

Hier nun eine alphabetische Auflistung der möglichen Handlungen für Spieler- und Nichtspielercharaktere:

Handlung	A	V	P	N	Pfad im Menü	bewirkt/wirkt auf
abdrängen	+		j		Nahkampf/abdrängen	1 Gegner & Feld
abwehren		+	j		Nahkampf/abwehren	fremde Angriffe
angriff	+		j		Nahkampf/angriff	1 Gegner
annähern	+	+			Bewegung/annähern	Bewegung 2m⇔1Feld
aufheben					statisches Manöver/nimm/aufheben	Gegenstand am Boden
benutzen	?	?	?	?	statisches Manöver/nimm/benutzen	eigenen Gegenstand
Fernkampfwaffe	w	w	w	w	statisches Manöver/nimm/Fernkampfwaffe	neue Fernkampfwaffe
feuern auf	+	-	j		Fernkampf/feuern auf	1 Gegner
folgt!		+			statisches Manöver/Befehl/folgt!	Untergebene
gehen					Bewegung/gehen	Bewegung (Wert)
greift ein!		+			statisches Manöver/Befehl/greift ein!	Untergebene
haltet ein!		+			statisches Manöver/Befehl/haltet ein!	Untergebene
halt!		+			statisches Manöver/Befehl/halt!	Untergebene
konzentrieren	+	-		j	Zaubern/konzentrieren	Spruch
laufen		-	?		Bewegung/laufen	Bewegung (2 mal Wert)
Nahkampfwaffe	w	w	w	w	statisches Manöver/nimm/Nahkampfwaffe	neue Nahkampfwaffe
rede mit		-	j		statisches Manöver/rede mit	alle Charaktere
Rundumschlag	+	-			Nahkampf/Rundumschlag	0-8 Gegner
schleichen	+	+	j	j	Bewegung/schleichen	Bewegung 4m⇔2Felder
selbst	w	w	w	w	statisches Manöver/selbst	Ausrüstung&Verfassung
sende		+			statisches Manöver/Befehl/sendete Getreue	Untergebene
sieh an			j		statisches Manöver/sieh an	genaue Informationen
steige		-	j	j	statisches Manöver/Befehl/steige	Reittier
verstecken	+	+	j	j	Bewegung/verstecken	kaum wahrzunehmen
zaubern	+	-	j	?	Zaubern/zaubern	1 Ziel (≥ 0 Opfer)
zielen&lade	+	-		j	Fernkampf/zielen&lade	Fernkampfwaffe
Zoom	w	w	w	w	Zoom	Vergrößerung

Tab 12.3: Auswirkungen auf Angriff(A), Verteidigung(V), Probe(P) und nächste Runde(N):

+ positive Auswirkungen

- negative Auswirkungen

? Kommt auf die Situation an

w Weitere Aktionen sind möglich

j ja