

Block Defensiv-Aktion +1 Ausdauer <u>Geschwindigkeit nächste Runde:</u> Leichte Belastung: +6 Mittlere Belastung: +4 Schwere Belastung: +2 Extreme Belastung: +0 Fernkampf: +2+Wahrnehmung Schaden für nächsten Angriff	Ausweichen Defensiv-Aktion Kosten: 1 Ausdauer Immun gegen Angriffe <u>Geschwindigkeit nächste Runde:</u> Leichte Belastung: +3+AGI Mittlere Belastung: +0 Schwere Belastung: -3	Bewegung Sonstige Aktion 1 Zone weit bewegen. Aktive Verteidigung ab Beginn der Runde. <u>Geschwindigkeit nächste Runde:</u> Leichte Belastung: +6 Mittlere Belastung: +4 Schwere Belastung: +2 Extreme Belastung: +0
Normale Attacke Nahkampf-Aktion Waffe: _____ Geschwindigkeit: ____ +1 (Spez.) +AGI Schaden: ____ +Waffe +1 (Spez.) +STR -1 Schaden für Rundumangriff.	Volle Attacke Nahkampf-Aktion Waffe: _____ Geschwindigkeit: ____ +1 (Spez.) +AGI Schaden: ____ 4 +Waffe +1 (Spez.) +STR + 2 (2-Händer) Überwältigend Ziel muss Parade würfeln. Rüstungsbrechend Rüstung vom Ziel wird halbiert.	Laden/Schießen Fernkampf-Aktion Waffe: _____ Reichweite: ____ +Waffe +1 (Spez.) Schaden: ____ +Waffe +1 (Spez.) +STR
Normale Attacke Nahkampf-Aktion Waffe: _____ Geschwindigkeit: ____ +1 (Spez.) +AGI Schaden: ____ +Waffe +1 (Spez.) +STR -1 Schaden für Rundumangriff.	Volle Attacke Nahkampf-Aktion Waffe: _____ Geschwindigkeit: ____ +1 (Spez.) +AGI Schaden: ____ 4 +Waffe +1 (Spez.) +STR + 2 (2-Händer) Überwältigend Ziel muss Parade würfeln. Rüstungsbrechend Rüstung vom Ziel wird halbiert.	Laden/Schießen Fernkampf-Aktion Waffe: _____ Reichweite: ____ +Waffe +1 (Spez.) Schaden: ____ +Waffe +1 (Spez.) +STR