



Ablauf (Nahkampf)	Tipps, Anmerkungen, Beispiele								
1. Wirf Deine Kampfwürfel einmal und entscheide, welche(n) Würfel Du für den Kampf werten willst (mind. 1).	<ul style="list-style-type: none"> - Wähle möglichst hohe Ergebnisse - Bilde möglichst Gleiche / Folgen (bis FkW-Höhe) - Gleiche sind besser als Folgen - 1er müssen gewertet werden! (4+ zur Entwertung) 								
2a. Wenn Du mit Deinem Würfelergebnis bereits zufrieden bist, kannst Du initiativ werden (angreifen): weiter mit 3A ⇨	- Lass alle Würfel liegen!								
2b. Wird Dein Gegner initiativ, weiter mit 3V ⇨	- Lass alle Würfel liegen!								
2c. Wird kein Kämpfer initiativ, lege die zu wertenden Würfel beiseite und weiter mit 1 ⇨									
<p>3A. Angriff: Dein Gegner darf nicht mehr würfeln. Du kannst mit allen Würfeln Deiner Würfelgruppe (Gleiche und Folgen) angreifen. Jeder Würfel stellt ein eigenes Angriffsmanöver dar, Deine Würfel kannst Du nicht addieren. Würfel außerhalb Deiner Würfelgruppe können nicht für den Angriff verwendet werden.</p> <p>Flucht aus Nahkampfreichweite möglich, wenn erfolgreicher Angreifer auf Treffer verzichtet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gleiche erhöhen das Angriffsergebnis der Gleichen um die Gleichenanzahl: 14,14: 2 Angriffe mit jew. 16 (2 Gleiche) 14,14,13: 3 Angriffe (2x16, 1x13) 14,13,13,12,11,11: 6 Angriffe (14,15,15,12,13,13) 15,15,15,14: 4 Angriffe (18,18,18,14) 20,20,20,19,19,18: 6 Angriffe (23,23,23,21,21,18) - Greife zunächst nur mit Gleichen an und setze Folgen erst ein, falls Dein Gegner alle diese Angriffe abwehren kann. 								
<p>3V. Verteidigung: Du darfst nicht mehr würfeln. Du musst jedes einzelne Angriffsmanöver Deines Gegners durch einen eigenen Würfel erreichen oder überbieten. Du darfst Gleiche addieren, um mehrere oder besonders starke Angriffe des Gegners abzuwehren. Reichen die Würfel Deiner Würfelgruppe nicht aus, um alle Angriffe abzuwehren, darfst Du Würfel außerhalb der Würfelgruppe (Rettungswürfel) einsetzen. Pro Rettungswürfel verlierst Du für die nächste Kampfphase einen Würfel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mehrere leichte Angriffe (bis 10) können auch durch einen einzigen Verteidigungswürfel abgewehrt werden, wenn dieser mindestens so hoch ist wie die Summe der Angriffswürfel. - Mit 12,12 kannst Du bspw. einen 20er-Angriff, zwei 12er-Angriffe oder auch vier 6er-Angriffe abwehren. 								
4a. Wenn der Verteidiger alle Angriffe ohne Rettungswürfel abwehren kann und noch weitere Würfel in der Würfelgruppe besitzt, kann er einen Konter starten: Er wird zum neuen Angreifer: Weiter mit 3A⇨ (vertauschte Rollen)	- Der neue Verteidiger darf nur die durch seinen Angriff ungenutzten Würfel verwenden, meist sind diese außerhalb seiner Würfelgruppe, also Rettungswürfel.								
4b. Wenn der Verteidiger alle Angriffe abwehren kann und nicht weiter initiativ wird, kann die nächste Kampfphase starten ⇨1									
4c. Wenn der Verteidiger einen Angriff nicht abwehren kann, weiter mit 5 ⇨									
<p>5. Treffer: Ein Treffer verursacht Schaden: Führe einen Schadenswurf als Einzelwurf durch (PTS oder TS: der höhere Wert gilt). Du kannst ALLE Gleichen und noch nicht verwendete Folgen einsetzen, um zusätzliche Schadenswürfel zu werfen.</p>	Bei mehr als 6 Schadenswürfeln: Entsprechend viele Würfel dürfen erneut geworfen werden.								
<p>Jeder Schadenswürfel verursacht Treffer:</p> <table border="1" data-bbox="146 1711 849 1783"> <thead> <tr> <th>Ergebnis</th> <th>1-10</th> <th>11-20</th> <th>21+</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Treffer</td> <td>leicht</td> <td>schwer</td> <td>kritisch</td> </tr> </tbody> </table> <p>Gleiche können addiert werden, um schwerere Treffer zu erzielen.</p>	Ergebnis	1-10	11-20	21+	Treffer	leicht	schwer	kritisch	<p>Tria (3 Gleiche): Initiativebonus +1 2erTria: Initiativebonus +1 und entwaffnen Tessera: Initiativebonus +1 und entwaffnen Pente: Initiativebonus +2 und Schaden*2 oder Sturz Exi: Initiativebonus +3 und Schaden*3 (TS: +6Wx; aufteilbar auf bis zu 6 Gegner)</p>
Ergebnis	1-10	11-20	21+						
Treffer	leicht	schwer	kritisch						
6. Rüstungsschutz werten:									
Rüstungsschutzwert von Trefferergebnis abziehen: Rest ergibt tatsächlichen Schaden.									
evtl. Rüstungsschaden: Pro Treffer 11+ Güte -1; pro Treffer 21+ Güte -2 bei leichten Rüstungen.									



