsradius unterschritten hat noch näher zu kommen.				
Defaultbewegung (S_Run)	Schleicht (ohne Geräusch zu verursachen)				
Geschwindigkeit	relativ zu Menschen		so schnell wie Gehen		
Spez. Bewegung (S_Walk)	Rennen (nur wenn sie aggressiv sind) – Nach einer Zeit brechen sie die Verfolgung ab				
Geschwindigkeit	-	relativ zu Menschen	10% schneller als Menschen		
Stufenhöhe	30cm	JumpTable	1m	Max. Kletterhöhe	Können nicht klettern
Sprungweite aus Stand	-	mit Festhalten / Anlauf	-	Festhalten und Anlauf	-
Rutschen bei 45°	JA	Fallschaden	wie Menschen		
Schwimmen	JA	aus Wasser klettern	nur an Schrägen		
Tauchen	NEIN	Wie lange	Wenn sie ins tiefe Wasser stürzen, tauchen sie automatisch wieder auf		
Waten ab	-	Schwimmen ab	80cm		
Inventory	NEIN	Tragbare Items	NEIN	Tragbare Obj	NEIN
Werfen	NEIN	GrObj schießen/ziehen	NEIN	Schalter/Knöpfe	NEIN
Drohen	Kopf hoch, schnelles hin- und herpendeln, Fauchen				
Kampfhaltung	Kopf hoch, Oberkörper wird zurückgenommen, ein Hinterbein geht nach hinten, andere Beine bleiben wo sie sind				
Kampfsteps	schnelle(!) 50cm-Steps				
Nahkampfattacke	Beißen. Drehattacken bis 90°				
Nahkampfparade	Zurückspringen				
Spezialattacke	NEIN				
Fernkampfattacke	NEIN	Fernkampfparade		NEIN	
Mageattacke	NEIN	Mage- und Feuerresistenz		schwach	
PSI-Attacke	NEIN	PSI-Resistenz		Unbesiegbar	

1.8.1 Verhalten

Pausenverhalten: Aasfresser pendeln immer mal wieder mit dem Kopf – auch wenn sie stehen
Große geifernde schakalartige Tiere. Fressen alle Leichen außer Minecrawler. Wittern Leichen über große Distanz.

Wenn der SC noch neben der Leiche steht (2m Radius), kommt AF nicht näher als 3m. Ist die Leiche alleine, fängt er an zu fressen. Mit der Zeit können noch mehrere AFs dazugesellen (max. 4)

SC muß Mindestabstand halten, kommt er einem AF näher als 2m, greift dieser an. Ein AF wird dem Spieler normalerweise ausweichen, es sei denn er frißt gerade an einer Leiche. Diese wird er verteidigen, bis er zu sehr verletzt ist. Dann flieht er.

AFs schützen sich gegenseitig. Wird einer vom SC verletzt, greifen die anderen mit an. Ein AF alleine würde fliehen.

Steht ein AF mit dem Rücken zur Wand, bzw kann er nicht fliehen, wird er aggressiv. AFs drohen immer, bevor sie angreifen. Zieht sich der Spieler bei so einer Drohung zurück, wird er auch nicht angegriffen. Orks bauen Fallgruben in denen sie AFs halten. Fällt jemand dort hinein, wird er angegriffen, weil er den Sicherheitsabstand nicht eingehalten hat.

AF drohen durch schrilles Knurren und Koppendeln

Aggressiv gegen jeden, der ihren Sicherheitsradius unterschreitet. Nicht gegen Trolle

Können nicht klettern, schlecht schwimmen, nicht tauchen, schlecht (oder gar nicht) springen

Haben nichts bei sich außer dem eigenen Fleisch – dieses schmeckt nur den Minecrawlers

Aasfresser könnten dem SC folgen, da sie vermuten in seiner Nähe bald etwas Eßbares zu finden...

Sabbern animiert.

1.9 Wachhunde der Orks

IDEE: Magier könnten sich oder andere in Orkwachhunde verwandeln. Somit wäre es dem SC möglich, sich unbewilligt im Orklager umzusehen

2 Sorten: Freie Wildtiere und von Orks gefangene (nicht gezähmte) angekettete Wachhunde.

Spezies	Wachhund									
Größe	Schulterhöhe 1m / Länge etwa 1m				Gewicht	80 kg				
Aussehen	Riesengebiss auf Beinen, Bullyterrier XXL									
Geräusche Dunkles Grollen, Schnarchen wenn sie schlafen										
LE	RS	STR	DEX	MAN	WIL					
Sehen	mies	Hören	exzellent	Wittern	alle Wesen in 6m Radius					
Wahrnehmung check										
angelockt durch	Fluchtverhalten									
Angst vor										
Defaultbewegung (S_Run)	Hektisches Rennen									
Geschwindigkeit	relativ zu Menschen		viel schneller – aber lange Drophase vor Angriff							
Spez. Bewegung (S_Walk)	NEIN									
Geschwindigkeit	-	relativ zu Menschen	-							
Stufenhöhe	30cm	JumpTable	3m	Max. Kletterhöhe	Können nicht klettern					
Sprungweite aus Stand	4m	mit Festhalten / Anlauf	- / 5m	Festhalten und Anlauf	Können nicht festhalten					
Rutschen bei 45°	JA	Fallschaden	wie Menschen							
Schwimmen	JA	aus Wasser klettern	nur an Schrägen							
Tauchen	NEIN	Wie lange	Wenn sie ins tiefe Wasser stürzen, tauchen sie automatisch wieder auf							
Waten ab	-	Schwimmen ab	70cm							
Inventory	NEIN	Tragbare Items	NEIN	Tragbare Obj	NEIN					
Werfen	NEIN	GrObj schieben/ziehen	NEIN	Schalter/Knöpfe	NEIN					

Drohen	Verändern ihr Mesh (Haare/Stacheln richten sich auf, Zähne werden sichtbar, tiefes Grollen		
Kampfhaltung	Strecken die Beine durch, fletschen die Zähne		
Kampfsteps	??? Keine. Stattdessen weite Ausfall-Beißattacken mit automatischen Zurückspringen		
Nahkampfattacke	Beißen mit Knockback-Effekt. Drehattacken bis 90°. Sehr schwer im Nahkampf zu besiegen		
Nahkampfparade	Zurückspringen wie bei Ausfallattacke		
Spezialattacke			
Fernkampfattacke	NEIN	Fernkampfparade	NEIN
Magieattacke	NEIN	Magie- und Feuerresistenz	mittel
PSI-Attacke	NEIN	PSI-Resistenz	Unbesiegbar

1.9.1 Verhalten

Extrem ausgeprägtes Territorialverhalten

Artgenossen werden sofort angegriffen – Priorität 1

Wenn man auf dem Boden liegt, wenn der Hund einen erreicht, tut er einem nichts und troott sich nach einer Zeit wieder

Hunde können schlafen → SC kann sich anschleichen und Hund befreien. Wenn Hund freigelassen, 1. Angriffsriorität = Orks (weil er von Orks gequält wird – könnte man auch mal sehen (Anim))

Machen Krach (drohen), wenn sie einen Gegner sehen. → Alarm für Orks

1.10 „Wölfe“

- Mittelharte Oberweltgegner.

1.11 Schattenläufer

Magier können sich in Schattenläufer verwandeln.

Spezies	Schattenläufer (Bärenart)								
Größe	Schulterhöhe 2m (Kopf hängt tiefer) / Länge 2m				Gewicht	80 kg			
Aussehen	Mischung aus Bär und Gorilla, graubraune Elefantenhaut, Mähne								
Geräusche eher leise, brüllen nachts									
LE	RS	STR	DEX	MAN	WIL				
Sehen	Nachtsicht, Tagsüber schlecht	Hören	wie Menschen	Wittern					
Wahrnehmung check									
angelockt durch	Beute in der Dunkelheit (in Schatten versteckter Dieb)								
Angst vor	Helllem Licht, Feuer – Tagsüber total träge								
Defaultbewegung (S_Run)	gemächliches Gehen								
Geschwindigkeit	relativ zu Menschen		langsamer als Gehen						
Spez. Bewegung (S_Walk)	Rennen								
Geschwindigkeit	-	relativ zu Menschen	SCHNELLE R						
Stufenhöhe	30cm	JumpTable	3m	Max. Kletterhöhe	Können nicht klettern				
Sprungweite aus Stand	4m	mit Festhalten / Anlauf	- / 5m	Festhalten und Anlauf	Können nicht festhalten				

Rutschen bei 45°	JA	Fallschaden	wie Menschen
Schwimmen	JA	aus Wasser klettern	nur an Schrägen, gehen nie freiwillig ins Wasser
Tauchen	NEIN	Wie lange	Wenn sie ins tiefe Wasser stürzen, tauchen sie automatisch wieder auf
Waten ab	NIEMALS	Schwimmen ab	1,30m
Inventory	NEIN	Tragbare Items	NEIN Tragbare Obj NEIN
Werfen	NEIN	GrObj schieben/ziehen	NEIN Schalter/Knöpfe NEIN
Drohen			Verlagern ihr Gewicht nach vorne, mächtiger Brustkorb schiebt sich vor, Kopf leicht anheben, Maul öffnen
Kampfhaltung			
Kampfsteps	JA		
Nahkampfattacke			Prankenschläge von oben und Drehschläge mit Pranke bis 90°
Nahkampfparade			Schlag mit Pranke nach attackierendem Limb/Waffe
Spezialattacke			richtet sich auf Hinterbeine, lässt sich nach vorne fallen und schlägt abwechselnd mit beiden Pranken mehrmals zu
Fernkampfattacke	NEIN	Fernkampfparade	rennt zum Bogenschützen
Magicattacke	NEIN	Magic- und Feuerresistenz	sehr hoch
PSI-Attacke	NEIN	PSI-Resistenz	Unbesiegbar

1.11.1 Verhalten

Nachtaktive Tiere. Tags apathisch und ungefährlich (es sei denn, sie werden angegriffen) – halten sich abseits der Städte. Schreit Nachts

Einzelgänger. Schwere Gegner. Brüllen als Drohgebärde. Können vom Level1-SC nicht besiegt werden.

