

Regelwerk (noch in Arbeit)

Proben bestehen & stärker werden

Würfelproben

- **W20 werfen + Attribut 1 + Attribut 2 + Bonus - Malus**
 - Welche Attribute dazukommen, hängt von der Probe ab.
z.B.: Lügen: Charisma, Konzentration; Klettern: Stärke, Geschicklichkeit
- Bonus: Gibt es, wenn ein Charakter etwas besonders gut kann.
 - z.B.: Zira hat die Fähigkeit Horchen +3 und bekommt somit auf jede Horchen-Probe einen Bonus von +3.
- Malus: Gibt es, wenn besondere Umstände den Charakter behindern.
 - z.B.: Geblendete Gegner erleiden einen Malus von 3 auf Angriffs-, Ausweichen- und Agilitäts-Proben sowie Proben auf Wahrnehmung, die auf Sicht basieren.
- Generell muss eine Schwierigkeit erreicht oder übertroffen werden.
Diese liegt meist zwischen 20 (sehr einfach) und 50 (sehr schwer).
- Eine 1 ist immer ein kritischer Misserfolg, eine 20 ist immer ein kritischer Erfolg.

Vergleichende Würfelproben

Manchmal muss man nicht gegen eine Schwierigkeit würfeln, sondern gegen die Probe eines anderen Charakters (z.B. im Kampf / wenn man jemanden überzeugen will / ...).

Um die Probe für sich zu entscheiden, muss der Angreifer den Wert des Verteidigers übertreffen.

Schwierigkeiten

(mit Beispielwerten: in Lila beispielhafte Attributwerte, in Schwarz beispielhafte Würfelwürfe)

20	sehr einfach	(8+7 +5 --- 10+10)
25	einfach	(8+7 +10 --- 10+10 +5)
30	mittel	(8+7 +15 --- 10+10 +10 --- 15+15)
35	mittelschwer	(8+7 +20 --- 10+10 +15 --- 15+15 +5)
40	schwierig	(10+10 +20 --- 15+15 +10)
45	sehr schwierig	(15+15 +15)

Lager

Zeit für eine Pause? Ihr könnt außerhalb eines Kampfes jederzeit ein Lager aufschlagen und euch gemeinsam um ein Feuer scharen, kochen, essen, ausruhen, Vorräte auffrischen, eure Ausrüstung pflegen und so weiter.

Kochen

Ihr könnt alleine oder gemeinsam Hauptmahlzeiten für die Gruppe kochen. Je Person, die mitessen möchte, wird eine Zutat gebraucht. Jeder, der eine **Kochen-Probe (mit IN+KO)** macht, kann die **Qualität** des Gerichtes erhöhen.

- je nach Ergebnis der Probe
 - 0-10: -2
 - 11-20: -1
 - 21-30: +0
 - 31-40: +1
 - 41-50: +2
 - 51+: +3
- kritischer Erfolg (20 würfeln): +1
- kritischer Misserfolg (1 würfeln): -1

Man kann aber auch nur einfach so mithelfen, um die Zubereitungszeit zu verringern. Die Qualität eines Gerichtes kann maximal +5 betragen. Beträgt sie mindestens +1, bekommt ihr **temporäre Boni**, die im Standard-Fall 6h anhalten. Die Formel hierfür ist +10 LP / AP je Qualitätsstufe. Außerdem erhaltet ihr einen Bonus-Effekt. Dafür wählt ihr gemeinsam als Gruppe vor dem Kochen einen Pool aus 6 Bonus-Effekten aus und bestimmt später den ausgelösten Effekt durch 1W6. Die Liste mit wählbaren Bonus-Effekten findet ihr [hier](#). Mit der Fertigkeit *Gourmet*, darf man einmal pro Mahlzeit einen Effekt für sich selbst neu würfeln.

Ihr solltet **pro Tag eine große Mahlzeit** zu euch nehmen, um euch ausreichend zu versorgen. Nach einer großen Mahlzeit müsst ihr 3h warten, bis ihr wieder eine Mahlzeit zu euch nehmen könnt.

Ausruhen

Wer in der Nacht **mindestens 6 Stunden** schläft, **regeneriert 25 LP und 50 AP**.

Wer sich **eine Stunde** lang **ausruht**, **regeneriert 25 AP**.

Wer mehr als 24 Stunden ganz ohne Schlaf und / oder Essen verbringt, erleidet Mali auf alle Würfelproben.

Herstellen von Gegenständen

Ob Alchemie, Basteln oder Ähnliches – ihr habt eine große Bandbreite an Möglichkeiten, Objekte herzustellen, die ihr konsumieren oder als praktische Helfer im Alltag und / oder bei der Jagd einsetzen könnt. Wenn folgende zwei Voraussetzungen gegeben sind, müsst ihr beim Herstellen keine Probe ablegen:

- Ihr wisst, wie man den Gegenstand herstellt / kennt ein Rezept, eine Anleitung o.Ä. dafür.
- Ihr lagert und habt dabei all eure Hilfsmittel / Werkzeuge zum Herstellen einsatzbereit.

Wenn mindestens eine dieser Voraussetzungen nicht gegeben ist, könnt ihr die Herstellung trotzdem versuchen, müsst dafür aber eine Probe schaffen. Die erforderlichen Attribute und die Schwierigkeit variieren, je nachdem, was ihr herstellen wollt und wie.

Ihr kennt alle ein Rezept für:

- Heiltrank & Starker Heiltrank
- Gegengift
- Energy-Drink
- +1-3 Rezepte / Anleitungen für Gegenstände aus der Item-Liste (frei wählbar)

Kämpfen

Kämpfe spielen sich in Runden ab. Jeder Kampfteilnehmer hat (im Normalfall) pro Runde einen Zug, bestehend aus jeweils einer **Aktion**, **Bonusaktion** und **Bewegungsaktion**, die für Handlungen genutzt werden können.

Was kann ich während meines Zuges machen?

