

# 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.