Schwarze Elefantenhaut → Rüstung

Tauchen im Dungeon als Schattenläufer auf (weichen vor hellem Licht zurück) Wenn sie ohne Fluchtmöglichkeit in hellem Licht stehen, greifen sie an. Ein in der Dunkelheit stehender SC wird angegriffen (Beute)

1.12 Vultures

- Fliegende Aasfresser.

1.13 „Sumpfhai“

- Man sieht den Rücken im Sumpf auf sich zukommen. Richtet sich blitzschnell auf (Schrecksekunde) und versucht, den SC unter Wasser zu ziehen, wo sich dieser dann freiwiggeln muß (Man sieht ab und zu mal einen Arm oder sogar den Kopf des SCs aus dem Wasser hochschnappen)

1.14 Zombies

Zombies sind die schwächsten Untoten. Es gibt 2 Arten: a) nichtmenschliche Rasse, die seit 1000 Jahren als Zombies durch den Alten Tempel geistert und b) tote Gefängnisinsassen (Menschen oder andere Kreaturen) die von Untoten Dienern zu einem der Untoten Hohepriester geschleppt wurden und von diesem zu Dienern des Schläfers gemacht wurden.

Spezies	Untote – Zombies								
Größe	1,80m						Gewicht 60 kg		
Aussehen	mehr oder weniger verwesete Humanoiden / waren ursprünglich keine Menschen – andere Rasse								
Geräusche	Unnatürlich verzerrter Schrei (mehrere Stimmen)								
LE	RS	stark	STR	10+	DEX	MAN	WIL		
Sehen	NEIN		Hören	NEIN		Wittern	Alles lebende auf 10m		
Wahrnehmung check	Nicht sichtbar								
angelockt durch	Lebendige Wesen / Ihren eigenen Kopf								
Angst vor	NICHTS								
Defaultbewegung (S_Run)	schleppendes Gehen, leicht wankend, evtl. ein Bein leicht nachziehen								
Geschwindigkeit	relativ zu Menschen		so schnell wie Gehen						
Spez. Bewegung (S_Walk)	NEIN								
Geschwindigkeit	-	relativ zu Menschen	-						
Stufenhöhe	50cm	JumpTable	-		Max. Kletterhöhe	-			
Sprungweit e aus Stand	-	mit Festhalten / Anlauf	-		Festhalten und Anlauf	-			
Rutschen bei 45°	JA	Fallschaden	NIEMALS (legen sich aufs Maul und stehen kommentarlos wieder auf)						
Schwimmen	NEIN	aus Wasser klettern	NEIN						
Tauchen	NEIN	Wie lange							
Waten ab	NIEMALS	Im Wasser umfallen und sich in Rauch auflösen ab	Im – Bei geringeren Tiefen nimmt der Zombie Schaden vergleichbar mit einem Menschen, der im Feuer steht						
Inventory	NEIN	Tragbare Items	???	Tragbare Obj	NEIN				
Werfen	NEIN	GrObj schieben/ziehen	???	Schalter/Knöpfe	NEIN				
Drohen	NEIN								
Kampfhaltung	wie Gehen, rechter Arm ausgesteckt, linkes Bein schwer nachziehen								
Kampfsteps	JA								
Nahkampfattacke	starker(!) Kratzschlag von oben – Knockback mit Hinfallen, Drehschläge: 90°-Fuchtel mit rechtem Arm								
Nahkampfparade	NEIN + Zombies sind zu stark für Knockback								
Spezialattacke	Beißt sich bei humanoiden Gegnern am Hals fest – tödlich!								
Fernkampfattacke	NEIN		Fernkampfparade	Nur Brandpfeile wirkungsvoll					
Magicattacke	KEINE		Magie- und Feuerresistenz	unter aller Sau					
PSI-Attacke	KEINE		PSI-Resistenz	Unbesiegbar – keine lebenden Wesen					

1.14.1 Nächere Erklärung der Eigenschaften

1.14.1.1 Aussehen

Zombies gehen und stehen gebückt, Arme hängen herunter. Kopf kann schiefliegen. Sie haben noch einiges Fleisch auf den Knochen und noch das eine oder andere Auge. Wichtig ist, daß sie nicht zu knochig sind, da die Untoten mit zunehmendem Verwesungsgrad mächtiger werden, und Zombies sind die schächteste Untotenart.

Zombies benutzen das Skelett vom Human. So kann man leicht einige gute Freunde des SCs oder getötete Gegner im 6. Kapitel zu Zombies verwursten (Treffen Sie alte Bekannte wieder...)

Es soll mindestens 3 verschiedene Arten von Zombies geben, die sich durch Mesh und Texturierung unterscheiden. Das Skelett bleibt gleich. Schön wäre, wenn sie trotzdem den Kopf unterschiedlich schief halten könnten.

1.14.1.2 Items

Zombies benutzen keine Gegenstände. Sie sind strubbeldoof.

1.14.1.3 Kampftaktik

Zombies gehen auf den Spieler zu und versuchen ihn zu schlagen oder zu greifen. Haben sie ihn erstmal gepackt, beißen sie sich fest und sind nicht mehr abzuschütteln. Der SC stirbt, man sollte Zombies also nicht näher als auf Schwertlänge herankommen lassen.

Gruppentaktik: 2 Zombies greifen an, einer von vorne einer von hinten. Der vordere schlägt und drängt den SC somit zurück. Macht der Schlag gar Schaden, fliegt der SC ein gutes Stück rückwärts (Knockback! – Zombies sind sehr stark). Der Hintermann packt dann den SC und beißt sich fest...

1.14.1.4 Zerhacken

Zombies kann der Kopf abgehackt werden. Steht noch einen Gegner vor ihnen, kämpfen sie weiter. Ist kein Gegner mehr da, laufen sie gerade mit ausgestreckten Armen auf ihren Kopf zu, nehmen ihn und setzen ihn wieder auf. Wenn sie auf den Kopf zugehen, nehmen sie die Umgebung nicht mehr wahr, können also in Fallen, Schluchten oder Wasser laufen. Der Kopf kann vom SC herumgetragen und geworfen werden.

1.14.1.5 Wasser

Wenn Zombies mit Wasser in Berührung kommen, steigt schwarzer Rauch auf. Sie verlieren dabei dauernd Lebensenergie, „sterben“ sie auf diese Weise, so fallen sie um und lösen sich in Staub / schwarzen Rauch auf. Fallen oder gehen sie in tieferes Wasser als 1m, so verpuffen sie augenblicklich.

