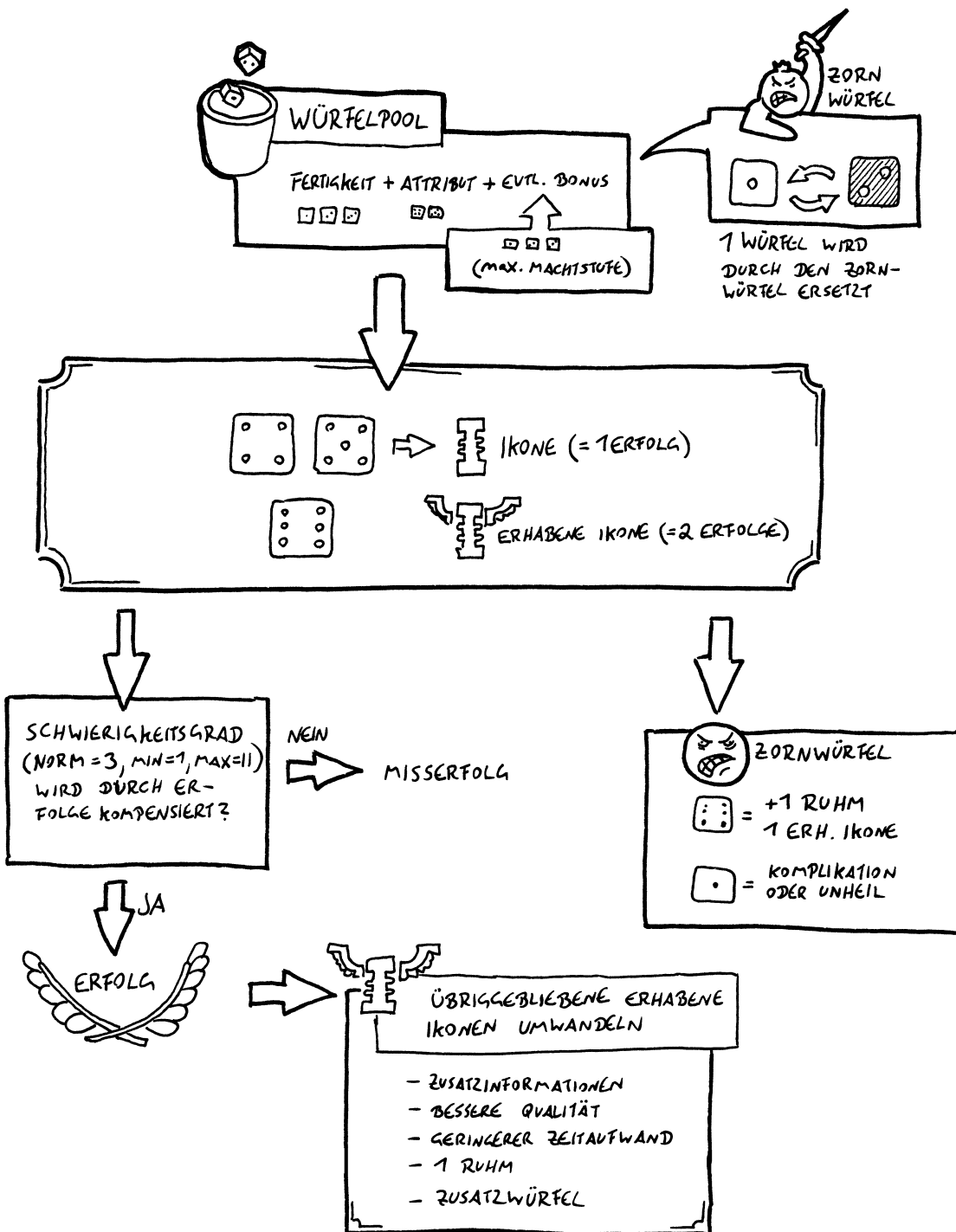


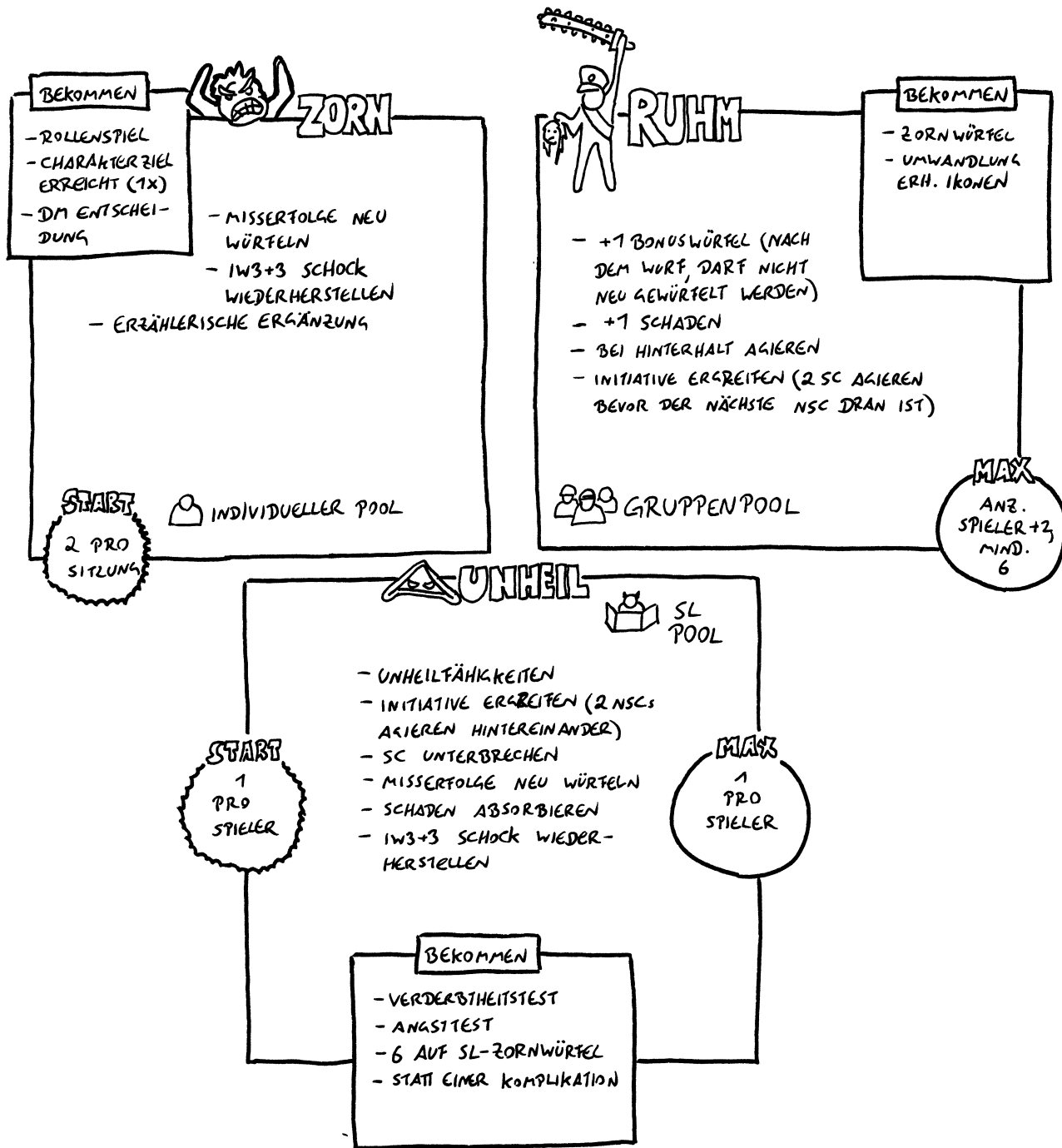
WRATH & GLORY

GRUNDREGELN



WRATH & GLORY

POOLS



WRATH & GLORY

KAMPF

HINTERHALT!

EINE SEITE AGIERT
1 RUNDE KOMPLETT
(RUHM/UNHEIL UM
1 INAKTIVEN CHARAKTER
ZU AKTIVIEREN)

KAMPFRUNDE

SCs NSCs

ABWECHSELND

INITIATIVE ERREICHEN:
2 AGIEREN (1x)

UNTERBRECHEN:
ABWARTEN ODER UNHEIL
→ GELINGT BEI INITIATIVE-TEST

AKTIONEN IM KAMPF

ANGRIFF

MEHRFACHANGRIFF
(+2 SG PER ZIEL)

RENNEN (= ZUSÄTZL.
BEWEGUNG)

MEHRFACHAKTION
(+2 SG PER AKTION)

ANGRIFF & SCHADEN

KAMPFGESCHICK
ODER
BALLISTIK

VS. SG =
VERTEIDIGUNG

SCHADEN + IKONEN D. ZUSATZWÜRFEL
VS.
ZÄHIGKEIT MINUS DURCHSCHLAGSKRAFT

GLEICH:
1W3 SCHOCK

GRÖßER:
1 LP PER PUNKT
ÜBER ZÄHIGKEIT

INTERAKTIONSANGRIFF

FERTIGKEIT VS. ENTSCLOSSENHEIT (ALS SG)
FERTIGKEIT

+1 SG FÜR ZIEL
1 ROUNDE

-1 VERTEIDIGUNG
1 ROUNDE

±1 PRO UMGEB. ERH. IKONE

ABSORBIEREN? (NSC: 1 UNHEIL, SC: FREI)

ABSORBIEREN ⇒ 1 LP PRO ERFOLG

SCHOCK: 1 PRO LP + 1

LP < MAX: +1 SG
LP < 1/2 : +2 SG

SCHOCK = ~~1~~: BEWEGUNG ODER AKTION