Anhang 5: Tickleiste

0 1 2 3 4 5 6 7 8

37 9

36 10

35 11

34 12

33 13

32 14

31 15

30 16

29 17

28 18

27 26 25 24 23 22 21 20 19

Abwartefeld

Bereithaltefeld

Handlungsmöglichkeiten im Kampf

Handlung	Art	Dauer	Besonderheiten
Bewegungshandlungen			
Aufstehen (liegend)	kont. Aktion	6 Ticks	–
Aufstehen (sitzend/knieend)	kont. Aktion	3 Ticks	–
Aus dem Kampf lösen	sofort. Aktion	5 Ticks	Akrobatik gg. GW
Fallenlassen	sofort. Reaktion	2 Ticks	–
Kriechen	kont. Aktion	5 Ticks	1 m
Laufen	kont. Aktion	5 Ticks	GSW in m
Sprinten	kont. Aktion	10 Ticks	3 x GSW in m
Nahkampfhandlungen			
Nahkampfangriff	sofort. Aktion	WGS	–
Gelegenheitsangriff	sofort. Reaktion	WGS	wenn provoziert
Lücke suchen	kont. Aktion	2-6 Ticks	+1 auf Nahkampfangriff pro 2 Ticks
Schildstoß	sofort. Aktion	7 Ticks	FP + BEW + STÄ; 1W6+1 Schaden
Fernkampfhandlungen			
Bereitmachen	kont. Aktion	WGS	bereitet Fernkampfangriff vor
Zielen	kont. Aktion	2-6 Ticks	+1 auf Fernkampfangriff pro 2 Ticks
Fernkampfangriff	sofort. Aktion	3 Ticks	–
Verteidigungshandlungen			
Aktive Abwehr	sofort. Reaktion	3 Ticks	Probe gg. 15; +1 (+1 pro EG) auf Widerstand
Ausweichsprung	sofort. Reaktion	3 Ticks	Akrobatik gg. 15; Schaden -1 (-1 pro EG)
Aus Umklammerung befreien	sofort. Aktion	5 Ticks	Akrobatik/Athletik gg. FW Gegner
Umklammerung lösen	sofort. Reaktion	3 Ticks	freiwillig vom Verursacher
Weitere Handlungen			
Atemholen	kont. Aktion	8 Ticks	heilt 10 + KON Betäubungsschaden
Magie fokussieren	kont. Aktion	nach Zauber	bereitet Zauber vor
Zauber auslösen	sofort. Aktion	3 Ticks	–
Gegenstand fallen lassen	sofort. Aktion	0 Ticks	–
Gegenstand verwenden	kont. Aktion	5 Ticks	teils mehrfach nötig