1.15 Untote (Menschen und Orks)

- Vom Schäfer erzeugte Untote. Je mächtiger sie im Vorleben waren, desto mächtiger sind sie jetzt
- 1) Zombies: Man kann ihnen Kopf und Arme abschlagen. Als Headless gehen sie geradlinig auf denjenigen zu, der ihnen den Kopf abgehackt hat, und greifen ihn an. Dabei gehen sie auch ggf. über Feuer oder Wasser. Ein normaler Zombie würde NUR seinen Job als Wache erfüllen. Der SC wird nur angegriffen, wenn er verbotene Zonen betritt oder verbotene Handlungen begeht – es sei denn in dem (relativ kleinen) Witteradius des Untoten wird ein Lebewesen verletzt → Blut zieht sie an. Greifen an, wenn sie angegriffen werden. Beispiel: Drei Untote Bewachen ein Portal. Der SC macht keine Anstalten, das Portal zu durchschreiten, sondern feuert einen Pfeil auf einen der Zombies ab. Dieser greift dann an. Dem folgenden Kampf sehen die anderen beiden solange zu, bis der kämpfende Zombie den SC verletzt (Blut). Dann greifen auch sie an. Zombies sagen: „Blut!“ Zombies krallen sich mit links am SC fest, während sie mit rechts auf ihn einschlagen (Dauerdrain).
- 2) Untote Bogenschützen: Schießen mit transparentem Bogen schwarze Pfeile ab, die den SC wahnsinnig machen. Der SC kann den Bogen benutzen – ein getroffener Untoter strahlt aus der Wunde Licht aus, rennt schrill kreischend auf den SC zu und explodiert nach 2 Sekunden. Skelette sind immun gegen die Pfeile. [evtl. Skelett-Archer]
- 3) Tempelwächter: Schnell. Intelligente Angriffs- (auch Gruppen-) taktiken. Greifen an, sobald sie den SC sehen. Kämpfen mit Waffen ((manche) haben verfluchte schwarze Klingen → Untote explodieren wenn getroffen). Man kann ihnen Arme und Kopf abhauen. Verlieren sie Schwertarm oder Kopf, so sammeln sie diesen wieder auf. Verlieren sie beide Arme, sind sie machtlos (fliehen). ??? Tempelwächter könnten sich gegenseitig wieder zusammensetzen
- 4) Hohepriester: Verfallenes Gewand. Schnell und intelligent. Todeslanze-Spruch (Rauchpartikel); Aura-des-Wahnsinns-Spruch; Können Zombies aus der Erde wachsen lassen. Spell dauert 2 sec. Wird der Priester während der Beschwörung getötet, so bleiben die Zombies im Boden stecken (immer in derselben Position). Aus Atmosphäregründen könnte ein Hohepriester Dunkelheit erzeugen. Können Skelette auferstehen lassen. (Spell)
 - Einen Untoten kann man nicht töten. Untote muß man regelrecht in Stücke hacken, um sie kampfunfähig zu machen. Man kann Untote(n) a) in zwei Hälften hacken: der Oberkörper kriecht rum und die Beine rennen noch ein bißchen zielloos durch die Gegend, bevor sie umfallen; b) den Kopf abhauen: Kopfloser versucht, wieder zum Kopf zu kommen, und rennt dabei auch in Wasser oder Abgründe. SC kann Kopf aufnehmen und Untoten locken; c) die Arme abhauen: Untoter versucht, sich die Arme wieder anzusetzen, wenn beide Arme ab, versucht er den SC zu beißen; d) zermatschen, indem sie aus großer Höhe stürzen oder unter einen Steinblock kommen; e) ins Wasser treiben (Zombie verpufft)
 - Untote sind träge beim Aufstehen. Wenn man einen umgeworfen hat, kann man auf ihn einhacken, bis er Matsche ist
 - Spezial-AT: Untoter packt SC und beißt sich fest, Biß dauert eine gewisse Zeit und draint LE, d.h. LE wird vom SC abgezogen und dem Zombie gutgeschrieben. WICHTIG: Es muß Feedback für den Drain geben (über Verlust der LE hinaus)! (Sound oder so)

- Spricht man Untote an, können sie antworten. Je nach „Sorte“ können auch komplexere Dialoge möglich sein. (Zombies raunen „Blut!“ während Hohepriester auch schon mal eine Drohung aussprechen)
- Untote haben Angst vor Feuer (Minimaldistanz wird nicht unterschritten) und brennen bei Feuer-Attacke (durch: Fackel, brennender Pfeil, Feuerball). Neue AI: Zombie rennt einfach nur auf SC zu. Körperteile fallen ab. (erst Arme, dann Kopf ... tot!) Abgefallene Körperteile verbrennen zu Nichts.
- Zombies verpuffen, wenn sie ins Wasser fallen (genau gleich bei brennenden Zombies)
- Haß gegen alle Lebenden. Werden von Blut angelockt. (Blutlache/Lebewesen wird getroffen/etc.)
- Sind total stark: getroffener SC fliegt durch die Gegend – werden sie selber getroffen, weichen sie nur wenig (!) zurück
- Die Untoten des Tempels haben durchscheinende Haut (und Knochen). Man kann ihr Gehirn im Kopf sehen.
- Untote **Waffen** können mächtige magische Artefakte mit Nebenwirkungen sein: z.B. die schwarze Untotenklinge, die den Feinden LE draint, aber während sie getragen wird keine andere Heilung zuläßt... (oder den WS steigert, etc.)
- Kriechende Oberkörper könnten versuchen, sich am SC festzubeißen. SC darf sich nur drehen, nicht gehen, sonst fällt er hin
- Zombies könnten Leichen fressen (Schmatzgeräusche)

1.16 Skelette

- Skelette sind primitiv wie Zombies aber schnell wie Tempelkrieger
- sind immun gegen Pfeil- und Feuerschaden. Wasser ist tödlich (wie bei Zombies)
- Wenn ein Skelett stirbt, fällt es zu einem Knochenhaufen zusammen. Dieser kann mitgenommen werden (mittelgroßes Objekt)
- Ein Skelett kann entweder schon untot sein, oder als Knochenhaufen auf dem Boden liegen. Nähert sich der SC auf 3m an den Knochenhaufen an, ersteht das Skelett auf. Nicht alle Knochenhaufen müssen auferstehen. Skelett-Auferstehung: feste Anim
- Wird ein untotes Skelett getötet, bleibt es eine Weile liegen und kann dann wieder zu voller Stärke auferstehen. Das kann man verhindern, indem man a) Den Knochenhaufen zu Splittern zerhackt (ein Schlag); b) den Knochenhaufen mitnimmt (solange man es trägt, ersteht es nicht wieder auf); c) den Knochenhaufen in eine tiefe Schlucht oder ins Wasser wirft.

1.17 Dämonen

- 3 Sorten: Niedere Diener, Höherer Dämon, Dämonenlord
- Auch der Schläfer stammt aus dem Dämonenreich. Ist dort sowas wie ein Halbgott. Es gibt insgesamt 7 „Schläfer“
- Niedere Dämonen: Dumme Angriffstaktik (greifen denjenigen an, den der Magier im Focus hat)
- Höhere Dämonen: Intelligente Angriffstaktik (können mit dem Magier reden)

- Dämonenlords: Lassen sich nicht kontrollieren. Tun, was sie wollen und können auch den Magier angreifen.
- Können nur sehen und hören (nicht wittern)
- Dämonen schweben, haben keine Beine. Unterkörper fadet aus. (Raucheffekt). Dämonen sind gehörnt, haben keine Hände (benutzen keine Gegenstände) sondern hornartige, spitze Arme, mit denen sie angreifen. Alternativdesign: Dämonen könnten verwachsene Gestalten sein (2 Köpfe, Chimären, o.ä.)
- Dämonen haben vor nichts Angst und greifen alles an. Dämonen sterben nicht, sondern werden in ihre Dimension gebannt, sobald sie ihre LE verloren haben. Ein niederer Dämon greift niemals einen höheren an.
- ein beschworener Dämon bleibt solange in der Welt, wie er noch LE hat. Er kann nicht geheilt werden. Wenn der Magier während der Beschwörung abgelenkt (angegriffen) wird, so erscheint der Dämon trotzdem, gehorcht dem Magier aber nicht. Wenn der Caster stirbt, verschwindet der Dämon sofort. Beschwört der SC einen Dämon in der Stadt, greift ihn sofort alle in Sichtweite an? Dämonen-LE regeneriert nicht!
- Es muß einen Fumble bei Dä-Beschwörung geben. Beispiel: Wird der Caster beim Beschwören gestört, erscheint der Dämon unkontrolliert!
- DäB-Magie: gestaffelte Spells – mächtigere Dämonen ODER mächtigere Inkarnation desselben Dämons
- Dämonen könnten Eigenleuchtkraft besitzen (deutlich: übernatürliche Erscheinung)
- Dämonen könnten animierte Texturen mit Mündern auf dem Körper haben → dunkles Junges von Shub Nigguraths
- Können nur von bestimmten (magischen?) Waffen verletzt werden?
- Vielleicht sind mehrere Dämonen zusammen mit Schläfer verbannt worden → coole Gegner im AT! (Superhohepriester / „Tempelvorstand“) – Dämonen könnten als Sterbliche getarnt sein → Verwandlung
- Dämonen haben die Fähigkeit, Portale in ihre Welt zu erschaffen. Der einzige Mensch der das kann ist der DäB.
- Bei der Beschwörung eines Dämons sollte man den Eindruck haben, er wird aus seiner Dimension herausgerissen. (Wenn sich später der SC in einem der DäW-Tunnel befindet, könnte er sehen, wie das „rausreißen“ von der anderen Seite aussieht)

VI. Kampfsystem

1. Kampfablauf

Ein Kampf läuft nach folgendem Schema ab:

- Waffen ziehen
- Anvisieren
- Schlagen und Treffen
- Ausweichen/Parieren
- Schaden

1.1 Waffen ziehen

Der SC hat zwei Waffenkombinationen parat. Dies ist eine zweihändige Waffe und zwei einhändige Waffen. Anstelle der zweihändigen Waffe kann auch eine einzelne 1H-Waffe ausgewählt werden. Wurden im SC-Profil diese (maximal drei) Waffen erst einmal ausgewählt, so können sie bei Auftreten einer Kampfsituation sehr schnell gezogen werden.

