

Würfelwürfe:

Prüfwürfe (PW) werden gemacht, wenn du eine Handlung ausführen willst, für die es keine spezielle Fertigkeit gibt.

- Würfel mit W%
- Ist das Ergebnis so groß wie der Eigenschaftswert oder kleiner, hattest du Erfolg

Erfolgswürfe (EW) entscheiden darüber, ob du beim Einsatz einer Fertigkeit Erfolg hast.

- Würfel mit einem W20.
- Addiere den Erfolgswert der benutzten Fertigkeit.
- Ist das Ergebnis 20 oder mehr, ist deine Aktion geglückt.

Erfolgswürfe (EW) mit einer **Waffe** entscheiden darüber, ob du im Kampf deinen Gegner verletzt hast.

- Würfel mit einem W20.
- Addiere den Erfolgswert der benutzten Waffe.
- Ist das Gesamtergebnis 20 oder mehr, ist dein Gegner getroffen.

Schadenswürfe bestimmen die Höhe des Schadens, den du durch Treffer im Kampf, durch Gifte oder Stürze erleidest.

- Würfel mit einem oder zwei W6
- Das Opfer zieht die Augenzahl von seinen Ausdauerpunkten oder Lebenspunkten ab.

Widerstandswürfe (WW) werden durchgeführt, wenn dein Gegner erfolgreich eine Fertigkeit (Schwertstreich oder Zauberspruch) eingesetzt hat und du dich dagegen wehren willst.

- Würfel mit einem W20.
- Addiere den Erfolgswert (Abwehr oder Resistenzwert).
- Ist das Gesamtergebnis mindestens so hoch wie der Erfolgswert deines Gegners, ist deine Abwehr geglückt.

Handlungen in Kampfsituationen:

Abhängig von der Zahl der Felder, die du dich bewegt hast, kannst du die in den folgenden Listen aufgeführten Handlungen ausführen. In den 10 sec einer Runde kannst du nur eine der folgenden Handlungen ausführen.

- Hast du dich um mehr als die Hälfte** deiner Bewegungsweite bewegt (bei B12 um 7-12 Felder), kannst du in der laufenden Runde keine Handlung mehr ausführen, außer etwas, das nur einen Augenblick, d.h. eine Sekunde etwas, dauert.
- Hast du dich um höchstens die Hälfte** deiner Bewegungsweite (bei B12 0-6 Felder), kannst du:
 - mit einer Nahkampfwaffe angreifen oder eine Wurfwaffe werfen. Hast du dich dabei um 6 Felder bewegt, zählt der Angriff als Sturmangriff, was den von langen Speißwaffen und Stangenwaffen angerichteten Schaden erhöht.
 - Geschossen ausweichen.
 - den Gegner zu Fall bringen.
 - ein Handgemenge einleiten.
 - dich hinlegen oder knien.
- Hast du dich um höchstens 1 Feld** bewegt, kannst du:
 - die Waffe wechseln oder eine Waffe vom Boden aufheben.
 - dich vom Gegner lösen.
 - aus liegender oder kniender Position aufstehen.
 - den Rückzug eines Kameraden decken.
 - panisch fliehen.
 - zaubern
 - eine Schusswaffe abfeuern

Die Kampfrunde

Die Kampfrunde läuft in drei Phasen ab:

1. Initiativphase:

Sind mehrere Parteien beteiligt, die sich zur gleichen Zeit bewegen wollen, entscheidet die Initiative. Hierzu macht jede Partei einen EW:Kampftaktik (universell mit +5). Die Partei, die die höchste Initiative hat, darf entscheiden, wer sich zuerst bewegt.

2. Bewegungsphase

Nun bewegen sich die Mitglieder der Partei, die nach der Initiative die erste Bewegung haben. Sinnvollerweise beginnt die Figur mit der höchsten Gewandtheit zuerst. Dabei ist zu beachten, dass der Kontrollbereich, den jede voll handlungsfähige Figur hat, nicht einfach durchschritten werden darf. Je nachdem, wie viel man sich bewegt hat, kann man in der Handlungsphase weitere Aktionen durchführen.

3. Handlungsphase

Jetzt kommt die eigentlich Handlungsphase, in der die Figuren z.B. kämpfen, zaubern usw. können. Ein Zauber muss am Anfang der Handlungsphase angesagt werden. Anschließend handeln die Figuren in der Reihenfolge die die Gewandtheit vorgibt.

Der Kampf

Auch der Kampf läuft in drei Phasen ab:

1. Angriff

Der Angreifer würfelt einen EW:Angriff mit dem Erfolgswert der entsprechenden Waffe, alle Boni eingerechnet. Ist der Erfolgswert + Würfelwurf über 20, ist der Angriff geglückt. Bei Fernkampfwaffen Geschosse abziehen.

2. Abwehr

Das Opfer würfelt einen WW:Abwehr, sofern es nicht aus irgend einem Grund wehrlos ist. Hierbei muss Erfolgswert + Würfelwurf mindestens so hoch wie das Ergebnis des Angreifers liegen.

3. Schaden

Dann wird der Schaden mit einem oder zwei W6 ausgewürfelt, wobei je nach Waffe und Schadensbonus des Angreifers noch etwas abgezogen oder dazugezählt werden muss. Ist die Abwehr geglückt ist der Schaden leicht (nur Ausdauerpunkte), ansonsten schwer (Lebens- und Ausdauerpunkte). Beim AP-Verlust (leichter Treffer) darf der Schutz durch den Schild, beim LP-Verlust (schwerer Treffer) der Rüstungsschutz abgezogen werden.

Zaubern

Das Zauberritual besteht aus vier Phasen:

1. Abziehen von AP und Zaubermaterial

Der Zauberer muss die für den Zauber nötigen Ausdauerpunkte und Zaubermaterialien aufbringen.

2. Zaubervorgang

Nach Ende der Zauberdauer muss der Zauberer einen Erfolgswurf für Zaubern machen, ob der Zauber überhaupt zu Stande kommt.

3. Resistenz

In den meisten Fällen steht dem Opfer ein WW:Resistenz zu, der wie die Abwehr gehandhabt wird. Je nach Art des Zaubers wird als Erfolgswert die psychische, physische oder physikalische Resistenz herangezogen.

4. Wirkung

Misslingt der WW:Resistenz des Opfers, tritt die gewünschte Wirkung des Zaubers ein. Andernfalls passiert entweder gar nichts oder eine schwächere Wirkung tritt ein.