

THEATER OF THE MIND-KAMPFREGELN -

ZONEN

- Das Schlachtfeld wird in Zonen eingeteilt (z.B. Gang, Tür, Raum)
- Es kostet die volle Bewegungsrate einer Kreatur, um von einer Zone in die nächste zu gelangen (Mit Sprinten kann man dann noch eine Zone weiter gehen).
- Alle Kreaturen in einer Zone sind in Nahkampfreichweite zueinander.
- Das Verlassen einer Zone kann Gelegenheitsangriffe auslösen.
- Flankieren gibt es nicht, dafür gibt es Vorteil bei Angriffen für eine Gruppe von verbündeten Kreaturen, wenn diese mindestens doppelt so groß ist, wie die Gruppe ihrer Gegner.
- Angriffe mit Wirkungsbereich (Area of Effect) wirken nur in einer Zone.

THEATER OF THE MIND-KAMPFREGELN -

ZONEN

- Das Schlachtfeld wird in Zonen eingeteilt (z.B. Gang, Tür, Raum)
- Es kostet die volle Bewegungsrate einer Kreatur, um von einer Zone in die nächste zu gelangen (Mit Sprinten kann man dann noch eine Zone weiter gehen).
- Alle Kreaturen in einer Zone sind in Nahkampfreichweite zueinander.
- Das Verlassen einer Zone kann Gelegenheitsangriffe auslösen.
- Flankieren gibt es nicht, dafür gibt es Vorteil bei Angriffen für eine Gruppe von verbündeten Kreaturen, wenn diese mindestens doppelt so groß ist, wie die Gruppe ihrer Gegner.
- Angriffe mit Wirkungsbereich (Area of Effect) wirken nur in einer Zone.

THEATER OF THE MIND-KAMPFREGELN -

ZONEN

- Das Schlachtfeld wird in Zonen eingeteilt (z.B. Gang, Tür, Raum)
- Es kostet die volle Bewegungsrate einer Kreatur, um von einer Zone in die nächste zu gelangen (Mit Sprinten kann man dann noch eine Zone weiter gehen).
- Alle Kreaturen in einer Zone sind in Nahkampfreichweite zueinander.
- Das Verlassen einer Zone kann Gelegenheitsangriffe auslösen.
- Flankieren gibt es nicht, dafür gibt es Vorteil bei Angriffen für eine Gruppe von verbündeten Kreaturen, wenn diese mindestens doppelt so groß ist, wie die Gruppe ihrer Gegner.
- Angriffe mit Wirkungsbereich (Area of Effect) wirken nur in einer Zone.