Beim ersten Drücken der WEAPONS-Taste zieht der SC die zweihändige Waffe (meistens ein Bogen oder eine Armbrust) und kann gleich munter drauflos schießen. Beim zweiten Drücken der WEAPONS-Taste steckt der SC die zweihändige Waffe weg und zieht die beiden einhändigen Waffen (z.B. 1H-Schwert und Schild). Nun kann der Nahkampf losgehen. Ein weiteres Drücken der WEAPONS-Taste lässt die Spielfigur wieder alle Waffen wegstecken.

Hat der SC seine Waffen gezogen, befindet er sich im **Kampfmodus**. Wichtig ist, daß der SC bestimmte Aktionen **nicht** durchführen kann, wenn er sich im **Kampfmodus** befindet, d.h. er kann beispielsweise keine Möbel verschieben oder klettern, wenn er die Hände voller Waffen hat. Hierzu müßte der SC seine Waffen wegstecken und somit den **Aktionsmodus** gehen.

1.2 Nahkampf

1.2.1 Ablauf

Der Ablauf des Nahkampfes lässt sich am besten anhand der Steuerung erklären. Hier wird dem Kapitel Interface vorgegriffen.

Der SC kann sich mit $\leftarrow\uparrow\downarrow\rightarrow$ (genau wie auch ohne Waffen) vorwärts/rückwärts bewegen bzw. sich nach links/rechts drehen. Mit gedrückter ACTION-Taste geht der SC in Grundhaltung (Kampfposition).

Anvisieren geschieht quasi automatisch durch die Blickrichtung des SCs. Der NSC/andere SC in Nahkampfreichweite, der sich in Blickrichtung befindet, wird das Ziel des Schlages. Der Spieler kann auswählen, ob er nach oben, mittig oder unten schlagen will.

Bei gedrückter ACTION-Taste können mit den Cursortasten Schläge ausgewählt und durchgeführt werden. Mit diesen Tastenkombinationen können bis zu 5 Angriffsschläge und eine Standardparade ausgeführt werden:

ACTION-Taste , dann ...	Schlag #	Schlag, z.B.
\leftarrow	0	Von rechts nach links
$\uparrow\leftarrow$	1	Spezialschlag 1 (z.B. Berserkerschlag)
\uparrow	2	Gerader Schlag
$\uparrow\rightarrow$	3	Spezialschlag 2
\rightarrow	4	Von links nach rechts
\downarrow	5	Parade

Die genaue Festlegung der möglichen Schläge ist abhängig von zwei Faktoren:

1. Welche **Waffenart** benutzt der SC gerade ?
2. Hat der SC das zu der Waffenart passende **Talent** ?

(Hierzu unten mehr)

1.2.2 Schlägen aus der Bewegung heraus

Die o.a. Schläge wurden alle aus dem Stand (mit zuvor gedrückter ACTION Taste) ausgeführt. Hält der Spieler zuvor eine der Richtungstasten gedrückt, und drückt dann auf ACTION, werden genau die gleichen Schläge ausgeführt.

Im **Rennen** allerdings, kann der SC nur **einen** Schlag ausführen. Drückt der Spieler in vollem Lauf kurz ACTION (\uparrow weiterhin gedrückt), so schlägt der SC und rennt sofort weiter. Hält der Spieler Action und \uparrow gedrückt, so würde der SC aus vollem Lauf heraus erst seine „Sturmattacke“ ausführen und danach (aufgrund der noch gedrückten Tasten ACTION + \uparrow) einen ganz normalen Angriff nach vorne (Schlag 2) ausführen. Diesen Schlag würde der SC solange wiederholen, wie der Spieler die beiden Tasten gedrückt hält.

1.2.3 Schläge in verschiedenen Richtungen

Welchen Gegner der SC angreift, wird durch die Blickrichtung festgelegt. Eventuell könnte man in einem geringen Winkel ($+/-30^\circ$ oder so) ein **AutoTargeting** einbauen, da bei einer OutsideView die Blickrichtung der Spielfigur nicht 100%ig abgeschätzt werden kann.

• ECSTATIC: Der SC richtet sich nach jedem Schlag + 30° in die Richtung des nächsten Gegners aus!

(Die Tastenkombination ACTION + \uparrow könnte ein gerader Stich sein, während ACTION + \rightarrow ein seitlicher Schlag nach unten sein könnte. Genaueres später.)

1.2.4 Parade

Die **Parade** wird zwar vom Spieler ausgelöst (ACTION-Taste und \downarrow), fängt aber automatisch den Schlag ab, wenn sie erfolgreich war. Hier ist seitens des Spielers also nur das richtige Timing erforderlich.

Wenn der Spieler einen Schild hat, pariert der SC automatisch damit. Ansonsten nimmt er seine Waffe. Der Vorteil eines Schildes ist, daß man direkt nach der Parade ohne Verzögerung wieder angreifen kann. (Außerdem steigert ein Schild natürlich die Rüstungsklasse.)

ohne Schild gibt es eine PA-AT Verzögerung (Aniu)

1.2.5 Waffenarten

Es gibt 6 verschiedene Waffenarten Dies hat Auswirkungen auf die jeweiligen Schlaganimationen, die Effektivität und die Richtung des Schlages.

#	Waffenart	Dazu gehören
0	Bloße Hände	-
1	Dolch	-
2	Schwert (einhändig)	Schwert, Kurzs Schwert
3	Axt (einhändig)	Beil, Hammer, Keule, Streitkolben
4	Zweihändiges Schwert	-
5	Zweihändige Axt	-

Schwerter haben etwa die doppelte Schlagfrequenz wie Äxte, dafür machen Äxte etwa den doppelten Schaden wie Schwerter.

1.2.6 Waffentalente

Für jede der o.a. Waffenarten gibt es ein Waffentalent. Die Talente heißen entsprechend: Faustkampf, Dolchkampf, Schwertkampf, Axtkampf, Kampf mit dem Zweihänder, Kampf mit der Streitaxt. (Details s. unten)

Hat der SC ein Waffentalent **nicht**, will aber trotzdem mit einer Waffe der entsprechenden Kategorie kämpfen, so tut er dies so wie du und ich es tun würden – auf plumpe, dilettantische Art. D.h. die Schlaganimationen zeigen, wie die Spielfigur einen normalen Schlag ausführt. Die Spezialschläge ($\uparrow\leftarrow$ und $\uparrow\rightarrow$) stehen ihm nicht zur Verfügung. Hat der Spieler das Talent gelernt so ändert sich die Animation: Bei gedrückter ACTION-Taste nimmt die Figur eine gefährliche Haltung ein, und alle ausgeführten Schläge sehen professionell und toll aus (hoffentlich). Somit wird dem Spieler deutlich, daß er auch was gelernt hat.

Hat der Spieler ein Waffentalent gelernt, steigt seine Schlagfrequenz und Trefferwahrscheinlichkeit, wenn er diese benutzt. Außerdem werden ihm die Spezialschläge für diese Waffe zugänglich.

Wenn der Spieler mit **Keulen** oder **dicken Prügeln** kämpft, sieht die Animation immer „dumm“ aus. Für Keulen u.ä. gibt es kein Talent. Es wird dieselbe Anim bepützt, wie für ungelerten Schwertkampf bzw. – Zweihänderkampf: *Streitaxtkampf*

1.2.7 Treffer und Schaden

Sobald der Schlag auf das Opfer hernieder saust, muß ermittelt werden, ob die Waffe (regeltechnisch) trifft oder nicht. Dies hängt von folgenden Faktoren ab:

- Attribut *Waffenkunst* des Angreifers (ist ein Prozentwert)
- Angriffsbonus der Waffe (siehe V.1.3.1 „Nahkampfwaffen“, ist ein relativer Prozentwert)
- Trefferbonus durch Waffentalent (40 % falls entsprechendes Talent vorhanden)
- Attribut *Waffenkunst* des Angegriffenen (repräsentiert die Paradewahrscheinlichkeit)

Die Formel lautet also:

$$\begin{aligned} \text{Trefferchance} = & 2 * \text{Waffenkunst}_{\text{Angreifer}} + \\ & \text{Angriffsbonus}_waffe + \\ & \text{Trefferbonus}_{waffentalent} - \\ & \text{Waffenkunst}_{\text{Angegriffener}} (\text{falls Schild/Verteidigungswaffe}) \end{aligned}$$

Für jeden Schlag wird also noch obiger Formel erwürfelt, welchen Effekt er hat:

IW100	Effekt	IW100-Overrides	Auswirkungen
\leq Trefferchance/20	Kritischer Treffer	1 ist immer ein kritischer Treffer	Rüstung wird ignoriert. Maximaler statt ausgewürfelter Schaden
\leq Trefferchance	Treffer	2 – 5 ist immer ein Treffer	normaler Schaden
$>$ Trefferchance	Opfer pariert bzw. weicht aus	96 – 100 ist immer verfehlt	kein Schaden

1.2.8 Trefferzonen

Um besondere Todesanimationen durch kritische Treffer (siehe unten) einzubauen, kann der Spieler durch Treffen einer „kritischen“ Trefferzone einen solchen kritischen Schaden verursachen. Für jedes Limb der Figurenengine kann festgelegt werden, ob es eine kritische Trefferzone ist, oder nicht.

