

Um eine Fertigkeit einzusetzen, würfelt man w100, das Ergebnis muss kleiner oder gleich dem Fertigkeitswert sein. Ein Ergebnis von **01 – 05** ist immer ein Erfolg, **96 – 00** immer ein Misserfolg. Ein Ergebnis von 99 oder 00 ist ein **Patzer**. Ein **kritischer Erfolg** ist kleiner oder gleich einem Zehntel des (modifizierten) Fertigkeitswerts.

Schwierigkeitsgrade		(Beispiel 64)
Automatisch	kein Wurf erforderlich	(-)
Sehr leicht	Fertigkeitswert wird verdoppelt	(128)
Leicht	Fertigkeitswert wird um die Hälfte erhöht	(96)
Normal	keine Veränderung	(64)
Schwer	Fertigkeitswert wird um ein Drittel vermindert	(43)
Sehr schwer	Fertigkeitswert wird auf die Hälfte vermindert	(32)
Unglaublich	Fertigkeitswert wird auf ein Zehntel vermindert	(7)
Hoffnungslos	kein Versuch möglich (-)	

Wiederholt man einen misslungenen Fertigkeitwurf, steigt der Schwierigkeitsgrad um eine Stufe.

Würfelt man Fertigkeit gegen Fertigkeit (z. B. Heimlichkeit gegen Wahrnehmung) gewinnt derjenige mit dem höheren Erfolgsgrad, beim gleichen Erfolgsgrad derjenige mit dem höheren Würfelergebnis. Je nach Differenz der Erfolgsgrade kann man besondere Vorteile erlangen. Letzteres kommt in erster Linie bei Kämpfen vor.

Spieler / Gegner	Kritischer Erfolg	Erfolg	Misserfolg	Patzer
Kritischer Erfolg	Kein Vorteil	1 Vorteil	2 Vorteile	3 Vorteile
Erfolg	1 Vorteil	Kein Vorteil	1 Vorteil	2 Vorteile
Misserfolg	2 Vorteile	1 Vorteil	Kein Vorteil	Kein Vorteil
Patzer	3 Vorteile	2 Vorteile	Kein Vorteil	Kein Vorteil

Die **Initiative** wird ermittelt durch 1w10 + Initiativbonus – Rüstungsmalus.

In umgekehrter Initiative-Reihenfolge wird je eine Aktion angekündigt. Jede **angekündigte Aktion** kostet einen Aktionspunkt.

In der Initiative-Reihenfolge werden die angekündigten Aktionen ausgeführt.

Mit einer **Reaktion** kontert ein Charakter eine gegen ihn gerichtete Aktion, dies kostet zusätzlich einen Aktionspunkt.

Hat jeder Charakter seine Aktion ausgeführt, endet der Zyklus und ein neuer beginnt, wenn noch Aktionspunkte übrig sind.

Sind alle Aktionspunkte verbraucht, endet die Kampfrunde und jeder erhält seine Aktionspunkte zurück.

Kampf:

1. Der Angreifer gibt einen Aktionspunkt aus und würfelt gegen seinen Kampfstil.
2. Wenn er parieren will, gibt der Verteidiger einen Aktionspunkt aus und würfelt gegen seinen Kampfstil.
3. Die Erfolgsgrade werden verglichen.
4. Sind die Erfolgsgrade verschieden, erhält der Bessere einen oder mehrere Zusatzeffekte.
5. Hat der Angreifer einen einfachen oder kritischen Erfolg, würfelt er den Schaden und die Trefferzone aus.
6. Hat der Verteidiger einen einfachen oder kritischen Erfolg, wird der Schaden abhängig von der Waffengröße vermindert.
7. Nach jeweils KON / 5 Kampfrunden muss man einen *Athletik*-Wurf schaffen, um *Erschöpfung* zu vermeiden.

Größenklassen von Waffen sind: Klein - Mittel - Groß - Riesig - Enorm - Zyklopisch.