- **Aktion**
 - Angreifen
 - Schleuderschuss
- **Bonusaktion**
 - Wahrnehmen (+5 Bonus für Angriffsproben und/oder Erhalt besonderer Informationen)
 - Gegenstand aufheben oder benutzen
 - Haltung wechseln

- Sprinten / Extrabewegung (+3 BE, Kosten: 10 AP)
- Klammerklaue benutzen
- Ducken (ohne Ducken: keine Deckung; mit Ducken: volle Deckung)
- Sonstiges, was mit dem Label Bonusaktion versehen ist
- **Bewegungsaktion**
 - bis zu 3 Bewegungseinheiten (BE) in eine beliebige Richtung (auch diagonal)
 - horizontal: 1 BE je Feld; 2 BE je 1 Feld beim Überqueren von Hindernissen
 - vertikal nach oben: 2 BE je Feld; vertikal nach unten: 1 BE je Feld
- **Dinge, die ihr einfach so tun könnt**
 - Waffe ziehen oder wegstecken
 - Kommunikation (sofern kurz & bündig)

Man darf diese Dinge **in beliebiger Reihenfolge** machen oder natürlich auch etwas weglassen.

Neu: Ihr dürft eure Bewegungsaktion aufteilen.

Wer ist als Erster dran?

- der mit der höchsten Initiative
- Gleichstand? → der mit der höheren Geschicklichkeit darf zuerst
- immer noch Gleichstand? → würfelt jeder 1W6; wer höher würfelt, darf zuerst

Wie funktioniert ein Angriff?

- **Angriffsprobe:** 1W20 + Attribut 1 + Attribut 2 (je nach Art des Angriffs)
- **Schaden auswürfeln:** siehe Waffenwerte auf dem Kampfsheet
 - **Affinität / Kritischer Treffer:** Affinität steigert die Chance, einen kritischen Treffer zu landen und somit Extraschaden in Höhe von **50% deines reinen Waffenschadens** auszuteilen. Im Standardfall (0% Affinität) landet man einen kritischen Treffer, wenn man eine 20 würfelt. Je +5% Affinität kommt eine weitere Zahl auf dem 20er-Würfel dazu, z.B. bedeuten 10% Affinität, dass man bei 18, 19 und 20 einen kritischen Treffer landet. Mit negativer Affinität kann man keinen kritischen Treffer landen.
 - Eure Waffen kommen oft mit zusätzlichen Möglichkeiten auf Bonus-Schaden daher, z.B. durch Haltungen, Spezialangriffe oder Ähnliches.
- Der Verteidiger würfelt eine Probe mit **Ausweichen** oder **Blocken** (sofern er die jeweilige Fertigkeit besitzt). Die Probe ist geschafft, wenn das Ergebnis \geq der Angriffsprobe ist.
- **Schaden reduzieren:**
 - **Blocken (1W20 + ST + AU):** Großschwert, Schwert & Schild, Lanze, Gewehrlanze und Energieklinge haben **Blocken** als Spezialfähigkeit. Das kostet 5 AP und macht es möglich, bei erfolgreichem Blocken eine bestimmte Menge Schaden zu absorbieren. Wie stark der Schaden reduziert wird, steht bei den entsprechenden Waffen vermerkt.

- **Ausweichen (1W20 + GE + INIT):** Das kann jeder, es kostet 10 AP und reduziert bei Erfolg den Schaden um 100%.
- **Verteidigung/Elementarwiderstand:** Der Schaden, der nach der Verteidigungsprobe noch über bleibt, wird mit eurem Verteidigungswert und/oder Elementarwiderstand verrechnet.

Schaden von Angriffen ohne Waffe

Stufe 1	Stärke ≤ 10	1W6
Stufe 2	Stärke 12	2W6
Stufe 3	Stärke 14	3W6
Stufe 4	Stärke 16	4W6
Stufe 5	Stärke 18+	5W6

Statuseffekte

In Monster Hunter gibt es verschiedene Statuseffekte, die sowohl euch als auch euren Gegnern das Leben schwer machen können. Welche Auswirkung die verschiedenen Statuseffekte nach sich ziehen, könnt ihr bei den jeweiligen Abschnitten nachlesen. Manche Monster sind von Haus aus resistent oder immun gegen bestimmte Statuseffekte und manche Rüstungen verleihen euch Immunitäten dagegen.

Monster können durch besondere Attacken einen Statuseffekt bei euch auslösen. In machen Fällen könnt ihr den mit einer erfolgreichen Probe auf physischen oder mentalen Widerstand abwenden, manche Effekte werden automatisch als Teil eines erfolgreichen Angriffs gegen euch ausgelöst. Um Monster mit Statuseffekten zu belasten, müsst ihr deren Toleranzgrenze für Statusschaden überschreiten. Wie hoch die für welchen Status ist, ist je nach Monster unterschiedlich. Ist die Grenze überschritten, leidet das Monster unter dem Statuseffekt. Erst wenn dessen Wirkung aufhört, könnt ihr wieder Statusschaden aufbauen. Die Toleranzgrenze des Monsters für den entsprechenden Status steigt dabei auch mit jedem Mal an. Statusschaden könnt ihr vor allem durch Waffen austeilen. Andere Möglichkeiten sind u.a. Verbrauchsgegenstände (z.B. Giftrauchbombe, Giftwurfmesser, Giftiges Fleisch) oder in der Natur vorkommende Pflanzen / Tiere und Ähnliches (z.B. Schlafkröte, Giftlaterne).

Gift

Gift ist der einzige Statuseffekt, bei dem man weiter Statusschaden aufbauen kann, während das Monster noch davon betroffen ist.

Effekt: 10 LP Schaden (ignoriert Rüstung) je Runde, am Anfang des eigenen Zuges
Dauer: 5 Runden bzw. sofort beendet nach Konsum bestimmter Verbrauchsobjekte, z.B. Gegengift

Lähmung

Achtung: Lähmung und Schockfallen sind unterschiedliche Dinge und werden daher unabhängig voneinander behandelt!

Effekt: bewegungsunfähig

Dauer: 1 Runde

Schlaf

Achtung: Schlaf und Betäubungsmittel sind unterschiedliche Dinge. Nur mit Betäubungsmittel kann man ein Monster fangen, mit dem Schlaf-Statuseffekt geht das nicht!

