

# TICKWERK

## VORWORT

Wie die meisten Rollenspielsysteme nutzt auch Dungeonslayers 4 ein rundenbasiertes Kampfsystem. Die Einteilung der Zeit in Runden ist dabei eine wesentliche aber auch praktische Vereinfachung, die allerdings nur begrenzt Freiheiten bezüglich Zeiteinteilung lässt.

Eine mögliche Alternative ist ein Kampfsystem bei dem die Zeit in wesentlich kleinere Zeitabschnitte – sogenannte „Ticks“ – unterteilt wird. Das gibt den Kämpfenden etwas mehr Flexibilität dabei, wie sie sich ihre Zeit einteilen und ermöglicht es auf einfache Weise, Aktionen mit unterschiedlich langer Dauer darzustellen. Das im deutschsprachigen Raum wohl bekannteste Rollenspielsystem, das solch ein Kampfsystem nutzt, ist Splittermond.

Inspiziert davon wird in diesem Fanwerk ein tickbasiertes Kampfsystem für Dungeonslayers 4 vorgestellt.

## HANDLUNGSABLAUF

Im Kampf benötigt jede Aktion eine gewisse Zeit, welche in Ticks angegeben wird. Ein Tick entspricht dabei in etwa einer halben Sekunde, das heißt eine Runde aus dem klassischen rundenbasierten Kampfsystem

entspricht etwa 10 Ticks und jegliche Zeitangaben in Runden können entsprechend umgerechnet werden. Um den Kampfverlauf zeitlich darzustellen und festzulegen, wann jeder Beteiligte handeln kann, wird eine Tickleiste genutzt.

## TICKLEISTE

Die Tickleiste gibt einen Überblick darüber, wer im Kampf wann handeln kann. Alle am Kampf beteiligten Akteure werden entsprechend ihrem aktuellen Tickwert auf der Tickleiste dargestellt. Die Tickleiste entspricht dabei den ganzen Zahlen. Handeln kann immer derjenige, der sich auf der Tickleiste am weitesten hinten befindet, also wer aktuell den niedrigsten Tickwert hat. Er wird dann um die Anzahl an Ticks nach vorne gerückt, die der Dauer seiner Aktion entspricht. Dann kann als Nächstes der Beteiligte handeln, der nun den niedrigsten Tickwert hat, und so weiter.

Zur Darstellung der Tickleiste sollte ein Zeitstrahl verwendet werden, der die einzelnen Tickwerte zeigt. Wenn ein Akteur dabei am Ende des Zeitstrahls ankommt, so fängt er einfach wieder vorne an. In dem Fall muss man sich natürlich merken, dass der Tickwert dieses Akteurs um den höchsten Tickwert des Zeitstrahls höher ist.

Spielt man mit einem virtuellen Spieltisch wie Roll20 oder Foundry Virtual Tabletop,

empfiehlt es sich die jeweils eingebauten Tracker zu verwenden.

## INITIATIVE

Die initiale Position der Beteiligten auf der Tickleiste wird durch ihre Initiative bestimmt. Jeder Beteiligte hat zu Beginn des Kampfes das Negative seiner Initiative als Tickwert und wird dementsprechend auf der Tickleiste positioniert.

Initialer Tickwert =  $-$ Initiative

Gelingt es einer Partei, die andere zu überraschen, so erhalten ihre Mitglieder für diese Berechnung +10 auf ihre Initiative, das heißt sie starten 10 Ticks weiter vorne auf der Tickleiste.

## GLEICHZEITIGE HANDLUNGEN

Haben während eines Kampfes einmal mehrere Akteure den gleichen Tickwert, handelt derjenige zuerst, der die höhere Initiative hat. Falls sie die gleiche Initiative haben, würfeln sie mit W20. Die Ergebnisse geben dann die Reihenfolge dieser Akteure vor, wobei das höhere Ergebnis gewinnt (ein Immersieg ist hierbei nicht möglich).

