

Handlungen/Proben		
Eigenschaft + Fähigkeit x d10 -> ≥7 = Erfolg		
Jeder 10er nach dem ersten = Kritischer Erfolg (entspricht 3 Erfolgen)		
Nach Wurf Willenskraft für zusätzliche Würfel ausgeben (max 3 Punkte, nicht bei Schadenswürfen).		
Runde		
Je Runde	1 Bewegung, 1 Aktion, 1 Reaktion	
Bewegung	1 Feld bewegen	
Reaktion	Parieren oder Ausweichen	
Aktion	<u>Nahkampf</u>	Angriff gegen Person im selben Feld
	<u>Fernkampf</u>	Angriff gegen Person in Reichweite der Waffe
	<u>Zaubern</u>	Reichweite wie Fernkampf MP bezahlen (Zauber scheitert -> halbe Kosten)
Aufstehen	Bewegung, Aktion oder Reaktion	(Angriff gegen Liegende = 2 Zusatzwürfel)
Waffe ziehen /	Bewegung, Aktion oder Reaktion	
Schaden		
jeder Würfel macht mind. Schaden in Höhe der Erfolge		
Pz des Gegners abziehen		
LeP < 0: bewusstlos -> eln + Medizin zum Aufwecken		
mehr Schaden als Leben -> Wunde pro überschüssigem Schadenspunkt		
mehr Wunden als Stärke -> tot		
Handlungen/Proben		
Eigenschaft + Fähigkeit x d10 -> ≥7 = Erfolg		
Jeder 10er nach dem ersten = Kritischer Erfolg (entspricht 3 Erfolgen)		
Nach Wurf Willenskraft für zusätzliche Würfel ausgeben (max 3 Punkte, nicht bei Schadenswürfen).		
Runde		
Je Runde	1 Bewegung, 1 Aktion, 1 Reaktion	
Bewegung	1 Feld bewegen	
Reaktion	Parieren oder Ausweichen	
Aktion	<u>Nahkampf</u>	Angriff gegen Person im selben Feld
	<u>Fernkampf</u>	Angriff gegen Person in Reichweite der Waffe
	<u>Zaubern</u>	Reichweite wie Fernkampf MP bezahlen (Zauber scheitert -> halbe Kosten)
Aufstehen	Bewegung, Aktion oder Reaktion	(Angriff gegen Liegende = 2 Zusatzwürfel)
Waffe ziehen /	Bewegung, Aktion oder Reaktion	
Schaden		
jeder Würfel macht mind. Schaden in Höhe der Erfolge		
Pz des Gegners abziehen		
LeP < 0: bewusstlos -> eln + Medizin zum Aufwecken		
mehr Schaden als Leben -> Wunde pro überschüssigem Schadenspunkt		
mehr Wunden als Stärke -> tot		