Effekt: das Ziel schläft nach Ablauf von 3 aufeinanderfolgenden Zügen (innerhalb einer Runde) an Ort und Stelle ein; Treffer gegen ein schlafendes Ziel sind automatisch kritische Treffer, bei erwachenden Zielen bis zum Beginn ihres eigenen Zuges

Dauer: 3 Runden bzw. sofort beendet durch laute Geräusche (bei Lebewesen, die hören können), wenn man von einem Angriff (es zählt auch der Kick aus dem Fertigkeitsheet) getroffen wird und bei Monstern zusätzlich auch, wenn sie in eine Falle geraten

Betäubung

Effekt: handlungsunfähig; Wer fliegt oder gleitet, fällt zu Boden. Monster in Fallgruben hören auf, sich umherzuwerfen und bleiben 3 aufeinanderfolgende Züge (innerhalb einer Runde) zusätzlich in ihr gefangen.

Dauer: 1 Runde bzw. sofort beendet, wenn man von einem Angriff getroffen wurde (es zählt auch der Kick aus dem Fertigkeitsheet)

Ausgelöst durch:

- Kopftreffer mit AP-Schaden
- manche natürliche Fallen, z.B. herabstürzende Felsen o.Ä.
- manche Angriffe von Monstern

Umwelteffekte

Erdbeben

Manche Dinge, die Mutter Natur oder Monster tun, lassen die Erde erzittern. Wer sich im Wirkungsbereich des Bebens befindet, muss eine **Probe mit ST+GE** ablegen.

Schwierigkeit: 35 bei kleinen Beben und 45 bei mächtigen Beben

Erfolg: Der betroffene Charakter hält das Gleichgewicht.

Misserfolg: Der Charakter fällt zu Boden und kann sich nur kriechend bewegen, solange er sich im Wirkungsbereich des Bebens befindet. Man kann allerdings auch nach einem Misserfolg in jeder darauffolgenden Runde zu Beginn des eigenen Zuges eine neue Probe ablegen, um dem Effekt des Bebens zu widerstehen.

Winddruck

Manche Wetterlagen oder Monster erzeugen Winde, die euch behindern oder sogar zurückwerfen können. Wer sich im Wirkungsbereich befindet, muss eine **Probe mit ST+AU** ablegen.

Schwierigkeit: 35 bei starken Winden und 45 bei Drachenwind.

Für starke Winde gilt: Ist die Probe nicht erfolgreich, muss der Charakter seine nächste Bonusaktion darauf verwenden, sich vor dem Wind zu schützen.

Für Drachenwind gilt: Ist die Probe nicht erfolgreich, muss der Charakter seine nächste Bonusaktion darauf verwenden, sich vor dem Wind zu schützen und wird 1 Feld zurückgeworfen. Drachenwind blockiert (unabhängig von Immunität) alle Arten von Geschossen und Wurfaffen.

Extreme Hitze

Verursacht jede Runde 5 LP Schaden (ignoriert Rüstung).

Extreme Kälte

Das AP-Maximum wird pro Viertelstunde um 25 reduziert, bis zu einem Minimalwert von 25.

Kontaktschaden

Passt auf, wo ihr hintretet! Der Boden könnte tatsächlich Lava sein...

Effekt: verursacht kontinuierlich Schaden, solange ihr damit in direktem Kontakt seid

Ausgelöst durch: Lava, Säure, Aura bestimmter Monster u.Ä.

Gestank

Ob Spezialattacken von Monstern oder Eigenschaften der Umgebung, wie fauliges Sumpfgas – wenn euch besonders übler Geruch um die Nase weht, könnt ihr nichts essen oder trinken.

Gegenwirken könnt ihr mit einem Deodorant. Alternativ könnt ihr abwarten, bis der Gestank sich verflüchtigt hat.

Monster

Monster werden wir in einigen Punkten sehr ähnlich wie Humanoide behandeln, in anderen aber auch deutlich anders. Dazu findet ihr an verschiedenen Stellen im Regelwerk Hinweise,

hauptsächlich hier.

Punkt Numero 1: Alles, was Monster im Kampf tun können, ist als Aktion gelabelt. Große Monster können mehrere Aktionen zur Verfügung haben. Sie werden diese hauptsächlich benutzen, wenn sie selbst am Zug sind, können das aber auch zwischen euren Zügen tun!

Monster treffen

Um Monster mit einem Angriff zu treffen, müsst ihr eine für sie festgelegte Schwierigkeit mit eurer Probe überbieten. Dieser Wert ist höher, wenn es dem Monster gut geht und sinkt, je schlechter es ihm geht.

Ihr könnt gezielt einzelne Körperteile von Gegnern anvisieren. Das beschert euch zwar einen Malus auf eure Angriffsprobe, aber wenn ihr treffen solltet, fokussiert ihr euren Schaden auf diese Körperstelle.

Körperteile schwächen und brechen

Monster besitzen unterschiedliche Stärken und Schwachpunkte. Ihr könnt Körperteile mithilfe der Klammerklaue schwächen, um deren Verteidigung temporär zu ignorieren und sie sogar brechen, indem ihr genug Schaden anrichtet. Gelingt es euch, ein Körperteil zu brechen, schreckt das Monster zurück und der betroffene Teil des Körpers verliert permanent Verteidigung. Wenn das gebrochene Körperteil für einen Spezialangriff benötigt wird, kann das Monster diesen nicht mehr ausführen.

Ausdauer

Große Monster besitzen auch Ausdauerpunkte. Sinken diese unter einen bestimmten Wert, haben sie weniger Aktionen zur Verfügung. Fallen sie auf 0, hat das Monster beim Bewegen 1 BE weniger zur Verfügung, muss in seinem eigenen Zug eine Aktion nutzen, um Atem zu holen und braucht 2 zusätzliche Züge, um sich aus Fallen zu befreien. Hat ein Monster sehr wenig oder sogar 0 AP, wird es nach Fressen suchen, um seine AP wieder aufzufüllen.

