

Initiative
<i>Koordination + Waffe + Bewegung</i>

QuickCharacterCreatingSystem

Tabellenblatt

Bewegung (Initiative)	10m	20m	30m
Ungerüstet	-1	-3	-5
Leder-Beinschienen	-2	-4	-
Metall-Beinschienen	-3	-	-
VLe-Brustpanzer	-1	-2	-
Kettenhemd	-3	-5	-
Harnisch/Schuppenp.	-5	-	-
Buckler	0	0	-1
Kleiner Schild	-1	-2	-3
Großer Schild	-5	-10	-
Vollschild	-10	-	-
Mittlere Waffe	0	-1	-2
Große Waffe	-2	-5	-10
Enorme Waffe	-5	-10	-
Aktive Magie	0	-1	-3

Routine	+50
Leicht	+25
Normal	+0
Schwer	-25
Sehr schwer	-50
Absurd	-90

Angriff	Ini	Behinderung
Lederarmschienen	-1	-10
Metallarmschienen	-1	-20
Brustpanzer (L/M)	-1	-1 Stufe
VLr-Vollrüstung	-4	-1 Stufe
Ritterrüstung	-5	-2 Stufen

	Magie	MP	Vorbereitung
1	Belanglos, eher nebensächlich	20	sofort
2	Routinezauber	50	kurz
3	Bemerkenswert, aufwendig	100	1 Runde
4	Anstrengend, weitreichend	150	2 Runden
5	Enorm, gewaltig, pompös	200+	3 Runden+

	Waffe	Ini	Patzer	PL	KE	VL	LE	OR	Beispiele
1	Kleinstwaffe	5	3	0	0	1	2	3	Blasrohr, Buckler, Hieb, Klauen, Totschläger, (Wurf-)Messer, Wurfpeil (Ke3), Wurfstern, Zähne
2	Kleinwaffe	4	6	0	1	2	3	4	Beil, Bola, Boxen, (Wurf-)Dolch, (Wurf-)Handaxt, Kampfhandschuh, Katan, Keule, Krallenhand, Kurzsword, Nun-Shaku, Kampfsport-Hieb, Kurzbogen, leichte Armbrust, Neunschwänzige Katze, Sai, Schleuder, Tonfas, Tritt, Wurf (P4)
3	Mittlere Waffe	3	9	1	2	3	4	5	Degen, Kampfsport-Wurf (P15), Kampfstab, Katana, Kriegshammer, Krummsäbel, Kusarigama, Peitsche, Rapier (Ke5), Speerschleuder, Stabkeule, Stocksleuder, (Wurf-)Speer, Kampfsport-Tritt
4	Große Waffe	2	12	2	3	4	5	6	Bastardschwert, Breitschwert, Dreizack, Kompositbogen, Kriegsflagel, Langschwert, Lanze am Boden, Morgenstern, Riesenkeule, Sense, Streitaxt, Streitkolben, Stoßspeer
5	Enorme Waffe	1	15	3	4	5	6	6	Hellebarde, Langbogen (P4,Ke4), Lanze zu Pferd, Schlachtbeil, Schwere Armbrust (P15,Ke4), Stielhammer, Zweihandschwert
*	Lichtschaden	8	15	0	3	1	2	3	Lichtstrahl
*	Wasserschaden	8	15	0	3	2	3	4	Wasserstrahl, Welle, Wand
*	Stromschaden	8	15	6	6	4	5	6	Elektrischer Schlag, Blitz, Kraftfeld
*	Feuer/Eis/Säure	8	15	3	6	5	6	6	Strahl, Kugel, Ball, Wand, Waffe

Trefferzonen		Hände & Füße	
1 - 5	Kopf	1 - 80	Knochen
6 - 15	rechter Arm	81 - 100	Blutbahn
16 - 30	Torso	Beine	
31 - 35	rechte Hand	1 - 50	Knochen
36 - 50	rechtes Bein	51 - 70	Blutbahn
51 - 55	Rechter Fuß	71 - 100	Kniescheibe
56 - 60	Hals	Unterleib	
61 - 70	linker Arm	1 - 20	Knochen
71 - 75	Unterleib	21 - 30	Leber
76 - 80	linke Hand	31 - 40	Blutbahn
81 - 95	linkes Bein	41 - 50	Magen /5% Infekt
96 - 100	linker Fuß	51 - 60	Nieren /Konst.-10
Kopf		61 - 70	Genital
1 - 40	Schädel	71 - 80	Darm /10% Infekt.
41 - 50	Blutbahn	81 - 90	Harnblase
51 - 60	Auge /-W% Wah.	91 - 100	Rückgrat
61 - 70	Nase /Erschein.-10	Rückgrat	
71 - 80	Ohr Ersch-10,-W%	1 - 40	Querschnittsl.
81 - 90	Kiefer /-W6 Zahn	41 - 60	Tod
91 - 100	Gehirn	61 - 100	Bruch
Arme		Hals	
1 - 15	Schulter /Knoch.	1 - 20	Kehlkopf /Tod
16 - 30	Schulter /Blutba.	21 - 30	Kehlkopf /Stumm
31 - 50	Ellbogen	31 - 50	Röhren
51 - 65	Armknöchel	51 - 70	Blutbahn
66 - 80	Armsehnen	71 - 90	Genick /Tod
81 - 100	Armaderen	91 - 95	Genick /Quersch.
Torso		96 - 100	Genickbruch
1 - 40	Lunge /50% Ko-5	Gehirn	
41 - 60	Knochen	1 - 10	Auftreten -10
61 - 80	Blutbahn	11 - 20	Bildung -10
81 - 90	Rückgrat	21 - 30	Intuition -10
91 - 100	Herz /60% Tod	31 - 40	Willenskr. -10
Lähmung		41 - 50	Blind
1 - 15	Kopf /Tod	51 - 60	Taub
16 - 30	Torso /Tod	61 - 70	Epilepsie
31 - 45	linker Arm	71 - 80	Lähmung
46 - 60	rechter Arm	81 - 90	Tod
61 - 80	linkes Bein	91 - 100	Kein Schaden
81 - 100	rechtes Bein		