Feindliche Auseinandersetzungen

Feindliche Auseinandersetzungen werden sekundengenau abgehandelt. Wenn mehrere Beteiligte in derselben Sekunde handeln wollen, entscheiden sich die Beteiligten in der Reihenfolge ihrer Initiative für eine Aktion, wobei widersprüchliche Aktionen zu schwerwiegenden Nachteilen führen. Beispielsweise Attacken ohne Attackerecht führen dazu, dass die Attacke des Gegners nicht pariert werden kann, dieser für die eigene Attacke aber wie eine Attacke im Kampf gegen mehrere Beteiligte behandeln kann. Wenn mehrere Wirkungen (z.B. Zauberwirkung und Treffer) in derselben Sekunde abgehandelt werden, so werden diese in der Reihenfolge der Initiativen abgehandelt. Ausnahme hiervon sind Aktionen, die mehrmals pro Sekunde ausgeführt werden (z.B. Angriffe mit einer Dauer von ½ Sekunde). Bei diesen wird die zweite Aktion immer an Ende der Runde ausgeführt.

Zustände, die im Kampf eine Rolle spielen können:

Vorteil:	Bei entsprechenden Proben mit Vorteil wird mit einem zusätzlichen Würfel gewürfelt und der bessere Wert zählt. Sollte einer der beiden Würfel ein Patzerergebnis zeigen, so gilt dieses, sofern der Wert des zweiten Würfels sich in derselben Ergebnishälfte befindet. (bei einem W20 also mindestens 11 zeigt)
Nachteil:	Bei entsprechenden Proben mit Nachteil wird mit einem zusätzlichen Würfel gewürfelt und der schlechtere Wert zählt. Im Kampf ist ein Ergebnis von 1 oder 2 erfolgreich, sofern der zweite Würfel höchstens eine 10 zeigt.
Zaubervorbereitung:	Während der Zaubervorbereitung hat der Magiekundige nur 50% seiner Bewegungsweite. Alle Proben, die nicht mit der aktuellen Zauberaktion in Verbindung stehen, haben Nachteil. Im Kampf haben alle Angriffe gegen ihn Vorteil. Bei einer misslungenen Probe oder erhaltenem Schaden, muss er eine Selbstbeherrschungsprobe mit dem erhaltenen Schaden als Malus durchführen, um den Zauber weiter wirken zu können.
Zauberdurchführung/ Wirkung:	Während der Sekunde, in der der Zauberkundige den Zauber wirkt, kann er sich nicht bewegen, ansonsten gelten dieselben Regeln wie bei der Zaubervorbereitung. Allerdings wird der Zauber auf jeden Fall gewirkt, sofern der Zauberkundige weder bewusstlos wird noch stirbt.
Malus von XX auf Aktionen:	Ein entsprechender Malus wirkt entweder bei der Benutzung einzelner Körperteile oder auf alle Aktionen. Es werden bei einer Aktion grundsätzlich alle vorhandenen Mali addiert, die sich auf Körperteile beziehen, die bei der Aktion benutzt werden. Ist der Malus höher als 50%, so wird er um 50% verringert und die Aktion muss mit Nachteil ausgeführt werden.
Verliert Initiative:	Während der angegebenen Zeit (bzw. bei der nächsten Aktion) wird der Initiativewert der Kreatur als 1 betrachtet. Ist sie bereits in einen Kampf verwickelt, hat sie für die angegebene Zeit Nachteil.
Muss parieren:	Die Kreatur verliert für die angegebene Anzahl an Kampfrunden das Angriffsrecht. Ist sie gerade in einer Attackephase, wechselt das Angriffsrecht in der Sekunde, in der sie das nächste Mal handeln darf. Ist sie in einer Paradephase, hat der Angreifer Vorteil.
Gestürzt/Am Boden:	Solange eine Kreatur, die normalerweise aufrecht kämpft, am Boden liegt, hat sie Nachteil.
Benommen/Schlaftrunkend:	Angriffe gegen die Kreatur haben Vorteil. Die Kreatur kann sich nur eingeschränkt bewegen (taumelt) und nur stammeln. Geistige Proben misslingen automatisch, körperliche Proben (auch Kampf) sind erschwert und haben Nachteil. Initiative ist 0.
Nicht fähig zu parieren:	erfolgreiche Angriffe gegen die Kreatur können von ihr nicht pariert werden und treffen sie somit.
K.O./Bewusstlos/Schlafend:	Die Kreatur ist bewusstlos und kann keinerlei Proben durchführen. Angriffe gegen sie treffen automatisch (keine Probe notwendig) und haben bei der Probe auf kritsche Wirkung Vorteil. Eine Kreatur ist normalerweise für 1 W10 Minuten bewusstlos. Würfelt sie eine 1 bei der Probe, so ist sie nur für 1 W20 Sekunden bewusstlos, bei einer 10 für 1 W10 Stunden. Hier eine 10 erhöht die Dauer auf 1 W10 Tage. jede weitere 10 dann auf Wochen, Monate, Jahre, ...
Stirbt:	Wie K.O., aber am Ende der angegebenen Zeitspanne stirbt die Kreatur. bzw. bei negativer Lebensenergie nach 1 W10 Minuten (Regeln wie oben) plus (negative!) Lebensenergie in Kr. Bis zum Tod bleibt die Kreatur im Koma.