Monster zurückschrecken lassen

Auslöser: Körperteil brechen; Treffer mit der Schleuder

Effekt: Das Monster verliert 15 AP. Ist es gerade dabei, sich zu bewegen oder einen Angriff o.Ä. auszuführen, wird es unterbrochen. Fliegende Gegner stürzen zu Boden.

Monster, die sich in einer Falle befinden oder nicht in der Lage sind, sich zu bewegen, können nicht zurückschrecken.

Auf Monster aufspringen

Ihr habt die Möglichkeit, im Rahmen eurer Bewegungsaktion oder als Bonusaktion mit der Klammerklaue auf große Monster aufzuspringen. Wenn ihr von oben auf ein Monster springt, schafft ihr das ohne Probe. Aus dem Stand mithilfe der Klammerklaue müsst ihr eine Probe mit Agilität/Körperbeherrschung (GE+GE) schaffen (Schwierigkeit: abhängig vom Monster).

Wenn ein Monster aktiv versucht, euch abzuwerfen, müsst ihr eine vergleichende Probe gegen das

Monster schaffen (ihr würfelt GE+AU, das Monster ST+GE). Bei Erfolg bleibt ihr auf dem Monster; Kosten 5 AP.

Fallen eure AP auf 0, könnt ihr euch automatisch nicht mehr auf dem Monster halten.

Rage

Wenn ein Monster sich besonders provoziert oder frustriert fühlt, wird es in Rage verfallen. In diesem Zustand greift es aggressiver an – manchmal auch mit neuen oder veränderten Angriffen. Es ist außerdem möglich, dass sich bestimmte körperliche Schwachstellen verändern, solange das Monster seiner Wut freien Lauf lässt.

Monster fangen

Ist ein Monster stark genug geschwächt, könnt ihr es fangen. Dazu müsst ihr es in eine Schockfalle oder Fallgrube locken und mit Beruhigungsbomben betäuben. Um anhand seines äußerlichen Zustandes und seines Verhaltens zu erkennen, ob ein Monster genügend geschwächt ist, müsst ihr eine Probe (mit IN+KO) schaffen. Mit der Fertigkeit *Fang-Expertise* bekommt ihr diese Info einfach von der Spielleitung, wenn es soweit ist.

Drachenälteste können nicht gefangen werden.

Lebens- & Ausdauerpunkte

Während des Spiels könnt ihr eure Maximalwerte temporär erhöhen, zum Beispiel durch den Konsum bestimmter Verbrauchsobjekte, Mahlzeiten und Ähnliches. Neue Boni überschreiben alte. Wenn ihr LP und AP verliert, könnt ihr diese durch bestimmte Verbrauchsobjekte (siehe Item-Liste) oder natürliche Hilfsmittel wieder auffüllen. Alternativ könnt ihr euch auch durch Essen und / oder Ausruhen wieder stärken.

Wenn ihr LP und/oder AP temporär erhöht, könnt ihr damit auch LP/AP heilen, und zwar um die Höhe eures temporären Bonusses.

Lebenspunkte

Eure Lebenspunkte (LP) geben an, wie es um eure körperliche Unversehrtheit bestellt ist. Wenn die LP eines Charakters auf 0 fallen, gilt Folgendes:

Menschen und Wyverianer verlieren das Bewusstsein. Sie können nicht mehr weiterkämpfen. Erreicht der Charakter wieder mehr als 0 Lebenspunkte, erlangt er das Bewusstsein zurück und kann wieder Aktionen ausführen.

Lynianer graben sich in die Erde ein, um LP zu regenerieren. Sie können selbst entscheiden, wann sie sich wieder ausgraben, um dem Kampfgeschehen erneut beizutreten. Je kürzer sie unter der Erde bleiben, desto weniger Lebenspunkte können sie jedoch regenerieren.

Stärke der Heilung nach Runden:

Runde 1 nach der Ohnmacht – 33% der LP wiederhergestellt

Runde 2 nach der Ohnmacht – 66% der LP wiederhergestellt

Runde 3 nach der Ohnmacht – LP vollständig wiederhergestellt

Heilung unter der Erde verbraucht einen ganzen Zug.

Ausdauerpunkte

Eure Ausdauerpunkte (AP) geben an, wie viel Energie ihr für Kampfhandlungen zur Verfügung habt. Normale Angriffe und die Bewegungsaktion kosten keine Ausdauerpunkte.

Besondere Handlungen, beispielsweise ein Starker Schlag, Ausweichen, Blocken, manche Haltungen und Ähnliches kosten mindestens 1 AP, die ihr euch nach der Aktion von eurem aktuellen Ausdauerwert abzieht. Wenn eure AP auf 0 fallen, könnt ihr solche besonderen Handlungen nicht mehr durchführen.

Ausrüstung

Jeder Charakter kann bis zu zwei verschiedene Waffen besitzen. Eine davon wird einsatzbereit mitgeführt, die andere ist im Reisegepäck verstaut. Ihr könnt selbst entscheiden, welche Waffe ihr standardmäßig einsatzbereit haben möchtet. Wechseln könnt ihr eure Waffe dann allerdings nur außerhalb des Kampfgeschehens und dieser Vorgang dauert ein paar Minuten. Ähnlich verhält es sich mit Rüstungen: Ihr könnt bis zu zwei Rüstungssets im Reisegepäck mitführen und sich in Schale zu schmeißen braucht ein paar Minuten. Ob beziehungsweise wann ihr Rüstung tragt, könnt ihr selbst entscheiden.

Schleuder & Klammerklaue

Menschen und Wyverianer besitzen Schleudern, mit denen sie kleine Wurfgeschosse abfeuern können sowie mit einem flexiblen Seil verbundene Klammerklaue, die sie auf Gegner oder Dinge in ihrer Umwelt abfeuern können. Diese beiden treuen Gefährten sind zwar kleiner als die Standard-Waffen, können sich aber als ungemein nützlich erweisen. Was man zum Beispiel damit machen kann:

Schleuderschuss (Aktion)

Dufeuerst ein kleines Wurfgeschoss ab. Würfle eine Werfen-Probe (Schwierigkeit: siehe [Monster treffen](#)). Bei Erfolg schreckt der Gegner zurück. Du kannst diese Aktion auch reaktiv einsetzen, um Gegner zu unterbrechen, auch wenn du gerade selbst nicht am Zug bist. Dafür entfällt deine nächste Aktion.

