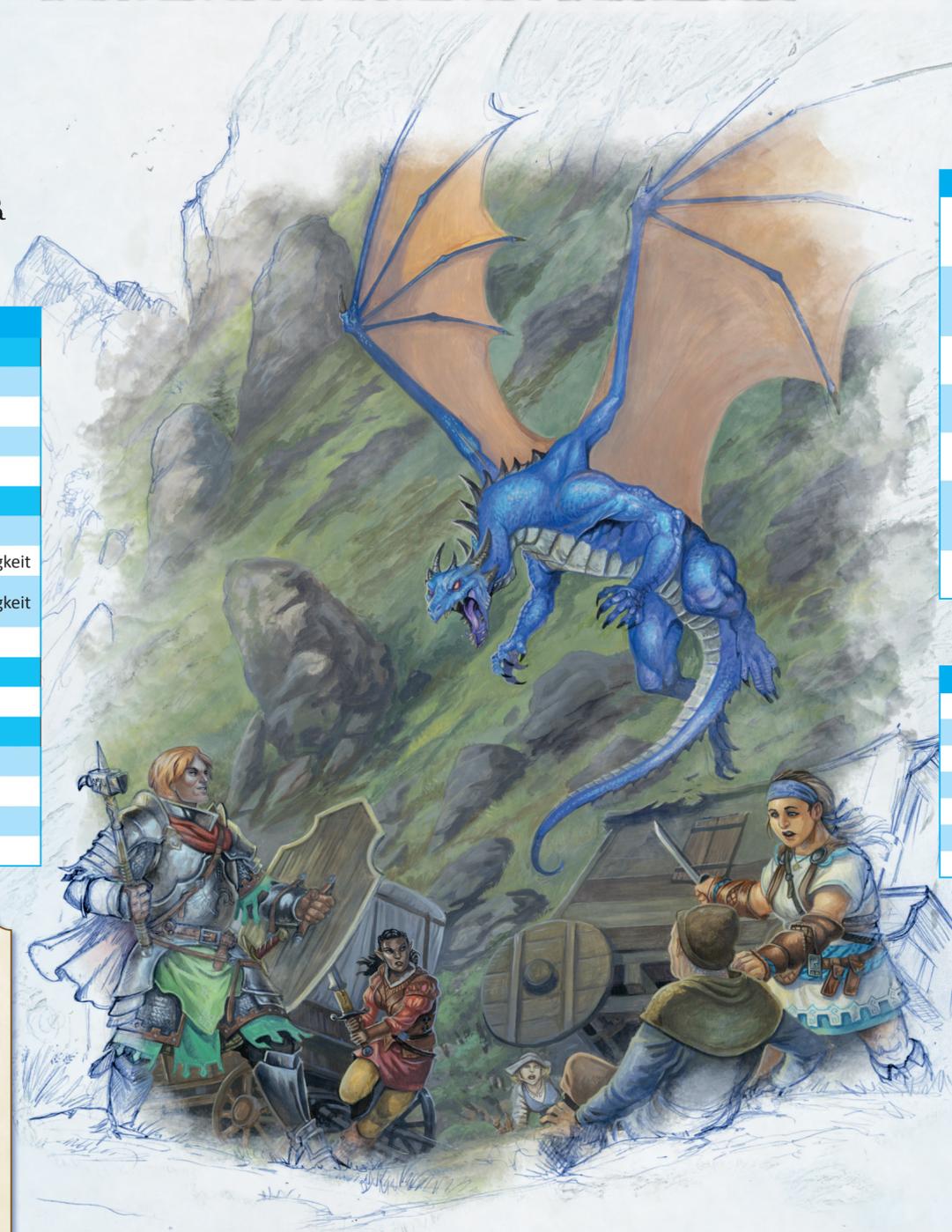


# SPLITTERMOND

## AUFBRUCH INS ABENTEUER

### Handlungen im Kampf

Name	Art	Dauer
<b>Bewegungshandlungen</b>		
Aufstehen	Aktion	6 Ticks
Fallenlassen	Reaktion	2 Ticks
Laufen	Aktion	5 Ticks
Sprinten	Aktion	10 Ticks
<b>Angriffshandlungen</b>		
Waffe ziehen	Aktion	5 Ticks
Nahkampfangriff	Aktion	Waffengeschwindigkeit
Fernkampfwaffe bereitmachen	Aktion	Waffengeschwindigkeit
Fernkampfangriff	Aktion	3 Ticks
<b>Verteidigungshandlungen</b>		
Aktive Abwehr	Reaktion	3 Ticks
<b>sonstige Handlungen</b>		
Magie fokussieren	Aktion	je nach Zauber
Zauber auslösen	Aktion	3 Ticks
Gegenstand fallen lassen	Aktion	0 Ticks
Gegenstand verwenden	Aktion	5 Ticks



### Patzertabellen

Bei Patzer im Kampf oder beim Zaubern wird mit 2W10 auf die folgenden Tabellen gewürfelt.

#### Kampf

Ergebnis	Beschreibung
2-3	Der Kämpfer stürzt und schlägt unglücklich mit dem Kopf auf. Er wird sofort auf dem Zeitstrahl 10 Ticks nach vorne gesetzt, gilt als liegend und erhält den Zustand <i>Benommen</i> .
4-6	Die Waffe des Kämpfers wird beschädigt. Dadurch erleidet jeder Angriff mit ihr einen Malus in Höhe von 3 Punkten, bis sie repariert wird.
7-9	Der Kämpfer ist kurz desorientiert. Er wird sofort auf dem Zeitstrahl 3 Ticks nach vorne gesetzt.
10-12	Der Kämpfer gerät aus dem Gleichgewicht. Er wird sofort auf dem Zeitstrahl 6 Ticks nach vorne gesetzt.
13-15	Der Kämpfer gerät aus dem Gleichgewicht und stürzt. Er gilt als liegend.
16-18	Der Kämpfer wird durch Unachtsamkeit 5 Ticks auf dem Zeitstrahl nach vorne gesetzt. Der nächste Gegner, der ihn angreift erhält außerdem gegen ihn einen <i>Taktischen Vorteil</i> .
19-20	Der Kämpfer fügt sich mit seiner eigenen Waffe eine schwere Verwundung zu, wodurch er 2W6 Schaden erhält.

#### Magie

Ergebnis	Auswirkung/Beschreibung
2-3	Der Zauberer erleidet 2W6 Schaden und den Zustand <i>Benommen</i> .
4-6	Der Zauberer erleidet 1W6 Schaden und den Zustand <i>Benommen</i> .
7-9	Der Zauberer erleidet den Zustand <i>Erschöpft</i> .
10-12	Der Zauberer verliert 3 Ticks und erleidet den Zustand <i>Erschöpft</i> .
13-15	Der Zauberer erhält 1W6 Schaden.
16-18	Der Zauberer erhält 1W6 Schaden und den Zustand <i>Erschöpft</i> .
19-20	Der Zauberer erleidet 2W6 Schaden und den Zustand <i>Erschöpft</i> .

Abwartefeld

Abwartefeld

Aus dem Kampf ausgeschieden

Aus dem Kampf ausgeschieden