Beispiel für eine Trefferzonen-Festlegung bei Menschen:

Trefferzone	Limb	kritisch Treffer möglich
Kopf	Kopf-limb	ja
Körper	Alle anderen limbs	nein

Vor allem Monster/Tiere können andere Trefferzonen haben

1.2.9 Kritischer Treffer

Ein **kritischer Treffer tötet einen Gegner auf der Stelle**. Voraussetzung dafür ist, daß der richtige Schlag der richtigen Waffe die richtige Trefferzone trifft. Diese „kritischen“ Waffe-Schlag-Trefferzonen-Kombinationen sind bei der Beschreibung der einzelnen Schläge weiter unten angegeben. Die kritische Trefferzone (siehe oben) muß für jedes Mesh der Figurenengine separat vorgegeben werden. Bei Humanoiden ist es der Kopf.

Beispiel: Der SC löst mit ACTION + $\uparrow\star$ den Berserkerschlag aus (wird immer in Richtung Kopf ausgeführt). Er trifft den Kopf (als kritische Trefferzone für diesen Gegner deklariert) und die Rübe ist ab! Hätte der SC einen anderen Schlag auf den Kopf gemacht, hätte sein Gegner ganz normalen Schaden genommen.

WICHTIG: Bei SCs können **keine** kritischen Treffer gelandet werden, weder von NSCs noch von anderen SCs.

1.2.10 Meuchelattacke

Gemeuchelt wird ausschließlich mit Dolchen und nur bei humanoiden Wesen. Voraussetzung für den Meuchler ist das Talent **Meucheln**. Hat der Gegner den Meuchelmörder noch nicht bemerkt, so kann dieser seine Meuchelattacke anbringen, diesmal allerdings tötet der Stich mit 100% Erfolgschance! (Angriff von hinten oder unsichtbar) Auf die Rüstung wird bei einer gelungenen Meuchelattacke keine Rücksicht genommen. Auch hat der Angegriffene keine Paradechance.

1.2.11 Unbemerkt Angriff

Nähert sich ein Angreifer unbemerkt (von Hinten oder unsichtbar), so trifft der Schlag automatisch, allerdings mit ganz normalem Schaden. Da auch nach einem erfolglosen Streich das Opfer den Attentäter sofort bemerkt, ist für einen zweiten Streich die Bedingung der Unbemerktheit nicht mehr gegeben.

1.2.12 Schaden an Waffen und Rüstung

Eine Waffe nimmt im Kampf keinen Schaden, d.h. wenn man einen Gegner schlägt. Schlägt man allerdings auf eine Holztür oder eine Steinwand, so können auch Waffen Schaden nehmen, d.h. sie verlieren Strukturpunkte. Je nachdem, mit welcher Waffenart man auf welches Material einprügelt, ergeben sich andere Konsequenzen.

Waffenart	Auf Holz	Auf Stein
Alle Schwerter	<ul style="list-style-type: none"> Schwert nimmt 5% Schaden Holz nimmt 50 % des Schwertradens 	<ul style="list-style-type: none"> Schwert nimmt 10% Schaden Stein nimmt keinen Schaden
Alle Äxte	<ul style="list-style-type: none"> Holz nimmt vollen Axtschaden 	<ul style="list-style-type: none"> Axt nimmt 5% Schaden Stein nimmt keinen Schaden
Keulen	<ul style="list-style-type: none"> Keule nimmt 5% Schaden Holz nimmt 50 % Keulenschadens 	<ul style="list-style-type: none"> Keule nimmt 10% Schaden Stein nimmt keinen Schaden
Dolch	<ul style="list-style-type: none"> Dolch nimmt 20 % Schaden Holz nimmt 25 % des Dolchschadens 	<ul style="list-style-type: none"> Dolch nimmt 10% Schaden Stein nimmt keinen Schaden
Bloße Fäuste	<ul style="list-style-type: none"> SC verliert 1 LP Holz nimmt 25 % des Faustschadens 	<ul style="list-style-type: none"> SC verliert 2 LP Stein nimmt keinen Schaden

Metall wird hier wie Stein behandelt

Rüstungen nehmen nur dann Schaden, wenn ein Gegner dem SC mit einem Treffer höheren Schaden verursacht, als seine Rüstung absorbiert, d.h. wenn Schaden > Schutzfaktor. Der Schaden an der Rüstung ist dann stets 1 %.

Beispiel: Der SC hat einen Rüstungsschutz von 5. Ein Monster trifft ihn mit 5 Punkten. Die Rüstung absorbiert den Schaden völlig. Weder SC noch seine Rüstung nehmen Schaden. Das Monster trifft ihn mit 8 Punkten. Die Rüstung absorbiert 5, und der SC nimmt 3 Schaden. Jetzt nimmt auch die Rüstung Schaden, und zwar 1% ihrer maximalen „Strukturpunkte“.

Wie gut eine Waffe oder Rüstung noch in Schuß ist, kann man anhand ihrer Textur sehen.

Strukturpunkte	Waffe	Metall-Rüstung	Leder-Rüstung
100 %	Blankes Metall	Blankes Metall	glatt, sauber
75 %	Stumpfes Metall	Stumpfes Metall	leicht befleckt
50 %	Stumpf und scharbig	Stumpf und verbeult	befleckt und eingerissen
25%	Scharbig und rostig	Rostig und verbeult	zerfetzt
0%	Zerbrochenes Mesh	-	-

Hier noch einige wichtige Faustegeln:

- Eine völlig zerbrochene Waffe kann nie mehr repariert werden!
- Eine Rüstung kann niemals weniger Strukturpunkte haben als 25% ihres Maximums.
- Die Rüstung verliert ihren Schutzfaktor entsprechend ihrer Strukturpunkte

1.2.13 Bounding Box

Um die Behinderung von großen Waffen in engen Gängen zu realisieren, muß eine Art „Bounding Box“ um den ausholenden Nahkämpfer gelegt werden. Würde nun sein riesiges Zweihanderschwert

beim Ausholen durch die Felswand schneiden, so muß diese Attacke abgebrochen werden. Steht der Nahkämpfer in so einem engen Gang, muß er halt seinen Dolch ziehen und zustechen.

1.2.14 Genaue Auflistung der möglichen Schläge

1.2.14.1 Faustkampf

Ohne Talent:

ACTION +	Schlag #	Schlag	Richtung	Schaden	kritischer Treffer
←	0	Schwing er	Oben	normal	-
↑	2	Gerade	Gerade	normal	-
→	4	Tritt	Unten	*1,5	-
↓	5	Springt nach hinten	-	-	-

Grundhaltung: Geht leicht in die Knie

Es gibt kein Faustkampf-Talent.

1.2.14.2 Dolch

Ohne Talent:

ACTION +	Schlag #	Schlag	Richtung	Schaden	kritischer Treffer
←	0	Stich	Oben	normal	-
↑	2	Stich	Gerade	normal	-
→	4	Stich	Unten	normal	-
↓	5	Unbeholfene Parade	-	-	-

Grundhaltung: geht leicht in die Knie, Klinge zeigt nach vorne

Mit Dolchkampf-Talent (zusätzlich Meuchelattacke erlernbar)

ACTION +	Schlag #	Schlag	Richtung	Schaden	kritischer Treffer
←	0	Schwingen von rechts nach links	Oben	normal	-
↑←	1	Dreht sich rein, Stich von unten	Gerade	*1,5	-
↑	2	Stich von oben	Gerade	normal	-
↑→	3	Anspringen und Stich	Gerade	*1,5	-
→	4	Schwingen von links nach rechts	Unten	normal	-
↓	5	Zurückspringen (Parade)	-	-	-

Grundhaltung: Geht in die Knie, Dolcharm vorne, Klinge zeigt nach unten

1.2.14.3 Schwert (einhändig)

Ohne Talent:

ACTION +	Schlag #	Schlag	Richtung	Schaden	kritischer Treffer
←	0	Von rechts nach links	Oben	normal	-
↑	2	Von rechts nach links	Gerade	normal	-
→	4	Von rechts nach links	Unten	normal	-
↓	5	Unbeholfene Parade	-	-	-

Grundhaltung: geht leicht in die Knie

Mit Schwertkampf-Talent:

ACTION +	Schlag #	Schlag	Richtung	Schaden	kritischer Treffer
←	0	Von rechts nach links	Oben	normal	-
↑←	1	Berserkerschlag incl. Schritt nach vorne	Oben	*2	möglich

ACTION +	Schlag #	Schlag	Richtung	Schaden	kritischer Treffer
↑	2	Von oben	Alle	normal	-
↑→	3	Todeswirbel	Alle	*1,5	möglich
→	4	Von links nach rechts	Unten	normal	-
↓	5	Parade	-	-	-

Grundhaltung: Geht in die Knie, Schwertarm hinten, Klinge zeigt nach vorne

1.2.14.4 Axt (einhändig)

Ohne Talent:

(wie Schwert)

Mit Axtkampf-Talent:

ACTION +	Schlag #	Schlag	Richtung	Schaden	kritischer Treffer
←	0	Hacken von rechts nach links	Oben	normal	-
↑←	1	Berserk erschlag incl. Schritt nach vorne	Oben	*2	möglich
↑	2	Hacken von oben	Alle	normal	-
↑→	3	Kopfspalter incl. Schritt nach vorne	Alle	*2	möglich
→	4	Hacken von links nach rechts	Unten	normal	-
↓	5	Parade	-	-	-

Grundhaltung: Geht in die Knie, Axt hoherhoben hinten

1.2.14.5 Zweihänder

Ohne Talent:

ACTION +	Schlag #	Schlag	Richtung	Schaden	kritischer Treffer
←	0	-	-	-	-
↑	2	Schlagen von oben	Alle	normal	-
→	4	-	-	-	-
↓	5	Unbeholfene Parade	-	-	-

Grundhaltung: geht leicht in die Knie

Mit Zweihänder-Talent:

ACTION +	Schlag #	Schlag	Richtung	Schaden	kritischer Treffer
←	0	Schwingen von rechts nach links	Oben	normal	-
↑←	1	Befreiungsroundschlag	Gerade	*1,5	möglich
↑	2	Von oben	Alle	normal	-
↑→	3	2er Kombo von unten	Alle	normal	möglich
→	4	Schwingen von links nach rechts	Unten	normal	-
↓	5	Parade	-	-	-

Grundhaltung: Geht in die Knie, Schwert in beiden Händen, Klinge zeigt nach oben

1.2.14.6 Streitaxt

Ohne Talent:

(wie Zweihänder)

Mit Streitaxt-Talent:

ACTION +	Schlag #	Schlag	Richtung	Schaden	kritischer Treffer
←	0	Von rechts nach links	Oben	normal	-
↑←	1	???	???	???	möglich

ACTION +	Schlag #	Schlag	Richtung	Schaden	kritischer Treffer
↑	2	Von oben spalten	Alle	normal	-
↑→	3	???	???	???	möglich
→	4	Von links nach rechts	Unten	normal	-
↓	5	Parade	-	-	-

Grundhaltung: Geht in die Knie, Axt in beiden Händen vorm Körper

1.3 Fernkampf

1.3.1 Ablauf

Anders als beim Nahkampf nimmt der SC hier die Grundhaltung schon in dem Moment ein, in dem die Fernkampfwaffe gezogen wird. Er befindet sich also mit gezogener Fernkampfwaffe immer in Kampfposition (Beine leicht gespreizt, Bogen zeigt nach unten, Pfeil liegt auf). Mit Druck auf die ACTION-Taste hebt der SC den Bogen und der Pfeil fliegt...

Mit den Cursortasten kann die Figur jetzt wie beim normalen Gehen bewegt werden.

1.3.2 Automatische Zielerfassung

Der SC zielt in einem Raumwinkel von $+30^\circ$ automatisch. Das ein Ziel aufgefaßt wurde, erkennt man daran, daß der SC den Bogen hebt und die Sehne spannt. Drückt der Spieler jetzt ACTION, so fliegt der Pfeil und trifft dem Talent entsprechend (s.u.). Bewegt sich das aufgefaßte Ziel, so dreht der SC den **Oberkörper unabhängig vom Unterkörper** bis zu 30° in jede Richtung, d.h. die Schußwaffe wird ein kleines Stück mitgeführt. Mit den Cursorsternen kann der Spieler seine Figur bewegen. Die Tasten ← und → (also die Drehung des Oberkörpers) bewirkt gleichzeitig die automatische Zielerfassung. So kann der Spieler damit den nächsten linken bzw. rechten Gegner anvisieren, da dieser durch Oberkörperdrehung automatisch in das $2 \times 30^\circ$ -Raster schnappt. Dabei wird bis zu 45° nach oben oder unten automatisch gezielt.

Beispiel: Wenn der SC von 10 Gegnern umringt ist, und sich auf der Stelle dreht, "schnappt" die Zielerfassung während des Drehens von Gegner zu Gegner.

Will der Spieler ein bestimmtes Ziel im Visier behalten, so muß er die ACTION - Taste gedrückt halten (SC feuert kontinuierlich) und dafür sorgen, daß der aufgefaßte Gegner immer im 60° -Blickfeld seines SCs bleibt (er muß also mitlenken).

1.3.3 Treffer

Die Entscheidung, ob der Schuß traf oder nicht, hängt davon ab, ob ein Ziel (automatisch) anvisiert oder aber nur „ins Blaue“ (ohne Zielauffassung z.B.: in dunklen Gang hineinschießen) geschossen wurde.

- Anvisiert: Ermittlung, ob regeltechnisch getroffen
- Schuß „ins Blaue“: Ermittlung, ob grafisch getroffen

1.3.3.1 Regeltechnischer Treffer

Für alle gezielten Schüsse hängt der regeltechnische Treffer von folgenden Faktoren ab:

- Attribut *Waffenkunst* des Schützen
- Angriffsbonus der Fernkampfwaffe (V.1.3.2)

- Entfernung zwischen Schütze und Ziel

Entfernung	Bonus
0 - 25% Waffnereichweite	+ 50%
26 - 50 %	+ 10%
51 - 75%	0%
76 - 100%	- 25%
101%+	(Pfeil/Bolzen fällt bei 100% Reichweite zu Boden)

- Malus für sich bewegende Ziele (-10 % für Gehen, -25 % für Rennen)
- Größe des Ziels (- 25 % für Ziele, die viel kleiner als Menschen sind, + 25 % für sehr viel größere Ziele)

Hier nun die Formel:

$$\text{Trefferchance} = 2 * \text{Waffenkunst}_{\text{Angreifer}} + \\ \text{Entfernungsbonus} + \\ \text{Angriffsbonus}_{\text{Waffe}} - \\ \text{Bewegungsmalus}_{\text{Ziel}} + \\ \text{Größenbonus}_{\text{Ziel}}$$

Nachdem die Trefferchance ermittelt ist, wird nun mit 1W100 gewürfelt:

1W100	Effekt	1W100-Overrides	Auswirkungen
<= Trefferchance/20	kritischer Treffer	1 ist immer kritischer Treffer	Rüstung wird ignoriert Maximaler statt erwürfelter Schaden
<= Trefferchance	Treffer	2 - 5 ist immer ein Treffer	Normaler Schaden
> Trefferchance	Opfer parriert bzw. weicht aus	96 - 100 ist immer verfehlt	kein Schaden

1.3.3.2 Grafischer Treffer

Alle Schüsse ins Blaue ermitteln einen **grafischen Treffer**. Bewegt sich das Geschoß bzw. die Wurfwaffe durch einen (unsichtbaren) Quader, der um das Ziel herum gelegt wird, wurde es getroffen. Dies kann z.B. dadurch verhindert werden, daß das Opfer in Deckung springt oder aber gar kein Opfer in der Schußlinie steht.

1.3.3.3 Ein grafisches Problem

Für die **grafische Darstellung** eines solchen Schusses im Viewport kann nun folgendes Problem auftauchen. Der Spieler trifft regeltechnisch, der Pfeil würde aber grafisch vorbeifliegen, weil sich das Ziel während des Schusses zur Seite bewegt hat. Umgekehrt könnte ein regeltechnischer Fehlschuß sich aus den selben Gründen als grafischer Treffer erweisen.

Die Lösung muß darin liegen, daß „geschummelt“ wird. Im ersten Fall muß die Flugbahn des Pfeiles ein wenig korrigiert werden und beim Ziel einfach verschwinden. Im zweiten Fall fliegt der Pfeil einfach durch die Figur hindurch. Beide grafischen Schummeleien werden aufgrund der hohen Fluggeschwindigkeit sehr wahrscheinlich gar nicht auffallen.

1.3.3.4 Nachladen

Sobald der Schuß von der Sehne ging, wird automatisch die zur Waffe gehörende Nachladeanimation abgespielt und es vergeht die Zeit, die in V.1.3.2 „Fernkampfwaffen“ als

Nachladezeit spezifiziert ist. Daraus ergibt sich dann auch die Schußfrequenz (= Ausholzeit + Nachladezeit + erneute Anvisierzeit des Spielers).