Manche Schleudermunition besitzt besondere Eigenschaften (siehe [Itemliste](#)). Du kannst standardmäßig bis zu 5 Stück Schleudermunition griffbereit verstauen.

Klammerklaue-Schwingen (Bonusaktion)

Dufeuerst deine Klammerklaue (oder ein ähnliches Werkzeug) ab und hältst dich damit an einem geeigneten Punkt in der Umgebung fest. Du kannst an dem Haltepunkt hin und her schwingen und/oder dich zu diesem Punkt heranziehen, davon nach unten fallenlassen uvm. Dazu kann es nötig sein, eine erfolgreiche Agilität/Körperbeherrschung-Probe (mit GE+GE) abzulegen.

Kosten: 5 AP

Reichweite: 1 Feld nach vorne, 1 Feld nach oben, für Schwingen 2 vor, 1 hoch (braucht Decke o.Ä.)

Klammer-Angriff (Bonusaktion)

[evtl. dass man mit der Klammerklaue nen Bonus zum Festhalten bekommt? sonstige Nutzung der Klaue für Schwingen]

in Kombi mit auf dem Monster sein:

Schreckschuss mit der Schleuder: Der Gegner erschrickt und läuft reflexhaft in eine Richtung deiner Wahl. Prallt er gegen ein Hindernis oder fällt von einem erhöhten Vorsprung o.Ä. stürzt er zu Boden.

Voraussetzung: Der Gegner ist nicht in Rage.

Schwächungsschlag: reduziert die Verteidigung des betroffenen Körperteils für 3 Runden auf 0 und lässt 3 Stück Schleudermunition (Typ variiert je nach Monster) zu Boden fallen.

Waffen

Eure primäre Schadensquelle. Jede Waffe hat ihre eigenen Besonderheiten und Spezialangriffe. Ihr könnt je nach Waffe mit eurer Aktion einen oder mehrere Angriffe ausführen. Dabei könnt ihr Angriffe beliebig durch Spezialangriffe ersetzen, sofern nichts dabei vermerkt ist, was dem widersprechen würde.

Zur Auswahl von Waffen könnt ihr [hier](#) (für Menschen und Wyverianer) und [hier](#) (für Lynianer) Anregungen finden.

Großschwert

Attribute (Angriff): ST+ST

Angriffe pro Aktion: 1

Blocken (ST+AU)

Kosten: 5 AP

Mit deiner Klinge hast du die Möglichkeit, gegnerische Angriffe abzuschwächen.

Bei Erfolg wird der gegnerische Schaden um 20% gesenkt.

Aufladen (Bonusaktion)

Kosten: 10 AP

Dein Angriff verursacht +2W6 Schaden. (Bei einem Wuchtigen Schlag werden beide Angriffe aufgeladen.)

Sturmangriff

Kosten: 8 AP

Einmal pro Runde – wenn ein Gegner dich mit einem Nahkampfangriff attackiert – kannst du gegen seinen Angriff anstürmen. Würfle einen Nahkampfangriff gegen den gegnerischen Angriff. Bei Erfolg reduzierst du den Schaden der gegnerischen Attacke um 20% und verursachst selbst Schaden in Höhe von 50% deines Waffenschadens.

Starker Schlag

Kosten: 10 AP

Ein starker Schlag, der +1W6+10 Schaden verursacht.

Wuchtiger Schlag

Kosten: 16 AP

Du kombinierst einen schwächeren und einen besonders starken Schlag zu einer mächtigen Angriffskombination. Voraussetzung: nur nach einem Starken Schlag ausführbar

Erster Angriff: -2W6

Zweiter Angriff: +2W6+10

Langschwert

Attribute (Angriff): GE+KO

Angriffe pro Aktion: 2

Geist-Essenzen sammeln

Mit jedem erfolgreichen Angriff ziehst du eine Geist-Essenz aus der Umgebung an. Du kannst maximal 5 Geist-Essenzen ansammeln.

Geist-Wirbel

Kosten: 3 Geist-Essenzen, 12 AP

Du greifst mit einer Kombination aus drei wirbelnden Schlägen an. Trifft mindestens ein Schlag, überträgst du etwas Energie aus den Geist-Essenzen in dein Schwert. Du kannst bis zu drei Stufen Energie in dein Schwert übertragen. Für jede Stufe verursachen deine normalen Angriffe +1W6 Schaden.

Geist-Klinge

Kosten: 12 AP

Du springst hoch in die Luft und lässt die Klinge deines Schwertes auf deinen Gegner niedersausen. Der zusätzliche Schaden berechnet sich je nach Stufe deiner im Schwert gesammelten Energie:

Stufe 1 » +5

Stufe 2 » +15

Stufe 3 » +25

Nach dem Angriff sinkt die aktuelle Energie-Stufe auf die nächstniedrigere.

Konter

Kosten: 6 AP

Einmal pro Runde, wenn du erfolgreich ausweichst, kannst du mit einem einzelnen Angriff zurückschlagen.

Schwert & Schild

Attribute (Angriff): GE+GE

Angriffe pro Aktion: 3

Blocken (ST+AU)

Kosten: 5 AP

Mit deinem Schild hast du die Möglichkeit, gegnerische Angriffe abzuschwächen.

Bei Erfolg wird der gegnerische Schaden um 50% gesenkt.

Aufgeladener Hieb

Kosten: 4 AP

Ein stärkerer Schlag, der +1W6 Schaden verursacht.

Katapult-Angriff

Kosten: 8 AP

Du springst hoch und greifst an. Du kannst im Zuge dieses Angriffs versuchen, auf das Monster aufzuspringen und erhältst für die Probe einen Bonus von +5.

Schildstoß (Bonusaktion)

Kosten: 6 AP

Du schlägst mit deinem Schild zu. Schaden: Normaler Waffenschaden -5.

