L I Q U I D Reloaded

[NAME] [ARCHETYP] [MOTIVE]

[PHYSISCH]

STÄRKE	●○○○○ ○○○○○
Körperbeherrschung	○○○○○ ○○○○○
Kraftakt	○○○○○ ○○○○○
GESCHICKLICHKEIT	●○○○○ ○○○○○
Fernkampf	○○○○○ ○○○○○
Fingerfertigkeit	○○○○○ ○○○○○
Gewandtheit	○○○○○ ○○○○○
Handgemenge	○○○○○ ○○○○○
Handwaffen	○○○○○ ○○○○○
Handwerk	○○○○○ ○○○○○
Heimlichkeit	○○○○○ ○○○○○
AUSDAUER	●○○○○ ○○○○○
Überleben	○○○○○ ○○○○○

[MENTAL]

INTELLIGENZ	●○○○○ ○○○○○
Bildung	○○○○○ ○○○○○
Fahrzeuge	○○○○○ ○○○○○
Intuition	○○○○○ ○○○○○
Kreativität	○○○○○ ○○○○○
Logik	○○○○○ ○○○○○
Sprachen	○○○○○ ○○○○○
Wissenschaft	○○○○○ ○○○○○
WAHRNEHMUNG	●○○○○ ○○○○○
Suchen	○○○○○ ○○○○○
Wachsamkeit	○○○○○ ○○○○○
WILLENSKRAFT	●○○○○ ○○○○○
Selbstbeherrschung	○○○○○ ○○○○○

[SOZIAL]

CHARISMA	●○○○○ ○○○○○
Beeindrucken	○○○○○ ○○○○○
Einschüchtern	○○○○○ ○○○○○
Überzeugen	○○○○○ ○○○○○
Verführen	○○○○○ ○○○○○
EMPATHIE	●○○○○ ○○○○○
Besonnenheit	○○○○○ ○○○○○
Imitieren	○○○○○ ○○○○○
Motivation	○○○○○ ○○○○○
Tiere	○○○○○ ○○○○○
LISTIGKEIT	●○○○○ ○○○○○
Beeinflussen	○○○○○ ○○○○○
Verstellen	○○○○○ ○○○○○

[MAGIE/PSI]

	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○

[SPEZIALISIERUNG]

	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○
	○○○○○ ○○○○○

[KAMPF]

CHECK

W10 <= Attribut + Fertigkeit +/- Modifikator
Ist gelungen...

QUALITÄT DES CHECKS

1	Schicksalswurf
2-3	knapp
4-5-6-7	gut
8-9-10	herausragend
≥ 11	heroisch

SCHICKSALSWURF

W10 <= 5	kritischer Erfolg (Krit)
W10 > 5	kritischer Fehler (Patzer)

ANGRIFF gelungen

CHECK + Schadenschritt = Schaden

VERTEIDIGUNG

Rüstung + Verteidigung = Abzug vom Schaden

AUSRÜSTUNG / WAFFEN

Waffen	Schad	RWeite	Muni

TREFFERPUNKTE

(Ausdauer + Selbstbeherrschung) x 2

VERTEIDIGUNG ○○○○○ ○○○○○
(Geschicklichkeit + Wachsamkeit) : 2

RÜSTUNG ○○○○○

MANA ○○○○○ ○○○○○
(Willenskraft + Intuition) : 2

MANA MAGIE ○○○○○ ○○○○○

SCHICKSALSPUNKTE ●●●

ERFAHRUNG ○○○○○ ○○○○○
○○○○○ ○○○○○

CHARAKTERPUNKTE: Attribute 7/6/4
Fertigkeiten 15/12/9

BONUSPUNKTE: 15 (Attribut 5:1; Fertigkeit 1:1)