

Waffen

Das Erlernen von Waffenfähigkeiten

Jeder Spieler muss sich zu Beginn eine Waffe aussuchen mit der er starten möchte.

Um eine "Waffenfähigkeit" zu erlernen muss der Spieler Lernpunkte aufwenden.
Die Kosten für eine Waffenfähigkeit ergeben sich wie folgt.

$\text{Fähigkeitslevel} * 10 = \text{Kosten}$

Kämpfen

Kommt es zu einer Kampfsituation muss jeder am Kampf beteiligte Charakter mit einem D20 seinen Initiativwert auswürfeln. Der Spielleiter würfelt den Initiativwert der nicht durch Spieler kontrollierten beteiligten aus. Der Charakter mit dem höchsten Initiativwert fängt die Runde an und so weiter.

Zuerst sagt der Spieler an wie er welchen Charakter angreifen will oder ob er einen Zauber wirken will.

Je nach dem wie der Spieler angreifen will entscheidet der Spielleiter ob er den Wurf erschweren will und um wieviel.

Danach würfelt der Spieler mit einem D20 und versucht den Rüstungswert des Gegners plus den erschweren Wert zu übertreffen.

Trifft der spieler so würfelt er mit dem bei seiner Waffe angegebenen Würfel den Schaden auswürfeln den er dem Opfer zufügt.

Greift ein Spieler aus dem Hinterhalt an würfelt er genau wie bei einem Normalen Angriff, jedoch wird der Rüstungswurf um 3 erleichtert und der der schadenswurf wird um einen D20 erhöht.