

MOAM - Feature #695

Beidhändiger Kampf konfigurierbar

09.04.2020 10:50 - Hans-Joachim Maier

Status: Neu	Start date:
Priority: Niedrig	Due date:
Assignee:	% Done: 0%
Category:	Estimated time: 0.00 hour
Target version:	
Description Hallo, es wäre toll, wenn beidhändiger Kampf konfigurierbar wäre (also mit welchen Waffen wird angegriffen) und das auch (mit den richtigen Werten für Angriff und Schaden) auf dem PDF erscheinen würde. Viele Grüße hj	

History

#1 - 09.04.2020 10:55 - C. Biggles

- Subject changed from *Beidhändiger Kampf* to *Beidhändiger Kampf konfigurierbar*
- Status changed from *Neu* to *Feedback*
- Assignee set to *Hans-Joachim Maier*

Eine Figur, die *beidhändiger* Kampf beherrscht, kann doch aus den Nahkampfwaffen *Einhandschwertern*, *Stichwaffen* und *Einhandschlagwaffen* wählen und muss sich nicht auf konkrete Waffen festlegen.

Gerade ein Ausdruck/PDF suggeriert eine starke Festlegung, oder verstehe ich da etwas falsch?

#2 - 09.04.2020 11:03 - Hans-Joachim Maier

C. Biggles schrieb:

Eine Figur, die *beidhändiger* Kampf beherrscht, kann doch aus den Nahkampfwaffen *Einhandschwertern*, *Stichwaffen* und *Einhandschlagwaffen* wählen und muss sich nicht auf konkrete Waffen festlegen.

Gerade ein Ausdruck/PDF suggeriert eine starke Festlegung, oder verstehe ich da etwas falsch?

Nee, das siehst Du richtig. Aber so muss der Spieler wieder rechnen und Schaden wieder manuell würfeln. Auf dem Kampf-Reiter wird z.B. auch kein magischer Angriffsbonus, oder die Spezialisierung mit eingerechnet, die ja bei einem Angriff mit eingerechnet werden würde.

Das ist ein Bruch, da man sonst bei MOAM nicht rechnen muss. Ich merk das gerade bei einem Supportcharakter den ich mache. Alles steht schön im PDF, nur Beidhändigen Kampf muss man noch erklären.

#3 - 09.04.2020 11:06 - C. Biggles

- Status changed from Feedback to Neu

- Assignee deleted (Hans-Joachim Maier)

Insofern wäre es wahrscheinlich sinnvoll, nicht nur für eine bestimmte Waffe die verschiedenen Angriffsarten in beidhändiger Variante einzubinden, sondern gleich für alle mitgeführten Waffen, die beidhändig geführt werden können.

#4 - 09.04.2020 11:14 - Hans-Joachim Maier

C. Biggles schrieb:

Insofern wäre es wahrscheinlich sinnvoll, nicht nur für eine bestimmte Waffe die verschiedenen Angriffsarten in beidhändiger Variante einzubinden, sondern gleich für alle mitgeführten Waffen, die beidhändig geführt werden können.

Hmm... Im Prinzip ja. Ich weiß nur nicht, ob das den Charakterbogen nicht überfrachten würde.

Folgendes Beispiel:

Spezialwaffe ist Langschwert

Mitgeführte Waffen:

Langschwert1 +1/+1

Langschwert2 +0/+2

Dolch (nichtmagisch)

Handaxt +1/+0

Hier alle möglichen Kombinationen aufzuführen wäre glaube ich ein Overkill. Besser wäre es glaube ich, wenn man sich Kombinationen zusammenstellen könnte. In dem Beispiel wird der Spieler Langschwert2 in der Haupthand führen und Langschwert1 in der Nebenhand. Die anderen Kombinationen (Dolch Haupthand, Langschwert1 Nebenhand etc.) wird er eher nicht einsetzen. Es kommen ja je nach Kombination unterschiedliche Angriffs- und Schadenswerte raus (wegen magischem Bonus, wegen Spezialwaffe, die nur einmal hinzuaddiert wird).

#5 - 09.04.2020 11:20 - C. Biggles

Ok, eigentlich also eine Festlegung in MOAM, welche Waffe in welcher Hand geführt wird und basierend darauf die restliche Berechnung.

#6 - 09.04.2020 11:34 - Hans-Joachim Maier

Ja.

Optimal wäre allerdings eine konfigurierbare Waffe "Beidhändiger Kampf". Bei der man einstellen kann mit welchen Waffen zum Angriff benutzt

werden. So könnte man zur Not auch mehrere Kombinationen haben - wobei ich das noch nicht erlebt habe.

Wichtig wäre halt, dass das auch so auf dem Charakterblatt unter "Waffen" stehen würde.