## ABWARTEN

Ist ein Akteur am Zug, so kann er sich auch entscheiden, nichts zu tun und abzuwarten. Hierfür wird er während des Abwartens von der Tickleiste entfernt. Sobald er wieder handeln möchte, wird sein Tickwert auf den aktuellen Tickwert gesetzt.

## HANDLUNGSMÖGLICHKEITEN

Während eines Kampfes haben die Akteure verschiedenste Möglichkeiten zu handeln. Dazu zählen zum einen die freie Bewegung, die jeder Akteur durchführen kann, wenn er an der Reihe ist, zum anderen die verschiedenen Aktionen.

## FREIE BEWEGUNG

Anders als beim rundenbasierten Kampfsystem können sich Akteure nicht bei jeder Aktion um ihren Laufen-Wert frei bewegen, sondern lediglich um einen Meter. Außerdem muss diese Bewegung *vor* der Aktion stattfinden.

Bei Aktionen, die selbst schon aus einer Bewegung bestehen (z. B. Aufstehen, Laufen etc., siehe Typische Aktionen), ist *keine* freie Bewegung erlaubt.

Wenn sich ein Akteur um mehr als einen Meter bewegen möchte, so muss er dafür stattdessen die Aktion Laufen nutzen.

## ARTEN VON AKTIONEN

Aktionen werden in *sofortige Aktionen* und *kontinuierliche Aktionen* unterteilt.

*Sofortige Aktionen* finden in dem Moment statt, in dem sie ausgeführt werden. Die Proben werden sofort gewürfelt und die entsprechenden Auswirkungen kommen zum Tragen.

*Kontinuierliche Aktionen* sind solche Aktionen, die über einen gewissen Zeitraum hinweg durchgeführt werden müssen, um am Ende einen Effekt zu haben. Typischerweise gibt es zu solchen Aktionen keine Proben. Die

Auswirkungen treten erst am Ende der Aktion in Kraft. Außerdem können *kontinuierliche Aktionen unterbrochen* oder freiwillig *abgebrochen* werden (siehe Kontinuierliche Aktionen abbrechen/unterbrechen).

## TYPISCHE AKTIONEN

Name	Art	Dauer
Aufstehen (liegend)	K, B	6
Aufstehen (sitzend/kniend)	K, B	3
Aufstehen (sitzend/kniend) und Waffe ziehen/aufheben	K, B	5
Waffe aufheben/wechseln/ziehen	K	4
Bewusstlosen wecken	K	5
Heilkraut einnehmen	S	4
Konzentrieren (bei einigen Zaubern)	K	wählbar
Laufen (bis zu Laufen m)	K, B	5
Schießen	S	5
Schlagen	S	5
Schloss knacken	K	10
Sturmangriff (Laufen m bis 2 × Laufen m)	K	10
Trank trinken	S	4
Tür eintreten/öffnen/schließen	S	5
Zaubern	S	5
Zauber wechseln	S	5
Zielen	K	3
Zielzaubern	S	5

(K: Kontinuierlich, B: Bewegung, S: Sofortig)

## KONTINUIERLICHE AKTIONEN ABBRECHEN/UNTERBRECHEN

Erleidet ein Akteur während des Ausführens einer *kontinuierlichen Aktion* Schaden, so

muss ihm eine Probe gelingen, um genug Willensstärke aufzubringen, die Aktion weiterzuführen. Der Probenwert ist dabei

$$2 \times (\text{KÖR} + \text{HÄ}) - \text{erlittene Schadenspunkte}$$

beziehungsweise

$$2 \times (\text{GEI} + \text{VE}) - \text{erlittene Schadenspunkte}$$

je nachdem, was besser ist. Misslingt die Probe, wird die Aktion unterbrochen und der Unterbrochene kann als *Abwartender* wieder am Kampf teilnehmen.

Analog dazu kann ein Akteur eine *kontinuierliche Aktion* auch jederzeit freiwillig abbrechen, um als *Abwartender* wieder am Kampf teilzunehmen.