Doppelschwerter

Attribute (Angriff): GE+GE

Angriffe pro Aktion: 3

Dämonenaura (Haltung)

Kosten: 12 AP / Runde

+1 Angriff pro Aktion; +1 BE für die Bewegungsaktion; +5 Schaden; +5 Bonus für Ausweichen-Proben; bei erfolgreichem Ausweichen kannst du dich 1 BE in eine beliebige Richtung bewegen

Klingen-Tanz

Kosten: 10 AP

Jeder deiner Angriffe in dieser Runde verursacht zusätzlich +1W6 Schaden.

Klingen-Wirbel (Aktion)

Kosten: 12 AP

Voraussetzung: Dämonenaura aktiv

Du springst und wirbelst um deine eigene Achse durch die Luft. Würfle fünf Nahkampf-Angriffe, die jeweils +5 zusätzlichen Schaden verursachen. Nach dem letzten Angriff kannst du an einer Stelle deiner Wahl neben dem Gegner landen.

Hammer

Attribute (Angriff): ST+ST

Angriffe pro Aktion: 1

Kraftschub (Haltung)

Kosten: 8 AP / Runde

+5 Schaden; +10 AP-Schaden; immun gegen Um- oder Zurückwerfen

Starker Schlag

Kosten: 10 AP

Du verursachst +10 AP-Schaden. Bei einem Kopftreffer wird der AP-Schaden verdoppelt.

Tornado

Kosten: 12 AP

Voraussetzung: Kraftschub aktiv

Du wirbelst im Kreis und schwingst dabei deinen Hammer herum.

+1W6+10 Schaden; +10 Elementarschaden bzw. Statusschaden (sofern vorhanden)

Jagdhorn

Attribute (Angriff): ST+CH

Angriffe pro Aktion: 2

Lied

Mit jedem deiner Angriffe erklingt gleichzeitig ein Ton deiner Wahl. Sobald du genug Töne kombiniert hast, kannst du diese als Lied am Stück vorspielen, um deine Team-Mitglieder (dich selbst eingeschlossen) mit seinem positiven Effekt zu unterstützen.

Reichweite: 5 Felder

Dauer eines Liedeffekts: 5 Runden

Kosten (Vorspielen): 2 AP je Ton im Lied; Aktion + Bonusaktion

Du kannst Töne für bis zu zwei Lieder ansammeln. Wenn du das tust, kannst du frei entscheiden,

welches von beiden Liedern du gerade spielen möchtest.

Die Lieder, die du spielen kannst sowie ihre Effekte variieren je nach Jagdhorn.

Ein Überblick über mögliche Effekte:

- Selbstverbesserung: +1BE / Runde (nur derjenige Charakter, der das Lied spielt)
- Schaden verstärken S: +5 Schaden
- Verteidigung verstärken S: +5 Verteidigung
- Lebenskraft S: 5 LP Heilung je Runde
- Ohrstöpsel S: immun gegen den Effekt von schwachem Monstergebrüll (siehe Level 1-3: <https://monsterhunterworld.wiki.fextralife.com/Earplugs>)
- Winddruck negieren S: immun gegen den Effekt starker Winde
- Ausdauer-Verbrauch reduzieren: 1 AP weniger verbrauchen
- Wasser-/Polarbeweglichkeit: normale Beweglichkeit in Wasser, Schlamm, Tiefschnee
- Wasser-/Feuer-/Donner-/Eis-/Drachenresistenz: +5
- Schallwellen: Schallbombe bzw. lautes Geräusch
- Kontaktschaden negieren: immun gegen den Effekt von Kontaktschaden

Kleine Anmerkung am Rande: Es ist möglich, weitere Lieder vorzuschlagen, das bitte einfach mit der SL absprechen. ;)

Schockwelle

Kosten: 6 AP

Wenn du dein Lied beginnst, sendest du eine Schockwelle aus, die 10 AP-Schaden verursacht. Bei einem Kopftreffer wird der AP-Schaden verdoppelt.

Morphaxt

Attribute (Angriff): ST+GE

Angriffe pro Aktion: 2

Phiolen

Jede Morphaxt besitzt 6 eingebaute Phiolen, die du im Kampfverlauf füllen kannst. In jeder Runde (zu Beginn deines Zuges) füllen sich zwei Phiolen automatisch - es sei denn, du befindest dich gerade in der Haltung Schwertmodus. Der Typ deiner Phiolen variiert je nach Waffe und gibt dir im Schwertmodus je gefüllter Phiole einen Bonus für jeden Schlag:

Kraft-Phiole: +2 Schaden

Element-Phiole: +2 Elementarschaden (je nach Element der Waffe)

Drachen-Phiole: +2 Drachenelement-Schaden

Gift-Phiole: +2 Giftschaden

Lähm-Phiole: +2 Lähmungsschaden

AP-Phiole: +2 AP-Schaden

Schwertmodus (Haltung)

Du transformierst deine Axt zu einem Großschwert. Im Schwertmodus teilst du +1W6 Schaden aus und kannst den Spezialeffekt deiner Phiolen nutzen. Allerdings verbraucht diese Haltung auch nach und nach die Energie deiner Phiolen: Jeder Schlag im Schwertmodus leert eine Phiole. Wenn alle Phiolen leer sind, kann man im Schwertmodus nicht mehr angreifen.

Du kannst auch alle Phiolen mit einer Aktion manuell nachladen. Wenn du die Haltung Schwertmodus im Rahmen deiner Bonusaktion verlässt, füllt sich eine Phiole automatisch wieder auf.

Metamorphose-Schlag

Kosten: 10 AP

Du verursachst +10 Schaden. Du wechselst in die Haltung Schwertmodus. Wenn die Haltung bereits aktiv ist, beendest du sie, füllst eine Phiole auf und wechselst zurück zur Axt.

Element-Entladung (Aktion)

Kosten: 12 AP

Voraussetzung: Schwertmodus aktiv

Du entlädst die Energie von 4 Phiolen. Nach Abschluss deines Angriffs beendest du den Schwertmodus automatisch.