Kampfablauf

Aktion	Anmerkung
Initiativebestimmung (W100[offen]+RE)	wird vor Kampfbeginn für alle einmalig durchgeführt. Nur relevant bei zeitgleichen Aktionen.
Attacke (W20-VA+Malus ≤ Attackegrenze)	1&2 immer erfolgreich, 19 immer misslungen, 20 Patzer. Dauer TW-BA, Angriffsrecht wechselt wenn misslungen
Parade (W20-VP+Malus ≤ Angriffswurf), Paradewurf = Angriffsgrenze	1&2 immer erfolgreich, 18&19 immer misslungen, 20 Patzer. Treffer wenn misslungen
Treffer -> kritisch: W20 ≤ KT	Trefferpunkte bestimmen
kritischer Treffer -> TP+W100	RS xfach überschritten, wenn nicht - 1x RS und nächst niedriger passender
weitere Kämpfer greifen unabhängig an	Nur PA, wenn freie, gültige PA verfügbar. Wenn PA, setzt diese Angriffsgrenze
weiterer Kämpfer misslungene AT	eine volle AT Phase Pause. Während dieser Zeit hat Gegner Angriffsrecht.

Verwundungen und Erschöpfung

Status	Auswirkungen
unverletzt (Lebensenergie zwischen 100% und 75%)	keine Auswirkungen
Nur ein Kratzer (Lebensenergie zwischen 75% und 60%)	AT/PA-1, Proben -5, keine Auswirkungen auf Zaubern
leicht verletzt (Lebensenergie zwischen 60% und 50%)	AT/PA-2, Proben -10, Nachteil beim Zaubern
verwundet (Lebensenergie zwischen 50% und 40%) oder erschöpft	AT/PA-5, Proben -25, Nachteil beim Zaubern (nicht bei erschöpft)
schwer verletzt (Lebensenergie zwischen 40% und 30%)	überall Nachteil, AZP 10
sehr schwer verletzt (Lebensenergie zwischen 30% und 20%) oder völlig entkräftet	überall Nachteil, TP/5, Proben -10, AZP 25
lebensgefährlich verletzt (Lebensenergie zwischen 20% und 10%)	überall Nachteil, TP/10, Proben -25, AZP 50
bewusstlos (Lebensenergie kleiner 10%)	bewusstlos, kein Kampf (abgesehen von Berserkergang), keine Proben, kein Zaubern möglich (außer unterbewusste Sprüche)
sterbend (Lebensenergie kleiner 0)	wie oben, aber nach kurzer Zeit stirbt die Kreatur

Zauberdurchführung

Aktion	Anmerkung
AZP Ermittlung	Wenn AZP > 0: W100 Wurf > AZP notwendig, sonst Patzer
Vorbereitung (Schwer: 8s, Mittel: 4s,leichte & *: 0s)	B 50%, Kampf Vorteil Gegner, Proben Nachteil. Schaden: Sb mit Malus SP
Durchführung 1s / Zauber wirkt, wenn Zauberkundiger bei Bewusstsein	B 0, Kampf: Vorteil Gegner, Proben: Nachteil. Würfelwurf W100 (1&2 Patzer, 96-100 bzw. 100 unmodifiziert, sonst modifiziert)
Ergebnis des Zaubers: Angriffsergebnis auf Tabelle nachschlagen und bei nicht Elementenangriffen:	Widerstandswurf: W100 modifiziert, wird vom Angriffsergebnis abgezogen. Wert > 0 -> Zauber erfolgreich
Erholung 2s	keine Einschränkungen, außer das kein neuer Zauber (außer * Spruch) begonnen werden kann.

Übersicht über die Dauer von Zaubersprüchen

Zeit in Sekunden	*-Zauber	Klasse I Zauber	Klasse II Zauber	Klasse III Zauber
1	Wirkung	Durchführung	Vorbereitung	Vorbereitung
2	Erholung	Wirkung	Vorbereitung	Vorbereitung
3	Erholung	Erholung	Vorbereitung	Vorbereitung
4		Erholung	Vorbereitung	Vorbereitung
5			Durchführung	Vorbereitung
6			Wirkung	Vorbereitung
7			Erholung	Vorbereitung
8			Erholung	Vorbereitung
9				Durchführung
10				Wirkung
11				Erholung
12				Erholung