Wird ein Angriff mit einer Waffe oder einem Schild pariert, das **gleichgroß oder größer** ist, wird der ganze Schaden geblockt.

Wird mit einer Waffe oder einem Schild pariert, das **einen Schritt kleiner** ist, wird der halbe Schaden geblockt.

Mit noch kleineren Waffen oder Schilden wird gar kein Schaden geblockt.

Reichweiten von Waffen sind: Berührung - Kurz - Mittel - Lang - Sehr Lang.

Sobald mindestens ein Gegner den anderen mit einer Nahkampfwaffe erreichen kann, sind die Gegner **im Kampf gebunden**.

Der Gegner mit der **kürzeren Reichweite** kann den anderen nicht direkt angreifen. Er kann nur die längere Waffe angreifen, den Abstand verringern oder hoffen, einen nützlichen Zusatzeffekt zu gewinnen.

Ist umgekehrt der Abstand der Gegner kleiner als die **längere Waffe**, kann deren Träger nicht mehr parieren. Greift er an, wird die Größe seiner Waffe um so viele Schritte verringert, wie der Unterschied der Reichweiten beträgt, und sie verursacht nur noch 1w3+1 Schaden.

Fernkampfangriffe können nur durch einen Schild pariert werden. Die **Wucht** entspricht der Waffengröße gegen den Schild.

Drei Zahlen geben die nahe, effektive und äußerste **Reichweite** an. Nahe Reichweite: Zusatzeffekt *Trefferzone wählen* kann auch ohne kritischen Erfolg gewählt werden, wenn das Ziel stillsteht. Über der effektiven Reichweite wird der Schaden halbiert und die Wucht um eine Größenklasse verringert.

Angekündigte Aktionen:

Abschütteln	Man versucht, eine Behinderung wie <i>Festhalten</i> , <i>Fesseln</i> oder <i>Waffe verkeilen</i> abzuschütteln.
Abstand ändern	Um die Waffenreichweite zu ändern oder sich aus dem Kampf zu lösen. <i>Gewandtheit</i> gegen <i>Gewandtheit</i> oder <i>Kampfstil</i> des Gegners.
Angreifen	Waffe einsetzen.
Aufstehen	Vom Boden aufstehen. Wenn in Kampfbindung, zuvor <i>Widerstandswurf</i> <i>Athletik</i> oder <i>Muskelkraft</i> .
Aufsteigen	Ein Reittier besteigen oder von ihm absteigen.
Ausmanövrieren	Nur gegen mehrere Gegner. <i>Widerstandswurf</i> <i>Gewandtheit</i> . Nur Gegner, die gewinnen, können in dieser Kampfrunde angreifen.
Bewegen	Nur wenn nicht Teil einer anderen Aktion oder wenn besonders spektakulär.
Deckung nehmen	Hinter eine Deckung ducken, um <i>Fernkampf</i> angriffen zu entgehen.
Entgegenstemmen	Gegen einen Angriff wappnen. Gegen <i>Zurücktaumeln</i> GRÖ x1,5, gegen <i>Zurückdrängen</i> GRÖ x2.
Verzögern	Abwarten, um eine <i>Reaktion</i> auszuführen. Kommt es zu keiner Reaktion, ist der Aktionspunkt weg.
Waffe bereitmachen	Eine Waffe ziehen, hervorholen, wegstecken oder eine Schusswaffe nachladen.
Zaubern	Einen Zauber wirken oder ein Talent einsetzen. Kann mehrere Züge dauern.
Zauber bereithalten	Einen abgeschlossenen Zauber zurückhalten, um ihn später loszulassen.
Zaudern	Nichts tun. Kostet einen Aktionspunkt.