Schaden: **Normaler Schaden im Schwertmodus, doppelter Bonus durch Phiolen**

Energieklinge

Attribute (Angriff): ST+GE

Angriffe pro Aktion: 2

Phiolen

Du besitzt fünf Phiolen, die du füllen kannst. Jeder erfolgreiche Angriff (nicht im Axtmodus) füllt eine Phiole auf.

Phiolen transferieren (Bonusaktion)

Du kannst gespeicherte Energie aus den Phiolen in dein Schwert oder deinen Schild transferieren:

Schild (hält maximal 5 Runden): je Phiole +5% Schadensreduktion bei erfolgreichem Blocken und +2 Schaden für den Schildstoß sowie für Angriffe im Axtmodus

Schwert (hält maximal 3 Runden): Dein Schwert erhält den Spezialeffekt des jeweiligen Phiolentyps deiner Waffe. Je nach Typ der Phiole bekommst du +5 AP- oder Elementarschaden für jeden Schlag mit dem Schwert.

Blocken (ST+AU)

Kosten: 5 AP

Voraussetzung: Axtmodus nicht aktiv

Mit deinem Schild hast du die Möglichkeit, gegnerische Angriffe abzuschwächen.

Bei Erfolg wird der gegner. Schaden um 50% gesenkt. Je im Schild gespeicherter Phiole +5%.

Axtmodus (Haltung)

Du transformierst Schwert und Schild zu einer großen Axt. Im Axtmodus teilst du +1W6 Schaden aus.

Element-Entladung

Kosten: 8 AP

Voraussetzung: Axtmodus aktiv

Du entleerst eine Phiole. Du verursachst +3 Schaden und +5 AP- oder Elementarschaden je nach Art der Phiolen deiner Waffe. Nach Abschluss deines Angriffs beendest du den Axtmodus automatisch.

Verstärkte Element-Entladung (Aktion)

Kosten: 16 AP

Wenn dein Schild Energie gespeichert hat, kannst du statt einer **die maximale Anzahl** deiner Phiolen entleeren. Du verursachst **+10** Schaden, +20 AP- oder Elementarschaden je nach Art der Phiolen deiner Waffe und entlädst eine kleine Schockwelle, die alle Gegner vor dir trifft und 5 AP- oder Elementarschaden verursacht. Nach Abschluss deines Angriffs beendest du den Axtmodus automatisch.

Schildstoß (Bonusaktion)

Kosten: 6 AP

Voraussetzung: Axtmodus nicht aktiv

Du schlägst mit deinem Schild zu. Schaden: Normaler Waffenschaden -5.
Je im Schild gespeicherter Phiole +2 Schaden.

Lanze

Attribute (Angriff): ST+GE

Angriffe pro Aktion: 2

Blocken (ST+AU)

Kosten: 5 AP

Mit deinem Schild hast du die Möglichkeit, gegnerische Angriffe abzuschwächen.
Bei Erfolg wird der gegnerische Schaden um 75% gesenkt.

Verstärktes Blocken

Kosten: 10 AP

Bei Erfolg wird der gegnerische Schaden um 100% gesenkt.
Bonus für die Blocken-Probe: +5

Weiter Schwung

Kosten: 12 AP

Ein weiterer Angriff, der alle Gegner vor dir trifft.

Konter

Kosten: 6 AP

Einmal pro Runde, wenn du erfolgreich blockst, kannst du mit einem einzelnen Angriff zurückschlagen.

Schildstoß (Bonusaktion)

Kosten: 6 AP

Du schlägst mit deinem Schild zu. Schaden: Normaler Waffenschaden -5.

Gewehrlanze

Attribute (Angriff): ST+IN

Angriffe pro Aktion: 2

Reichweite (Gewehr): 3 Felder

Kapazität (Patronen): 4

Blocken (ST+AU)

Kosten: 5 AP

Mit deinem Schild hast du die Möglichkeit, gegnerische Angriffe zu blocken.

Bei Erfolg wird der gegnerische Schaden um 75% gesenkt.

Gewehr

Du kannst statt eines Hiebs bzw. Stichs mit deiner Lanze auch Patronen auf den Gegner abfeuern. Diese verursachen 15 fixen Schaden je Schuss. Die Schüsse deiner Gewehrlanze ignorieren 50% der gegnerischen Rüstung.

Wyvern-Spießer-Explosion (1 Ladung, Aktion)

Kosten: 16 AP

Du stichst zu (1 Angriff) und schießt gleichzeitig mit Spezialmunition. Diese verursacht 15 fixen Schaden und wird am Ende der Runde noch einmal detonieren und dadurch +30 Schaden anrichten.

Nachladen (Bonusaktion)

Du lädst alle deine Patronen und die Wyvern-Spießer-Explosion nach.

Schnelles Nachladen

Kosten: 2 AP

Du lädst alle deine Patronen während eines normalen Angriffs nach.

Weiter Schwung

Kosten: 12 AP

Ein weiterer Angriff, der alle Gegner vor dir trifft.

Insektengleve

Attribute (Angriff): GE+CH

Angriffe pro Aktion: 2

Kinsekt

Du kannst dein Kinsekt als Bonusaktion zu einem Monster deiner Wahl schicken, um Monster-Extrakt zu sammeln. Eine weitere Bonusaktion ruft das Kinsekt zurück und es bringt das Extrakt mit. Dieses verleiht dir einen Bonus-Effekt abhängig davon, von welchem Körperteil es gesammelt wurde:

- Rot (Kopf): +2 Schaden
- Orange (Brust/Rücken): +5 Verteidigung; immun gegen Um- oder Zurückwerfen
- Weiß (Arme/Beine/Flügel): +1 BE beim Bewegen
- Grün (Schwanz): Heilung (10 LP)

Die Boni von Rot, Orange und Weiß halten 3 Runden an.

Du kannst dein Kinsekt alternativ auch eine andere Aktion ähnlichen Ausmaßes ausführen lassen, z.B. einen kleinen Gegenstand aufheben, eine Blitzfliege/Giftlaterne/... aktivieren o.Ä.

