

DSA 5 **Aktionen verzögern**

Post by "Ricordis" of Nov 29th 2017, 6:09 pm

In DSA5 werden Zauber am Ende geprobt. Schlägt der Zauber fehl kostet er ohne Wirkung nur die halben AsP-Kosten.

Umgekehrt zu Fernkampfattacken. Der FK wird sofort geprobt und dann folgen die Runden zum Nachladen.