Ablauf (Fernkampf)		Tipps, Anmerkungen, Beispiele		
1. Wähle Dein Ziel aus, wirf Deine Kampfwürfel einmal und entscheide, welche(n) Würfel Du für den Kampf werten willst (mind. 1).		<ul style="list-style-type: none"> - Wähle möglichst hohe Ergebnisse - Bilde möglichst Gleiche / Folgen (bis FkW-Höhe) - Gleiche sind besser als Folgen - 1er müssen gewertet werden! (4+ zur Entwertung) 		
2a. Wenn Du mit Deinem Würfelergebnis bereits zufrieden bist, kannst Du schießen: weiter mit 3 ⇨		- Du schießt direkt und handelst in dieser Kampfphase vor allen (Nah-)Kämpfern.		
2b. Wenn Du nicht schießen willst, führe Deinen Kaskadenwurf zuende, wähle dann die Kampfwürfel aus, die Du für die nächste Kampfphase aufsparen willst und warte, bis diese beginnt. Dann weiter mit 1 ⇨		- Während die Nahkämpfer in dieser Kampfphase ihre Würfel synchron nur einmal werfen und dann über ihre Initiative entscheiden, darfst Du ohne Pause würfeln (Du zielst ja gründlich).		
3. Schuss : Du darfst Gleiche und Folgen addieren. Du triffst das Ziel, wenn Du das erforderliche Mindestergebnis erreichst (Die in der Tabelle angegebenen Würfe führt der Meister aus):		- Pro 10 Meter Entfernung zum Ziel erhöht sich der Mindestwert um 1.		
Zielgröße	Mindestergebnis bei Stillstand	langsam	schnell	Wenn Du Dich bewegst, musst Du, bevor Du Dein Ergebnis ermittelst, Folgen oder Gleiche aus Deinem Ergebnis streichen: 1 Würfel bei langsamer, 2 bei schneller Bewegung.
riesig (z.B. Elefant)	3+1W3	+1W3	+2W3	
sehr groß (z.B. Pferd)	5+1W6	+1W6	+2W6	
groß (z.B. Mensch)	7+1W6			
klein (Rumpf/Wache auf Zinne)	10+1W8	+1W8	+2W8	
sehr klein (z.B. Kürbis)	15+1W8			
winzig (z.B. Münze)	30+1W12	+1W12	+2W12	
4. Arglose Ziele werden vom Schuss überrascht. Ziele, die den Schuss gerade noch bemerken, dürfen eine Reaktionsprobe als Einzelwurf machen, der mit 11+ gelingen muss, dann zählen sie als „Wissende“. Um den Schuss „Wissende“ dürfen eine Einzelwurfprobe auf Akrobatik (Weghechten), Verbergen (Deckung suchen), Geländelauf (Wegrennen) oder Basis-Kampfkunst (Schild einsetzen) ablegen. Das Ergebnis erhöht nachträglich den Schuss-Mindestwert entsprechend.		- Der Ausweich-Versuch unterbricht alle anderen Handlungen des Ziels.		
5. Treffer : Ein Treffer verursacht Schaden: Führe einen Schadenswurf als Einzelwurf durch (TS). Du kannst ALLE Gleichen und noch nicht verwendete Folgen einsetzen, um zusätzliche Schadenswürfel zu werfen.		Bei mehr als 6 Schadenswürfeln: Entsprechend viele Würfel dürfen erneut geworfen werden.		
Jeder Schadenswürfel verursacht Treffer:		Bei mind. 4 Gleichen (11+): Legendärer Schuss TS: +4Wx (oder mehr, abhängig von Gleichenzahl) Schaden *2		
Ergebnis	1-10	11-20	21+	Bewegung des Schützen muss nicht durch Würfelentwertung ausgeglichen werden.
Treffer	leicht	schwer	kritisch	
Gleiche können addiert werden, um schwerere Treffer zu erzielen.				
Das Ziel muss außerdem für die aktuelle Kampfphase einen erfolgreichen (4+) Kampfwürfel entwerten .		Bei mind. 5 Gleichen (11+) in der Regel tödlich.		
6. Rüstungsschutz werten:				
Rüstungsschutzwert von Trefferergebnis abziehen: Rest ergibt tatsächlichen Schaden.				
evtl. Rüstungsschaden: Pro Treffer 11+ Güte -1; pro Treffer 21+ Güte -2 bei leichten Rüstungen.				