## INTERAKTIONEN MIT DEM GRW

Bei manchen Regeln aus dem Grundregelwerk ist nicht automatisch klar, wie sie mit den hier vorgestellten Regelerweiterungen interagieren sollten. Für einige solcher Regeln werden die Interaktionen hier erläutert.

## ERWACHEN

Die Regeln zum Erwachen aus dem Grundregelwerk (**DS4** S. 89) werden wie folgt modifiziert:

Erwacht ein Charakter, dann würfelt er eine Bemerken-Probe zur Orientierung. Falls die Probe erfolgreich ist, wird sein Tickwert auf

$$\text{aktueller Tickwert} + 10 - \text{Initiative des Charakters}$$

festgelegt, jedoch nie niedriger als der aktuellen Tickwert. Misslingt die Probe, so wird sein Tickwert auf

$$\text{aktueller Tickwert} + 10$$

festgelegt. In beiden Fällen gilt: Ist der Charakter noch bevor er das erste Mal handelt von einer Aktion betroffen, die ihm die Situation eindeutig klarmacht, so wird sein Tickwert sofort auf das Maximum des aktuellen Tickwerts und des Negativen seiner Initiative gesetzt. Beispiele für eine solche Aktion wären ein erfolgreicher Angriff gegen den Charakter, oder ein Zauber, der bei ihm Schaden verursacht.

Die Regeln zum Überraschen (siehe Initiative) gelten hierbei *nicht* zusätzlich.

### **Beispiel:**

*Der Heiler Yaldralil (Initiative 6) wird beim Schlafen im Zelt von einem Wolf (Initiative 11) heimgesucht. Als der Wolf das Zelt betritt, erwacht Yaldralil, aber die Probe zur Orientierung misslingt ihm. Nun beginnt der Kampf. Der Wolf steht direkt vor Yaldralil und hat einen Tickwert von  $-11$ , Yaldralil hat einen Tickwert von  $-11 + 10 = -1$ . Der Wolf beißt Yaldralil nun erfolgreich, was ihn 5 Ticks Zeit kostet, er hat jetzt also einen Tickwert von  $-6$ . Da Yaldralil dadurch natürlich aufgeschreckt ist und weiß, dass er sich sofort gegen den Wolf zu Wehr setzen muss, wird sein Tickwert nun ebenfalls auf  $-6$  – das Maximum des Negativen seiner Initiative ( $-6$ ) und dem aktuellen Tickwert ( $-11$ ) – gesetzt. Da nun beide den gleichen Tickwert haben und der Wolf aber eine höhere Initiative als Yaldralil hat, kann der Wolf zuerst handeln und beißt Yaldralil nochmal, was seinen Tickwert auf  $-1$  erhöht. Nun hat Yaldralil den niedrigsten Tickwert (immer noch  $-6$ ) und kann als Nächstes handeln.*

## OPTIONALE REGELN

Die bis hier vorgestellten Regeln ermöglichen flüssige und spannende Kämpfe und im Vergleich zum Standardkampfsystem etwas mehr Flexibilität, wie sich die Kämpfenden

ihre Zeit einteilen können. Für den Fall, dass das noch nicht genug ist, werden hier noch einige optionale Regeln erläutert, die dem Kampfsystem noch etwas mehr Tiefe verleihen.

## INITIATIVE-MEILENSTEINE

Spielt man nur mit dem Grundregelwerk, so bekommt man leicht den Eindruck, dass Initiative ein etwas vernachlässigter Kampfwert ist, denn sie legt im Wesentlichen lediglich die Reihenfolge der Akteure in einer Kampfrunde fest. Mit den oben vorgestellten Regeln wird der Initiative schon etwas mehr Bedeutung gegeben.