1.3.4 Fernkampfwaffen – Arten

Es gibt im Wesentlichen **Bögen** und **Armbrüste**. Bögen haben etwa die doppelte Schußfrequenz von Armbrüsten, dafür haben Armbrüste etwa die doppelte Durchschlagskraft von Bögen.

1.3.5 Fernkampfwaffen – Talente

Bogenschießen und Armbrustschießen. Bei beiden verbessert sich durch das Erlernen des entsprechenden Talentes die Schußfrequenz, was sich jeweils durch die schnellere verbesserte Nachladeanimation bemerkbar macht. (genauerer s. Talente)

1.3.6 Schaden an Fernkampfwaffen

- Fernkampfwaffen sind **unzerstörbar**!
- Eine Parade ist bei gezogener Fernkampfwaffe **nicht** möglich!

1.3.7 Brandpfeile

Wird ein auf die Sehne gelegter Pfeil an ein Feuer (Fackelhalter mit brennender Fackel) gehalten, so wird dieser normale Pfeil ein Brandpfeil:

- Wird der Pfeil zurück in den Köcher gelegt, ist er wieder ein normaler Pfeil
- Wird der Brandpfeil abgeschossen fliegt er wie ein kleiner Feuerball und verursacht beim Ziel zusätzlich **5 Punkte** Feuerschaden.
- Wird der Brandpfeil abgeschossen und fällt wirkungslos zu Boden, so geht er (wie eine Fackel) langsam aus und wird zu einem normalen Pfeil.

1.4 Schaden

Wurde ein Treffer erzielt, so kommt der Schaden der Angriffswaffe zur Geltung. Dazu wird auf folgende Weise vorgegangen:

- die **Anzahl der Schadenspunkte** werden ermittelt oder vielmehr ausgewürfelt
- die **Art des Schadens** muß aus der Waffentabelle (siehe V.1.3.1 ff) ermittelt werden (z.B. Waffenschaden für *Bastardschwert*); dabei können auch mehrere zusammen wirken (z.B. die brennende Fackel: *Waffenschaden & Feuerschaden* oder ein magisches Schwert: *Waffenschaden & Magieschaden*)
 - Waffenschaden
 - Feuerschaden
 - Giftschaden (wird nicht direkt verursacht; siehe weiter unten)
 - Magieschaden
- Feststellen der **Empfindlichkeiten** des Getroffenen gegenüber der verursachten Schadensart (Empfindlichkeitsstufen 0, ¼, ½, ¾, 1, 1½, 2, 3 und 4)
- Reduzieren der Schadenspunkte um die **Rüstungspunkte** des Getroffenen (bei einem

kritischen Treffer werden diese Rüstungspunkte ignoriert)

- Reduzieren der **Lebenspunkte** des Getroffenen um die übrigen Schadenspunkte
- falls die Kreatur **giftig** war und mindestens ein normaler Schadenspunkt von den Lebenspunkten des Getroffenen abgezogen wurde, wird zusätzlich seine Giftdosis um einen Punkt erhöht

2. Kampfauswirkungen

2.1 Verlust von Statusattributen

2.1.1 Verlust von Lebenspunkten

Sinken die Lebenspunkte durch Kampfeinwirkung, so hat das zunächst keine weiteren Folgen für den SC. Er wird nicht langsamer, trifft schlechter oder sonstiges. Sinken sie allerdings auf oder unter 0, so fällt der SC bewußtlos zu Boden und der Viewport des Spielers dunkelt langsam ins völlig Schwarze ab (nur First-Person-View). In einer Outside-View sinkt der eigene SC in einer „Sterbe-Animation“ zu Boden und bleibt liegen. Gleichzeitig besteht die Möglichkeit, daß die Spielfigur durch Versammlung der letzten Kräfte doch noch überlebt. Dazu wird erst **sofort** und dann **alle 5 Sekunden** ein 1W100-Wurf durchgeführt, mit der Konstitution des SCs sowie seinen aktuellen Lebenspunkten (0 oder negativ) verglichen und auf folgender Tabelle das Ergebnis ermittelt:

1W100	Effekt	Text
> (Konstitution + LP*10)	SC stirbt (siehe 3.3 „Tod des Spielers“)	„...die Würfel sind gefallen.“
<= (Konstitution + LP*10)	SC hält für die nächsten 5 Sekunden durch, bleibt aber bewußtlos	„...noch eine kurze Gnadenfrist.“
<= (Konstitution + LP*10)/5	SC rappelt sich hoch und kann für die nächsten 5 Sekunden heldenhaft weiterkämpfen	„...doch Blutrausch befällt Dich.“

Während der Spieler einen schwarzen Viewport eingeblendet bekommt erscheint der sinngemäße Text „Das Ende naht...“ und während die Pünktchen, die nach und nach auftauchen, den Spieler am Bildschirm zappeln lassen, wird die eben geschilderte Überprüfung durchgeführt. Schließlich wird der in der Spalte Text stehende Satz nach den Pünktchen ausgegeben.

2.2 Regeneration von Statusattributen

Die drei Arten der Statusattribute werden im Verlaufe des Spiels ständig reduziert (bei Wahnsinn natürlich erhöht), doch regenerieren sich auch automatisch wieder. Die Regeneration von Statusattributen gilt für SCs **und** NSCs gleichermaßen:

2.2.1 Lebenspunkte

Verlorene Lebenspunkte können auf folgende Art und Weise wieder regeneriert werden:

Art	Bedingung	Querverweis	Auswirkung
-----	-----------	-------------	------------

1. Gurus

#	Slot	Prototyp	Datei	Grad	Besitz	Talente/Zauber	Funktion	Tagesablauf	Aufträge	Besonderheiten
400	„Der Erleuchtete“	-	NSC_GUR.D	6	• nichts (alles was er braucht bekommt er sobald er ruft)	• Eiserner Wille • Meditation • Schwimmen • (Magie ?)	mächtigster Guru im Sekten-Lager; keiner wagt an seinen Worten und Taten zu zweifeln und seien sie noch so himmrisig	Hält sich tagsüber in M (1.OG) auf und hält dort einen Rundgang; nachts schläft er im 2.OG; verläßt nie M	Auftraggeber für SC-Gurus	Etwas verrückt und sehr weltfremd. Hat geistig völlig abgehoben und würde wahrscheinlich aus Versehen verhungern, hätte er keine Diener
401	„Mastermind“	-	NSC_GUR.D	5	• Streitkolben (magisch: erhöht • 10 Phiole • 5 Nuggets)	• Eiserner Wille • Meditation • Schwimmen • Axtkampf • (Magie ?)	sehr mächtig; Lehrer allerGurus	schläft bis Mittag in L; nachmittags bis abends ist er am LP und unterrichtet	gibt wohlgesonnenen SCs leicht intrigeante Aufträge	Raffinierter sehr mächtiger Guru, der genau weiß was vor sich geht. Leichte Rivalität mit dem „Erleuchteten“.
402	Drogenmeister	-	NSC_GUR.D	4	• 50 Phiole	• Eiserner Wille • (Magie ?)	bewacht und verwaltet die Drogen im Drogenlager	pendelt zwischen DL, M und VP		Alter Guru, der seinen Zenit längst erreicht hat und nichts mehr vom Leben erwartet. Absolut loyal zur Sekte
403	Novizenmeister	-	NSC_GUR.D	3	• Schutzamulett	• Eiserner Wille • Schwimmen • (Magie ?)	paßt auf die Novizen auf und unterrichtet sie (auch SC-Novizen)	schläft in L; tagsüber auf LP	Auftraggeber für SC-Novizen	Unauffälliger Durchschnitts-Guru, der in allen Dingen Mittelmaß ist und auf keinen Fall irgendwie auffallen möchte. Typ: Fahrradfahrer.
404	„Der Rächer“	-	NSC_GUR.D	3	• „Amulett des Wahnsinns“ • magische Kettenrüstung • Zweihänder	• Eiserner Wille • Meditation • Schwimmen • ZweiHänderkampf • Schwertkampf • (Magie ?)	Ehemaliger Templer, der zum Guru aufgestiegen ist. Kümmt sich um die Templer. Unterrichtet SC-Templer. Sein Nebenjob ist die Auffindung und Bestrafung von abtrünnigen Sekten-anhängern.	wohnt/schläft in R, unterrichtet auf dem TP und ist mittags in M beim Erleuchteten	Auftraggeber für SC-Templer	sein magisches Amulett macht den Zauber Verwirrung so stark, daß das Opfer permanent wahnsinnig wird

2. Novizen

#	Slot	Prototyp	Datei	Grad	Besitz	Talente/Zauber	Funktion	Tagesablauf	Aufträge	Besonderheiten
420	Haushofmeister	-	NSC_NOV.D	6	• vor allem viel Käse	• ?	ehrgeiziger Novize, der sämtliche Vorräte der Sekte (außer den Drogen) verwaltet;	ist fast den ganzen Tag über in VL und schläft auch dort; ist in den frühen Abendsstunden am Kleinkram	schickt die SCs nach allerlei Kleinkram	bereitet sich auf den Aufstieg zum Guru vor und ist sehr stolz darauf (erzählt es jedem); seine

