

WAS TUE ICH IN MEINEM ZUG?

In jedem Zug führst du genau eine Aktion aus. Du kannst dich vor oder nach dieser Aktion bewegen.

BEWEGUNG (optional; *Heldenhandbuch*, S. 77)

EINE AKTION AUSFÜHREN (verbindlich; *Heldenhandbuch*, S. 78)

Angriffsaktionen

Nahkampfangriff (*Heldenhandbuch*, S. 78)

Fernkampfangriff (*Heldenhandbuch*, S. 79)

Gegner behindern (*Heldenhandbuch*, S. 79)

Unterstützungsbeschuss (*Heldenhandbuch*, S. 79)

Einen Gegenstand benutzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)

Eine Fertigkeit einsetzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)

Besondere Fähigkeit einsetzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)

Einen Zauber wirken (*Heldenhandbuch*, S. 82)

Zusatzbewegung (*Heldenhandbuch*, S. 82)

Verteidigen (*Heldenhandbuch*, S. 82)

GRUNDSÄTZLICHER WURF: W20 + MODIFIKATOREN

AUSRUHEN

Bei einer ununterbrochenen Ruhezeit von 10 Minuten kannst du 1 Reservepunkt ausgeben, um Trefferpunkte in Höhe deiner halben Gesamttrefferpunkte zurückzuerhalten (abgerundet; *Heldenhandbuch*, S. 84).

Mit einer vollen Nachruhe (8 Stunden Schlaf oder mehr) erhältst du Trefferpunkte in Höhe deiner halben Gesamttrefferpunkte (abgerundet), all deine Reservepunkte (*Heldenhandbuch*, S. 84), täglichen Fähigkeiten und Zauberplätze (*Heldenhandbuch*, S. 72) zurück.

ZUSTÄNDE

AUF DEM FALSCHEN FUß

Du erleidest einen Malus von -2 auf deine Rüstungsklasse.

BEEINTRÄCHTIGT

Du erleidest einen Malus von -4 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigungs- und Rettungswürfe.

BEWUSSTLOS

Du bist außer Gefecht gesetzt und hast den Zustand Hilflos. Du kannst dich nicht bewegen, Aktionen ausführen oder denken, aber du kannst einen Reservepunkt ausgeben, um 1 Trefferpunkt zurückzuerhalten und das Bewusstsein wiederzuerlangen. Solltest du auf irgendeine Weise Trefferpunkte zurückerhalten, während du bewusstlos bist, wachst du auf und verlierst den Zustand Bewusstlos.

EINGESCHRÄNKT

Du erleidest einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigungs- und Rettungswürfe.

HALTLOS

Du hast den Zustand Auf dem Falschen Fuß und erleidest einen Malus von -2 auf Angriffswürfe. Du kannst in deinem Zug deine Bewegung aufgeben, um Halt zu finden und diesen Zustand aufzuheben.

HILFLOS

Du kannst dich weder bewegen noch Aktionen ausführen und erleidest einen Malus von -8 auf deine Rüstungsklasse.

VERÄNGSTIGT

Du kannst keine Aktionen ausführen und musst deine Bewegung verwenden, um vor der Quelle deiner Furcht zu fliehen, so gut du kannst. Außerdem hast du den Zustand Eingeschränkt.

WANKEND

Du kannst dich in deinem Zug entweder bewegen oder eine Aktion ausführen, nicht aber beides.



WAS TUE ICH IN MEINEM ZUG?

In jedem Zug führst du genau eine Aktion aus. Du kannst dich vor oder nach dieser Aktion bewegen.