Brandzeichen

Kosten: 8 AP

Reichweite: benachbartes Feld

Du hinterlässt eine Markierung an einer bestimmten Stelle eines Gegners (auch als Teil eines Angriffs möglich). Wenn du dein Kinsekt losschickst, fliegt es zu der markierten Stelle und sammelt das Extrakt ein. Bis du es zurückrufst, richtet es außerdem jede Runde 10 Schaden an und verstreut eine Wolke Flügelstaub in der Luft. Das kann es allerdings maximal 3 Mal hintereinander tun, bis es erschöpft ist und zu dir zurückkehren muss.

Du oder Verbündete von dir können den Flügelstaub mit einem Angriff zerschlagen und so dessen Effekt freisetzen:

- Heilung: +10 LP für den Charakter, der die Wolke zerschlägt
- Gift: 10 Giftschaden
- Lähmung: 10 Lähmungsschaden

Katapult-Angriff

Kosten: 8 AP

Du katapultierst dich in die Luft und greifst an. Du kannst im Zuge dieses Angriffs versuchen, auf das Monster aufzuspringen und erhältst für die Probe einen Bonus von +5.

Leichte Armbrust

Attribute (Angriff): IN+KO

Angriffe pro Aktion: 2

Reichweite: 6 Felder

Munition

Um zu schießen, braucht ihr Munition. Jede Waffe kann unterschiedliche Munition verschießen. Eine Übersicht, welche Arten von Munition es gibt und welche Eigenschaften diese besitzen:

- Normal: +2 / +3 / +5 Schaden (Stufen 1-3)

- Schrot: +1W6 / +2W6 / +3W6 Schaden (Stufen 1-3)
- Genesung: heilt das gewählte Ziel um 30 bzw. 60 (Stufe 2) LP
- Flamme / Wasser / Donner / Frost / Drache: +5 Elementschaden des jeweiligen Elements
- Gift / Lähmung / Schlaf / Ermüdung: +5 bzw. +10 (Stufe 2) des jeweiligen Statusschadens
- Dämon / Rüstung: +5 Schaden bzw. Verteidigung für das gewählte Ziel für 2 Runden
- Beruhigung: wirkt wie eine Beruhigungsbombe

Wyvern-Explosion (Bonusaktion)

Kosten: 8 AP

Du platzierst eine kleine Mine am Boden. Sie explodiert automatisch nach 3 Runden und verursacht 40 Schaden im Umkreis von 1 Feld. Sie explodiert früher, wenn sie berührt wird.

Nachladen / Munition wechseln (Bonusaktion)

Du wechselst dein Magazin und / oder lädst alle deine Patronen nach.

Schwere Armbrust

Attribute (Angriff): GE+IN
 Angriffe pro Aktion: 1
 Reichweite: 6 Felder

Munition

Um zu schießen, braucht ihr Munition. Jede Waffe kann unterschiedliche Munition verschießen. Eine Übersicht, welche Arten von Munition es gibt und welche Eigenschaften diese besitzen:

- Normal: +2 / +3 / +5 Schaden (Stufen 1-3)
- Schrot: +1W6 / +2W6 / +3W6 Schaden (Stufen 1-3)
- Genesung: heilt das gewählte Ziel um 30 bzw. 60 (Stufe 2) LP
- Flamme / Wasser / Donner / Frost / Drache: +5 Elementschaden des jeweiligen Elements
- Gift / Lähmung / Schlaf / Ermüdung: +5 bzw. +10 (Stufe 2) des jeweiligen Statusschadens
- Dämon / Rüstung: +5 Schaden bzw. Verteidigung für das gewählte Ziel für 2 Runden
- Beruhigung: wirkt wie eine Beruhigungsbombe

Wyvernauge (Bonusaktion)

Kosten: 8 AP

Mali beim Anvisieren einzelner Körperteile werden ignoriert.

Nachladen / Munition wechseln (Bonusaktion)

Du wechselst dein Magazin und / oder lädst alle deine Patronen nach.

Bogen

Attribute (Angriff): ST+KO
 Angriffe pro Aktion: 2
 Reichweite: 6 Felder

Beschichtungen (Bonusaktion)

Du tauchst bis zu 5 Pfeile in Beschichtungsflüssigkeit. Diese erhalten den entsprechenden Effekt der Beschichtung. Jeder Bogen unterstützt andere Arten von Beschichtungen. Eine Übersicht:

Power - Kraft +5 Schaden

Close Range - Nahdistanz: +3 Schaden, wenn du höchstens 3 Felder vom Gegner entfernt bist

Poison - Gift: +5 Giftschaden. Überschreibt andere Elemente, falls bereits vorhanden.

Paralysis - Lähmung: +5 Lähmungsschaden. Überschreibt andere Elemente, falls bereits vorhanden.

Sleep - Schlaf: +5 Schlafschaden. Überschreibt andere Elemente, falls bereits vorhanden.

Überspannen (Haltung)

Stufe 1: +1W6 Schaden, Kosten: 5 AP / Runde

Stufe 2: +2W6 Schaden, Kosten: 10 AP / Runde

Schneller Schuss

Kosten: 10 AP

Schneller, präziser Angriff. Du erhältst einen Bonus von +10 für deine Angriffsprobe.

Starker Schuss

Kosten: 10 AP

Ein starker Schuss, der +1W6+10 Schaden verursacht.

Rüstungen

Wenn ihr von einem Gegner getroffen werdet, schützt euch eure Rüstung davor, allzu krass zu kassieren. Alle Rüstungen besitzen einen **Verteidigungswert**, der Schaden abhält.

Zusätzlich dazu besitzt jede Rüstung Stärken und Schwächen gegenüber verschiedenen **Elementen** (Wasser, Feuer, Donner, Eis, Drache), die angeben, wie gut ihr den Schaden elementbasierter Angriffe abhalten könnt.

Jede für Menschen und Wyverianer gemachte Rüstung besitzt außerdem eigene Zusatzeffekte.

Zur Auswahl von Rüstungen könnt ihr [hier](#) (für Menschen und Wyverianer) und [hier](#) (für Lynianer) Anregungen finden.

Revision #10

Created 20 April 2022 14:29:52 by Tocos

Updated 31 July 2024 19:21:12 by Tocos