Reaktionen kosten einen Aktionspunkt:

Ausweichen	Sich aus dem Wirkungsbereich eines Angriffs werfen = <i>Gewandtheit</i> oder tänzeln = <i>Akrobatik</i> .
Gegenzaubern	Einen angreifenden Zauber oder Geist abwehren.
Pariieren	Einen Angriff blocken, um den Schaden zu verringern. Keine Parade = automatisch Misserfolg.
Unterbrechen	Hält den Zug des Gegners an. Nur möglich, wenn die Aktion <i>Verzögern</i> angekündigt wurde.

Freie Aktionen kosten keinen Aktionspunkt:

Glückspunkt einsetzen	Einen Würfelwurf wiederholen (lassen) ODER bei w100 die Ziffern tauschen ODER eine Aktion / Reaktion ohne Aktionspunkt ausführen ODER eine schwere Wunde zu einer ernsten mildern ODER heroische letzte Tat.
Lage erfassen	Nur wenn nicht im Kampf gebunden. <i>Wahrnehmungs</i> -Wurf um die taktische Situation zu schätzen
Signalisieren	Nur wenn nicht im Kampf gebunden. Handzeichen geben.
Sprechen	Kurze Sätze, nicht länger als 5 Sekunden.
Trefferzone decken	Eine Waffe oder einen Schild schützend vor eine oder mehrere Trefferzonen halten, so dass jeder Angriff automatisch pariert wird. Endet sofort, wenn mit der Waffe angegriffen oder pariert wird.
Waffe fallen lassen	Waffe fallen lassen

Sturmangriff: mindestens eine Kampfrunde mit Lauf- oder Sprintgeschwindigkeit auf das Ziel zubewegen.

Schwierigkeitsgrad des Angriffswurfs steigt um eine Stufe.

Schadensbonus und Größe der Waffe steigen um je einen Schritt.

Verteidiger kann **parieren** ggf. einschließlich *Entgegenstemmen* ODER **ausweichen** ODER einen **Gegenangriff** machen: die Waffe mit der größeren Reichweite greift zuerst an, eine *aufgesetzte* Waffe ersetzt den Schadensbonus durch den des Angreifers.

Überraschung: Verteidiger erleidet -10 Abzug vom Initiativwert und kann bis zu seinem ersten Zug nicht reagieren.

Angreifer gewinnt für den ersten Angriff, sofern erfolgreich, einen Extra-Zusatzeffekt.

Für den Rest der Runde kann der Verteidiger keine offensiven Aktionen ausführen.

Wunden: Vom Schadenswurf wird evtl. Parade und der Schutzwert der Trefferzone abgezogen.

Der verbleibende Schaden wird von den Lebenspunkten der Trefferzone abgezogen.

Leichte Wunde: Trefferzone hat noch positive Lebenspunkte. Kratzer, Schnitte, Prellungen. Kein Effekt.

Ernste Wunde: Trefferzone hat null oder negative Lebenspunkte. Sofort *Zähigkeitswurf* gegen Angriffswurf oder die Trefferzone wird nutzlos. Auch bei erfolgreichem *Zähigkeitswurf* kann das Opfer 1w3 Züge lang nicht angreifen. Es bleibt eine Narbe.

Schwere Wunde: Lebenspunkte einer Zone sind auf einem negativen Wert gleich oder größer des ursprünglichen positiven Werts. Der Charakter ist sofort ausgeschaltet und kann nicht mehr kämpfen.

Eine schwer verwundete **Gliedmaße** ist abgetrennt, zerschmettert oder abgerissen. *Zähigkeitswurf* oder bewusstlos.

Wenn keine Erste Hilfe kommt, stirbt das Opfer nach (5x Heilrate) Minuten.

Kopf, Brust, Unterleib: Opfer fällt bewusstlos zu Boden. *Zähigkeitswurf* oder sofort tot, enthauptet, halbiert, durchbohrt, zerfetzt, ... Falls es überlebt, muss innerhalb (2x Heilrate) Kampfrunden Erste Hilfe bekommen oder stirbt trotzdem.

Heilung = Heilrate in jeder Trefferzone, leichte Wunden in Tagen, ernste Wunden in Wochen, schwere Wunden in Monaten.