BEWEGUNG (optional; *Heldenhandbuch*, S. 77)

EINE AKTION AUSFÜHREN (verbindlich; *Heldenhandbuch*, S. 78)

Angriffsaktionen

Nahkampfangriff (*Heldenhandbuch*, S. 78)

Fernkampfangriff (*Heldenhandbuch*, S. 79)

Gegner behindern (*Heldenhandbuch*, S. 79)

Unterstützungsbeschuss (*Heldenhandbuch*, S. 79)

Einen Gegenstand benutzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)

Eine Fertigkeit einsetzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)

Besondere Fähigkeit einsetzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)

Einen Zauber wirken (*Heldenhandbuch*, S. 82)

Zusatzbewegung (*Heldenhandbuch*, S. 82)

Verteidigen (*Heldenhandbuch*, S. 82)

GRUNDSÄTZLICHER WURF: W20 + MODIFIKATOREN

AUSRUHEN

Bei einer ununterbrochenen Ruhezeit von 10 Minuten kannst du 1 Reservepunkt ausgeben, um Trefferpunkte in Höhe deiner halben Gesamttrefferpunkte zurückzuerhalten (abgerundet; *Heldenhandbuch*, S. 84).

Mit einer vollen Nachruhe (8 Stunden Schlaf oder mehr) erhältst du Trefferpunkte in Höhe deiner halben Gesamttrefferpunkte (abgerundet), all deine Reservepunkte (*Heldenhandbuch*, S. 84), täglichen Fähigkeiten und Zauberplätze (*Heldenhandbuch*, S. 72) zurück.

ZUSTÄNDE

AUF DEM FALSCHEN FUß

Du erleidest einen Malus von -2 auf deine Rüstungsklasse.

BEEINTRÄCHTIGT

Du erleidest einen Malus von -4 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigungs- und Rettungswürfe.

BEWUSSTLOS

Du bist außer Gefecht gesetzt und hast den Zustand Hilflos. Du kannst dich nicht bewegen, Aktionen ausführen oder denken, aber du kannst einen Reservepunkt ausgeben, um 1 Trefferpunkt zurückzuerhalten und das Bewusstsein wiederzuerlangen. Solltest du auf irgendeine Weise Trefferpunkte zurückerhalten, während du bewusstlos bist, wachst du auf und verlierst den Zustand Bewusstlos.

EINGESCHRÄNKT

Du erleidest einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigungs- und Rettungswürfe.

HALTLOS

Du hast den Zustand Auf dem Falschen Fuß und erleidest einen Malus von -2 auf Angriffswürfe. Du kannst in deinem Zug deine Bewegung aufgeben, um Halt zu finden und diesen Zustand aufzuheben.

HILFLOS

Du kannst dich weder bewegen noch Aktionen ausführen und erleidest einen Malus von -8 auf deine Rüstungsklasse.

VERÄNGSTIGT

Du kannst keine Aktionen ausführen und musst deine Bewegung verwenden, um vor der Quelle deiner Furcht zu fliehen, so gut du kannst. Außerdem hast du den Zustand Eingeschränkt.

WANKEND

Du kannst dich in deinem Zug entweder bewegen oder eine Aktion ausführen, nicht aber beides.



WAS TUE ICH IN MEINEM ZUG?

In jedem Zug führst du genau eine Aktion aus. Du kannst dich vor oder nach dieser Aktion bewegen.

BEWEGUNG (optional; *Heldenhandbuch*, S. 77)

EINE AKTION AUSFÜHREN (verbindlich; *Heldenhandbuch*, S. 78)

Angriffsaktionen

Nahkampfangriff (*Heldenhandbuch*, S. 78)

Fernkampfangriff (*Heldenhandbuch*, S. 79)

Gegner behindern (*Heldenhandbuch*, S. 79)

Unterstützungsbeschuss (*Heldenhandbuch*, S. 79)

Einen Gegenstand benutzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)

Eine Fertigkeit einsetzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)

Besondere Fähigkeit einsetzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)

Einen Zauber wirken (*Heldenhandbuch*, S. 82)

Zusatzbewegung (*Heldenhandbuch*, S. 82)

Verteidigen (*Heldenhandbuch*, S. 82)

GRUNDSÄTZLICHER WURF: W20 + MODIFIKATOREN

AUSRUHEN

Bei einer ununterbrochenen Ruhezeit von 10 Minuten kannst du 1 Reservepunkt ausgeben, um Trefferpunkte in Höhe deiner halben Gesamttrefferpunkte zurückzuerhalten (abgerundet; *Heldenhandbuch*, S. 84).