Initiative-Meilensteine sind eine Möglichkeit, der Initiative noch mehr Gewicht zu verleihen. Die Idee ist dabei, dass Charaktere, die eine hohe Initiative haben, für ihre Aktionen weniger Zeit benötigen und so häufiger an der Reihe sind:

Hat ein Charakter eine Initiative von 10 oder mehr, verringert sich die Dauer *aller* seiner Aktionen um einen Tick, hat er eine Initiative von 15 oder mehr, verringert sie sich insgesamt um zwei Ticks und hat er eine Initiative von 20 oder mehr, verringert sie sich insgesamt sogar um drei Ticks. Die Dauer kann dabei aber nicht unter einen Tick fallen.

## WAFFEN- UND ZAUBERGESCHWINDIGKEIT

Anstatt den Aktionen Schlagen, Schießen, Zaubern und Zielzaubern eine feste Dauer von 5 Ticks zuzuweisen, wird die Dauer von der verwendeten Waffe, beziehungsweise vom verwendeten Zauberspruch abhängig

gemacht. Dazu wird jeder Waffe eine Waffengeschwindigkeit und jedem Zauber eine Zaubergeschwindigkeit zugewiesen. Die Dauer der Aktion ist dann einfach die Waffengeschwindigkeit beziehungsweise Zaubergeschwindigkeit in Ticks, ein niedriger Wert ist hier also gut.

Wie die Waffengeschwindigkeit und Zaubergeschwindigkeit jeweils festgelegt werden, hat erheblichen Einfluss auf die Spielbalance. Die hier vorgeschlagenen Berechnungsmethoden sind eine Möglichkeit, die Werte aus bereits bestehenden Werten der Waffen und Zauber abzuleiten und dabei relativ wenig an der Spielbalance zu ändern. Letztendlich kann das aber jede Spielgruppe nach ihren eigenen Wünschen anpassen.

## WAFFENGESCHWINDIGKEIT

Die Waffengeschwindigkeit ergibt sich aus dem normalen, nicht-magischen Initiativebonus (beziehungsweise -malus) der Waffe. Dazu wird der Bonus einfach von 5 abgezogen (beziehungsweise der Malus zu 5 hinzugezählt). Die Waffengeschwindigkeit ist dabei aber mindestens 1. Die Formel zur Berechnung lautet also:

$$\text{Waffengeschwindigkeit} = \min(5 - \text{Initiativebonus}, 1)$$

## ZAUBERGESCHWINDIGKEIT

Die Zaubergeschwindigkeit ergibt sich anhand der folgenden Tabelle aus der Abkling-

zeit des Zaubers:

Abklingzeit	Zaubergeschwindigkeit
0 Kampfrunden	4
1 Kampfrunde	5
5 Kampfrunden	6
10 Kampfrunden	7
100 Kampfrunden	8
24 Stunden	9
W20 Tage	10

## FEINGRANULARES LAUFEN

Anstatt der Aktion Laufen eine feste Dauer von 5 Ticks zuzuweisen, wird die Dauer von der gelaufenen Distanz abhängig gemacht. Die Beschränkung der Distanz auf den Laufen-Wert des Akteurs entfällt dabei. Konkret wird die Dauer auf  $5 / \text{Laufen-Wert}$  Ticks pro gelaufenem Meter (aufgerundet) festgelegt, also:

$$\text{Dauer} = \left\lceil \frac{5 \times \text{Distanz in Metern}}{\text{Laufen}} \right\rceil$$

Dies bietet den Akteuren noch mehr Flexibilität bei ihrer Zeiteinteilung, geht allerdings mit einem deutlich erhöhten Aufwand beim Feststellen der vorzurückenden Ticks einher. Diese Variante bietet sich also vor allem dann an, wenn man mit technischen Hilfsmitteln wie einem virtuellen Spieltisch spielt, da die Berechnung dann leicht automatisiert werden kann. Am echten Spieltisch ist sie meist zu aufwändig und zögert Kämpfe nur unnötig in die Länge.

### Tickwerk von Johannes „ghost“/„Saluu“ Loher



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



Dieses Werk ist unter CC BY-NC-SA 4.0 lizenziert.