



Kampf System Übersicht

Schaden = Treffer angerichtet gegen Charakter
Treffer = Erfolgreicher Würfelwurf gegen den Gegner

NPC`s

Kampf	Wirf alle Würfel	Wurf \geq Höchster Bedrohung = Treffer
1) Fernkampf	Blaue Würfel	Ermittle Treffer
2) Gegner	Rote + Grüne Würfel	Summe Angriff – (Grüne + Rote Treffer) = Schaden
Entferne Grüne Würfel und bewege Blutschaden und Rote Würfel in Schadensbox		
3) Angriff	Rote Würfel + Blutschaden	Ermittle Treffer

PvP

Kampf	Wirf alle Würfel	Wurf \geq Höchste Gegner Level +2 = Treffer
1) Verteidigung	Grüne Würfel	Entferne Blaue und Rote Treffer + Blutschaden
2) Fernkampf	Blaue Würfel	Ermittle Treffer
3) Angriff	Rote Würfel + Blutschaden	Höhere Summer verursacht Schaden bei der andern Fraktion

Betäubt

- Entferne 2 Würfel für jeden Marker
- Marker gilt den ganzen Kampf

Verflucht

- Entferne 1 Würfel für jeden Marker
- - 1 Wurfwiederholung
- - 1 Blutschaden
- Marker gilt bis Ausruhen (1 irgendwo; ALLE in Stadt)