Mit einer vollen Nachruhe (8 Stunden Schlaf oder mehr) erhältst du Trefferpunkte in Höhe deiner halben Gesamttrefferpunkte (abgerundet), all deine Reservepunkte (*Heldenhandbuch*, S. 84), täglichen Fähigkeiten und Zauberplätze (*Heldenhandbuch*, S. 72) zurück.

ZUSTÄNDE

AUF DEM FALSCHEN FUß

Du erleidest einen Malus von -2 auf deine Rüstungsklasse.

BEEINTRÄCHTIGT

Du erleidest einen Malus von -4 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigungs- und Rettungswürfe.

BEWUSSTLOS

Du bist außer Gefecht gesetzt und hast den Zustand Hilflos. Du kannst dich nicht bewegen, Aktionen ausführen oder denken, aber du kannst einen Reservepunkt ausgeben, um 1 Trefferpunkt zurückzuerhalten und das Bewusstsein wiederzuerlangen. Solltest du auf irgendeine Weise Trefferpunkte zurückerhalten, während du bewusstlos bist, wachst du auf und verlierst den Zustand Bewusstlos.

EINGESCHRÄNKT

Du erleidest einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigungs- und Rettungswürfe.

HALTLOS

Du hast den Zustand Auf dem Falschen Fuß und erleidest einen Malus von -2 auf Angriffswürfe. Du kannst in deinem Zug deine Bewegung aufgeben, um Halt zu finden und diesen Zustand aufzuheben.

HILFLOS

Du kannst dich weder bewegen noch Aktionen ausführen und erleidest einen Malus von -8 auf deine Rüstungsklasse.

VERÄNGSTIGT

Du kannst keine Aktionen ausführen und musst deine Bewegung verwenden, um vor der Quelle deiner Furcht zu fliehen, so gut du kannst. Außerdem hast du den Zustand Eingeschränkt.

WANKEND

Du kannst dich in deinem Zug entweder bewegen oder eine Aktion ausführen, nicht aber beides.



WAS TUE ICH IN MEINEM ZUG?

In jedem Zug führst du genau eine Aktion aus. Du kannst dich vor oder nach dieser Aktion bewegen.

BEWEGUNG (optional; *Heldenhandbuch*, S. 77)

EINE AKTION AUSFÜHREN (verbindlich; *Heldenhandbuch*, S. 78)

Angriffsaktionen

Nahkampfangriff (*Heldenhandbuch*, S. 78)

Fernkampfangriff (*Heldenhandbuch*, S. 79)

Gegner behindern (*Heldenhandbuch*, S. 79)

Unterstützungsbeschuss (*Heldenhandbuch*, S. 79)

Einen Gegenstand benutzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)

Eine Fertigkeit einsetzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)

Besondere Fähigkeit einsetzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)

Einen Zauber wirken (*Heldenhandbuch*, S. 82)

Zusatzbewegung (*Heldenhandbuch*, S. 82)

Verteidigen (*Heldenhandbuch*, S. 82)

GRUNDSÄTZLICHER WURF: W20 + MODIFIKATOREN

AUSRUHEN

Bei einer ununterbrochenen Ruhezeit von 10 Minuten kannst du 1 Reservepunkt ausgeben, um Trefferpunkte in Höhe deiner halben Gesamttrefferpunkte zurückzuerhalten (abgerundet; *Heldenhandbuch*, S. 84).

Mit einer vollen Nachruhe (8 Stunden Schlaf oder mehr) erhältst du Trefferpunkte in Höhe deiner halben Gesamttrefferpunkte (abgerundet), all deine Reservepunkte (*Heldenhandbuch*, S. 84), täglichen Fähigkeiten und Zauberplätze (*Heldenhandbuch*, S. 72) zurück.

ZUSTÄNDE

AUF DEM FALSCHEN FUß

Du erleidest einen Malus von -2 auf deine Rüstungsklasse.

BEEINTRÄCHTIGT

Du erleidest einen Malus von -4 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigungs- und Rettungswürfe.