#	Slot	Prototyp	Datei	Grad	Besitz	Talente/Zauber	Funktion	Tagesablauf	Aufträge	Besonderheiten
							ist für die Ausrichtung von Festen und Orgien verantwortlich	VP		heimliche Leidenschaft ist ...Käse
421	der Forscher	-	NSC_NOV.D	5	• ?	• ?	weltgewander, starker Novize, der meistens in den Dungeons nach einem Weg zum uralten Tempel sucht	schläft in N1; steht sehr früh auf und geht in die Dungeons unter der verlassenen Mine; kehrt spät abends wieder zurück	SC als Begleitschutz	Freund des Templers „Glückshand“; ist normalerweise zusammen mit ihm in den Dungeons
422	„Plappermaul“	-	NSC_NOV.D	4	• ?	• ?	ist als ungewöhnlich wortgewandter Novize der Star-Rekrutierer der Sekte	tagsüber rekrutieren im AL; abends am VP; schläft in N1	ist einer der ersten vier Auftraggeber im AL	sehr beliebt bei den Gurus
423	(AL-Rekrutierer)	Rekrutierer	NSC_NOV.D	3	• ?	• ?	rekrutiert zusammen mit „Plappermaul“ im AL	tagsüber rekrutieren im AL; schläft in N2		verehrt „Plappermaul“ und schwärmt bei jeder Gelegenheit von ihm
424	(NL-Rekrutierer 1)	Rekrutierer	NSC_NOV.D	3	• ?	• ?	rekrutiert im NL	tagsüber rekrutieren im NL; schläft in N3		
425	(NL-Rekrutierer 2)	Rekrutierer	NSC_NOV.D	3	• ?	• ?	dito	dito		
426	(FM-Rekrutierer)	Rekrutierer	NSC_NOV.D	3	• ?	• ?	rekrutiert in FM	tagsüber rekrutieren in FM; schläft in N2		
427	Jünger	Novize-2	NSC_NOV.D	2	• ?	• ?	Lehrling	schläft in N8; vormittags VP; nachmittags LP		
428	Jünger	Novize-2	NSC_NOV.D	2	• ?	• ?	dito	dito		
429	Jünger	Novize-2	NSC_NOV.D	2	• ?	• ?	dito	dito		
430	Jünger	Novize-2	NSC_NOV.D	2	• ?	• ?	dito	dito		
431	Jünger	Novize-2	NSC_NOV.D	2	• ?	• ?	dito	dito		
432	Jünger	Novize-2	NSC_NOV.D	2	• ?	• ?	dito	dito		
433	Diener	Novize-1	NSC_NOV.D	1	• ?	• ?	Lagerarbeiter	schläft in N4; tagsüber Arbeit in VL; abends am LP		
434	Diener	Novize-1	NSC_NOV.D	1	• ?	• ?	dito	dito		
435	Diener	Novize-1	NSC_NOV.D	1	• ?	• ?	dito	dito		
436	Diener	Novize-1	NSC_NOV.D	1	• ?	• ?	Diener des Erleuchteten	schläft in N5; frühmorgens am LP; tagsüber Arbeit in M		
437	Diener	Novize-1	NSC_NOV.D	1	• ?	• ?	dito	dito		
438	Diener	Novize-1	NSC_NOV.D	1	• ?	• ?	dito	dito		
439	Diener	Novize-1	NSC_NOV.D	1	• ?	• ?	Putzkolonne	schläft in N6; vormittag Arbeit in L; mittags LP; nachmittags Arbeit in R; abends Arbeit in W7		
440	Diener	Novize-1	NSC_NOV.D	1	• ?	• ?	dito	dito		
441	Diener	Novize-1	NSC_NOV.D	1	• ?	• ?	dito	dito		
442	Diener	Novize-1	NSC_NOV.D	1	• ?	• ?	Botengänger	schläft in N7; vormittags im AL; nachmittags im NL; abends am VP		
443	Diener	Novize-1	NSC_NOV.D	1	• ?	• ?	dito	dito		
444	Diener	Novize-1	NSC_NOV.D	1	• ?	• ?	dito	dito		

3. Templer

#	Slot	Prototyp	Datei	Grad	Besitz	Talente/Zauber	Funktion	Tagesablauf	Aufträge	Besonderheiten
460	Der Ehrenwerte	-	NSC_TPL.D	6	• vor allem immer reichlich ThroatKiller	• standard	Hauptmann der Templer; kontrolliert die Turm- und Tempelwachen	schläft in W6; Rundgang: TP→T3→T1→VP→M→T2, dann abends auf dem TP	schickt SCs nach Infos über Stärken der anderen Lager	extrem gefährlicher Kämpfer, der aber langsam in die Jahre kommt; er besäuft sich gerne mit ThroatKiller
461	„Glückshand“	-	NSC_TPL.D	5	• ?	• standard	führt den Kreuzzug nach dem uralten Tempel an (zusammen mit dem Novizen „der Forscher“)	schläft in W8; bricht frühmorgens auf in ein Dungeon; kehrt spät abends zurück		enger Freund des Novizen „der Forscher“;
462	„Der Uhu“	-	NSC_TPL.D	5	• ?	• viel mehr/höhere Zauber als für einen Templer seines Grades üblich	sozusagen der Libero; schaut mal hier mal da nach dem Rechten, hat aber keine spezielle Aufgabe	schläft tagsüber in W7; steht abends auf und macht eine Rundtour durchs Lager: TP→M (EG)→VL→DL→VP		unheimliche Aura; die „graue Eminenz“ der Sekte; verfügt über größere Psi-Fähigkeiten, als so manchem im Psilager bewußt ist
463	Der Beschützer	-	NSC_TPL.D	4	• ?	• standard	führt den Trupp an, der die FM beschützt	schläft in W1; bricht frühmorgens auf nach FM; kehrt spät abends zurück	Infos über geplante Anschläge ergattern; Attentate auf die Söldner/Erzbarone/Schatten	ist von seiner Mentalität her der reinste Meuchelmörder, tut seine Arbeit aber sehr effektiv
464	Tempelwache 1	Tempelwache	NSC_TPL.D	4	• Anti-Psi-Amulett • ?	• keine Zauber •	Leibgarde des Erleuchteten	ist immer in M (1.OG); schlält nachts		das Schutzamulett macht ihn absolut immun gegen jede Art von Psi-Magie; allerdings kann er selber nicht einen Spruch
465	Tempelwache 2	Tempelwache	NSC_TPL.D	4	• dito	• dito	dito	dito		dito
466	Crusader 1	Crusader	NSC_TPL.D	3	•	•	begleitet „Glückshand“ auf der Suche nach dem uralten Tempel	wie „Glückshand“		idealistisch, naiv und sehr loyal gegenüber der Sekte
467	Crusader 2	Crusader	NSC_TPL.D	3	•	•	dito	dito		dito
468	FM-Beschützer 1	FM-Trupp	NSC_TPL.D	3	•	•		wie „Der Beschützer“		
469	FM-Beschützer 2	FM-Trupp	NSC_TPL.D	3	•	•		dito		
470	FM-Beschützer 3	FM-Trupp	NSC_TPL.D	3	•	•		schläft in W2, sonst wie „Der Beschützer“		
471	FM-Beschützer 4	FM-Trupp	NSC_TPL.D	3	•	•		schläft in W3, sonst wie „Der Beschützer“		
472	FM-Beschützer 5	FM-Trupp	NSC_TPL.D	3	•	•		dito		
473	FM-Beschützer 6	FM-Trupp	NSC_TPL.D	3	•	•		dito		
474	Turmwache 1A	Turmwache	NSC_TPL.D	2	• schwere Armbrust	• Armbrust-Meister	Turmwache	schläft nachts in W4; tagsüber auf T1		
475	Turmwache 1B	Turmwache	NSC_TPL.D	2	• dito	• dito	dito	schläft tagsüber in W4; nachts auf T1		
476	Turmwache 2A	Turmwache	NSC_TPL.D	2	• dito	• dito	dito	schläft nachts in W5; tagsüber auf T2		
477	Turmwache 2B	Turmwache	NSC_TPL.D	2	• dito	• dito	dito	schläft tagsüber in W5; nachts auf T2		
478	Turmwache 3A	Turmwache	NSC_TPL.D	2	• dito	• dito	dito	schläft nachts in W2; tagsüber auf T3		

#	Slot	Prototyp	Datei	Grad	Besitz	Talente/Zauber	Funktion	Tagesablauf	Aufträge	Besonderheiten
479	Turmwache 3B	Turmwache	NSC_TPL.D	2	• dito	• dito	dito	schläft tagsüber in W2; nachts auf T3		