



Angriffsprobe:
Kampffertigkeit + Attribut +/- Modifikatoren [Limit/Präz.]
Modifikationen GRW S.175

Verteidiger darf ausweichen

Ja

Verteidigung:
Reaktion + Intuition +/- Modifikatoren
Modifikationen GRW S.175

Oder

Volle Abwehr: Ini-10
Reaktion + Intuition + Willenskraft +/-
Modifikatoren
Modifikationen GRW S.175

Erfolge vergleichen

Nein

Angreifer hat mehr Erfolge

Gleich viele Erfolge

Verteidiger hat mehr Erfolge = Ausgewichen

- 1. Nettoerfolge zum Schadenscode der Waffe/ des Angriffs rechnen. (**modifizierter Schadenscode**)
- 2. Durchschlagskraft (DK) von Panzerung des Verteidigers abziehen (**modifizierter Panzerungswert**)

Modifizierter Schadenscode und Panzerungswert vergleichen

Schadenscode ist gleich oder größer = körperlichen Schaden

Schadenscode ist kleiner = geistigen Schaden

Streiftreffer: Verteidiger gilt als berührt.
Auf Berührung basierende Effekte wie Gifte, Elektroschocks, Zauber können wirken

- 1. Verteidiger würfelt Konstitution + modifizierter Panzerungswert um dem Schaden zu widerstehen.
- 2. Jeder Erfolg reduziert den modifizierten Schadenscode um 1

Für jeden Punkt Schaden ein Schadenkästchen ankreuzen

Schadenscode 1 oder mehr

Schadenscode 0 oder niedriger

Kein Schaden