BEWUSSTLOS

Du bist außer Gefecht gesetzt und hast den Zustand Hilflos. Du kannst dich nicht bewegen, Aktionen ausführen oder denken, aber du kannst einen Reservepunkt ausgeben, um 1 Trefferpunkt zurückzuerhalten und das Bewusstsein wiederzuerlangen. Solltest du auf irgendeine Weise Trefferpunkte zurückerhalten, während du bewusstlos bist, wachst du auf und verlierst den Zustand Bewusstlos.

EINGESCHRÄNKT

Du erleidest einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigungs- und Rettungswürfe.

HALTLOS

Du hast den Zustand Auf dem Falschen Fuß und erleidest einen Malus von -2 auf Angriffswürfe. Du kannst in deinem Zug deine Bewegung aufgeben, um Halt zu finden und diesen Zustand aufzuheben.

HILFLOS

Du kannst dich weder bewegen noch Aktionen ausführen und erleidest einen Malus von -8 auf deine Rüstungsklasse.

VERÄNGSTIGT

Du kannst keine Aktionen ausführen und musst deine Bewegung verwenden, um vor der Quelle deiner Furcht zu fliehen, so gut du kannst. Außerdem hast du den Zustand Eingeschränkt.

WANKEND

Du kannst dich in deinem Zug entweder bewegen oder eine Aktion ausführen, nicht aber beides.



WAS TUE ICH IN MEINEM ZUG?

In jedem Zug führst du genau eine Aktion aus. Du kannst dich vor oder nach dieser Aktion bewegen.

BEWEGUNG (optional; *Heldenhandbuch*, S. 77)

EINE AKTION AUSFÜHREN (verbindlich; *Heldenhandbuch*, S. 78)

Angriffsaktionen

Nahkampfangriff (*Heldenhandbuch*, S. 78)

Fernkampfangriff (*Heldenhandbuch*, S. 79)

Gegner behindern (*Heldenhandbuch*, S. 79)

Unterstützungsbeschuss (*Heldenhandbuch*, S. 79)

Einen Gegenstand benutzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)

Eine Fertigkeit einsetzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)

Besondere Fähigkeit einsetzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)

Einen Zauber wirken (*Heldenhandbuch*, S. 82)

Zusatzbewegung (*Heldenhandbuch*, S. 82)

Verteidigen (*Heldenhandbuch*, S. 82)

GRUNDSÄTZLICHER WURF: W20 + MODIFIKATOREN

AUSRUHEN

Bei einer ununterbrochenen Ruhezeit von 10 Minuten kannst du 1 Reservepunkt ausgeben, um Trefferpunkte in Höhe deiner halben Gesamttrefferpunkte zurückzuerhalten (abgerundet; *Heldenhandbuch*, S. 84).

Mit einer vollen Nachruhe (8 Stunden Schlaf oder mehr) erhältst du Trefferpunkte in Höhe deiner halben Gesamttrefferpunkte (abgerundet), all deine Reservepunkte (*Heldenhandbuch*, S. 84), täglichen Fähigkeiten und Zauberplätze (*Heldenhandbuch*, S. 72) zurück.

ZUSTÄNDE

AUF DEM FALSCHEN FUß

Du erleidest einen Malus von -2 auf deine Rüstungsklasse.

BEEINTRÄCHTIGT

Du erleidest einen Malus von -4 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigungs- und Rettungswürfe.

BEWUSSTLOS

Du bist außer Gefecht gesetzt und hast den Zustand Hilflos. Du kannst dich nicht bewegen, Aktionen ausführen oder denken, aber du kannst einen Reservepunkt ausgeben, um 1 Trefferpunkt zurückzuerhalten und das Bewusstsein wiederzuerlangen. Solltest du auf irgendeine Weise Trefferpunkte zurückerhalten, während du bewusstlos bist, wachst du auf und verlierst den Zustand Bewusstlos.

EINGESCHRÄNKT

Du erleidest einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigungs- und Rettungswürfe.

HALTLOS

Du hast den Zustand Auf dem Falschen Fuß und erleidest einen Malus von -2 auf Angriffswürfe. Du kannst in deinem Zug deine Bewegung aufgeben, um Halt zu finden und diesen Zustand aufzuheben.

