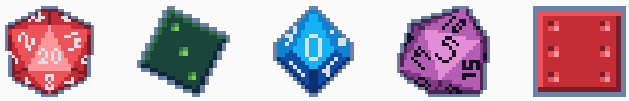
UMGEKEHRTE INITIATIVE-REIHENFOLGE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 17. Oktober 2026





INHALT

Umgekehrte Initiative-Reihenfolge 3
- Ermittlung der Initiative 3
- Ablauf einer Kampfrunde 3
- Hinweis zur Verwendung 3
- Beispiel 3



UMGEKEHRTE INITIATIVE-REIHENFOLGE

Ermittlung der Initiative

Zunächst wird die Initiative wie im Grundregelwerk ermittelt. Dazu wird ein W10 gewürfelt und der Handeln-Wert des Charakters hinzu addiert.

Ablauf einer Kampfrunde

Anders als im Grundregelwerk vorgesehen, beginnt der Charakter mit der niedrigsten Initiative zuerst. Dieser Charakter muss handeln und sagen was er vorhat.

Alle anderen Charaktere sehen, was dieser eine Charakter tun möchte und haben entweder die Möglichkeit diese Aktion geschehen zu lassen oder die eigene Aktion vorzuziehen. Lassen sie die Aktion des einen Charakters geschehen, geschieht diese. Ziehen sie vor, können sie ihre eigene Aktion vor dem einen Charakter durchführen und entweder seine geplante Handlung vereiteln oder einfach zuerst zuschlagen.

Wollen mehrere Charaktere vorziehen, darf der mit der höchsten Initiative zuerst handeln. Alle anderen müssen zuerst sagen was sie vorhaben (sofern der Charakter mit der höheren Initiative Wert darauf legt).

```
Ein einmal angesagtes Vorhaben muss auch so durchgeführt werden, selbst wenn es durch
einen anderen Charakter vereitelt wurde.
```

Hinweis zur Verwendung

Um ein "Hit and Run" (wie im Beispiel vorgeführt) zu vermeiden, sollte jeder Versuch sich aus dem Kampf zu lösen entweder eine gelungene Attacke der Person erfordern, die sich aus dem Kampf lösen möchte. Dieser Angriff bewirkt nur, dass man sich ohne Gegenangriff aus dem Kampf lösen kann und verursacht keinen Schaden.

Alternativ kann man auch dem Kontrahenten, der noch kämpft, einen zusätzlichen Angriff, der sofort ausgelöst wird, zugestehen.

Beispiel

Dieter und Hannelore kämpfen gemeinsam gegen den Bösewicht Klaus.

Dabei hat jeder die folgenden Initiative-Werte:

- Dieter: 30
- Hannelore: 20
- Klaus: 15

Damit muss Klaus zuerst handeln. Er sagt an, dass er auf Dieter und Hannelore zu rennen möchte, um diese anzugreifen. Dieter und Hannelore könnten jetzt ihrerseits auf Bösewicht Klus zustürmen, entscheiden jedoch noch nicht zu handeln und ihn kommen zu lassen. Daher verbraucht Klaus seine Aktion, um die Entfernung zu überbrücken. Dieter und Hannelore können ihre Aktionen dann nutzen, um Klaus schon mal ordentlich eine einzuschenken.

In der zweiten Runde sagt Klaus an, dass er zuerst Hannelore schlagen möchte, weil die ihn davor besonders hart getroffen hat. Hannelore zieht jedoch vor und rennt vor Klaus weg, um nicht getroffen zu werden. Da Klaus Initiative geringer ist, kann er nichts dagegen tun. Hannelore rennt in ihrem Zug weg und er schlägt ins Leere. Dafür kann Dieter nochmal zuhauen und tut dies in aller Ruhe nach Klaus' missglücktem Angriff auf Hannelore.

In der Dritten Runde sagt der sichtlich angeschlagene Klaus an, dass er gern Dieter angreifen möchte. Dieses Mal entscheidet sich jedoch Dieter vorzuziehen. Mit seiner höheren Initiative kann er vor Klaus angreifen und trifft diesen so hart, dass der Bösewicht zu Boden geht.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 17. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Umgekehrte Initiative-Reihenfolge – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Umgekehrte+Initiative-Reihenfolge&oldid=28060`