HILFLOS

Du kannst dich weder bewegen noch Aktionen ausführen und erleidest einen Malus von -8 auf deine Rüstungsklasse.

VERÄNGSTIGT

Du kannst keine Aktionen ausführen und musst deine Bewegung verwenden, um vor der Quelle deiner Furcht zu fliehen, so gut du kannst. Außerdem hast du den Zustand Eingeschränkt.

WANKEND

Du kannst dich in deinem Zug entweder bewegen oder eine Aktion ausführen, nicht aber beides.



WAS TUE ICH IN MEINEM ZUG?

In jedem Zug führst du genau eine Aktion aus. Du kannst dich vor oder nach dieser Aktion bewegen.

BEWEGUNG (optional; *Heldenhandbuch*, S. 77)

EINE AKTION AUSFÜHREN (verbindlich; *Heldenhandbuch*, S. 78)

Angriffsaktionen

Nahkampfangriff (*Heldenhandbuch*, S. 78)

Fernkampfangriff (*Heldenhandbuch*, S. 79)

Gegner behindern (*Heldenhandbuch*, S. 79)

Unterstützungsbeschuss (*Heldenhandbuch*, S. 79)

Einen Gegenstand benutzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)

Eine Fertigkeit einsetzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)

Besondere Fähigkeit einsetzen (*Heldenhandbuch*, S. 81)

Einen Zauber wirken (*Heldenhandbuch*, S. 82)

Zusatzbewegung (*Heldenhandbuch*, S. 82)

Verteidigen (*Heldenhandbuch*, S. 82)

GRUNDSÄTZLICHER WURF: W20 + MODIFIKATOREN

AUSRUHEN

Bei einer ununterbrochenen Ruhezeit von 10 Minuten kannst du 1 Reservepunkt ausgeben, um Trefferpunkte in Höhe deiner halben Gesamttrefferpunkte zurückzuerhalten (abgerundet; *Heldenhandbuch*, S. 84).

Mit einer vollen Nachruhe (8 Stunden Schlaf oder mehr) erhältst du Trefferpunkte in Höhe deiner halben Gesamttrefferpunkte (abgerundet), all deine Reservepunkte (*Heldenhandbuch*, S. 84), täglichen Fähigkeiten und Zauberplätze (*Heldenhandbuch*, S. 72) zurück.

ZUSTÄNDE

AUF DEM FALSCHEN FUß

Du erleidest einen Malus von -2 auf deine Rüstungsklasse.

BEEINTRÄCHTIGT

Du erleidest einen Malus von -4 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigungs- und Rettungswürfe.

BEWUSSTLOS

Du bist außer Gefecht gesetzt und hast den Zustand Hilflos. Du kannst dich nicht bewegen, Aktionen ausführen oder denken, aber du kannst einen Reservepunkt ausgeben, um 1 Trefferpunkt zurückzuerhalten und das Bewusstsein wiederzuerlangen. Solltest du auf irgendeine Weise Trefferpunkte zurückerhalten, während du bewusstlos bist, wachst du auf und verlierst den Zustand Bewusstlos.

EINGESCHRÄNKT

Du erleidest einen Malus von -2 auf Angriffs-, Attributs-, Fertigungs- und Rettungswürfe.

HALTLOS

Du hast den Zustand Auf dem Falschen Fuß und erleidest einen Malus von -2 auf Angriffswürfe. Du kannst in deinem Zug deine Bewegung aufgeben, um Halt zu finden und diesen Zustand aufzuheben.

HILFLOS

Du kannst dich weder bewegen noch Aktionen ausführen und erleidest einen Malus von -8 auf deine Rüstungsklasse.

VERÄNGSTIGT

Du kannst keine Aktionen ausführen und musst deine Bewegung verwenden, um vor der Quelle deiner Furcht zu fliehen, so gut du kannst. Außerdem hast du den Zustand Eingeschränkt.

WANKEND

Du kannst dich in deinem Zug entweder bewegen oder eine Aktion ausführen, nicht aber beides.

