

TITANS CHEAT SHEET

KAMPF

REAKTIONSWURF

Schwierigkeit	
Warten auf den Startschuss	2
sehr Wachsam	3-4
Aufmerksam aber unerwartet	5-6
Unverhofft	7-8
Hinterhält	9

ZONENERSCHWERNISSE

Hieb		Stich	
Kopf	2	Kopf	3
r. Arm	2	r. Arm	2
Torso	1	Torso	0
l. Arm	0	l. Arm	2
Beine	1	Beine	1

BEWEGUNGSMANÖVER

Dauer	
Einfachschrift	7
Doppelschrift	12
Dreifachschrift	15
Vierfachschrift	17
Fünffachschrift	18

ÜBERLAGERN

Bredouille pro Tick	
Standard	1
Beidhändiger Kampf	0,5

BASHING

Standhaftigkeit	
Gewicht / 6+ST	
Flugweite (Felder)	
Wucht / Standhaftigkeit	
Schaden	
Standhaftigkeit des Bewegten	
Anzahl verbleibender Felder	

WUNDEN

0 Wunden (unverletzt)	W6
1 Wunde (angeschlagen)	W8
2 Wunden (verwundet)	W12
3 Wunden (schwer verletzt)	W20
4+ Wunden (unbrauchbar)	-

WAFFENGRUNDSCHADEN

Material	
Hartes Leder	0
Weiches Holz, Faust	1
Hartes Holz, Sandstein	2
Waffenstahl, Granit	3
Schwarzer Stahl, Obsidian	4
...bis unzerstörbar	4

Scharfkantigkeit	
Kugel	0
scharfkantig	1
fast scharf	2
scharf, spitz	3
sehr scharf, sehr spitz	4
verdammt scharf	5
Rasiermesserscharf	6

TALENTE

SPRINTEN

Geschwindigkeit (m/s)	
0 Erfolge	0
1 Erfolge	1
3 Erfolge	2
6 Erfolge	3
10 Erfolge	4
15 Erfolge	5
21 Erfolge	6
28 Erfolge	7
36 Erfolge	8
45 Erfolge	9

+ Grundbewegungsrate

Behinderung	
Erschw. pro Behinderung	2
Distanzen pro KO-Punkt (m)	200

UNTERGRUNDSCHWIERIGKEIT

Beschaffenheit	
gute Straße	0
natürliche Wiese	3
Waldboden	5
Geröll (bis Kopfgröße Brocken)	7

Haft	
trockenes Pflaster	0
nasses Pflaster / feuchtes Gras	1
glitschiges Laub / Sandstrand	2
überschnittenes Eis /	
knöcheltiefer Matsch	3
30cm Schnee / Sanddüne	4

Steigung	
flach	±0
7,5° (13%)	±0,5
15° (27%)	±1
22,5° (41%)	±1,5
30° (57%)	±2
37,5° (77%)	±2,5
45° (100%)	±3

HEILKUNDE-WUNDEN

Zeit (min)	
Zeitersparnis pro Erfolg (min)	15
Entweder Bonus	3
Oder Zeitersparnis	
Erfolgsschwellen	
+Anzahl der Zonenwunden	2

Nachsorge	
Erfolgsschwelle	1

Schwierigkeit	
Stumpfe Wunde	5
Scharfe Wunde	6
Spitze Wunde	7

SONSTIGE

REGENERATION VON WUNDEN

Pool	KO
Schwierigkeit	5
+Anzahl der Gesamtwunden	
+Modifikation	
Erfolgsschwelle	
Stumpfer Schaden	6
Scharfer Schaden	8
Spitzer Schaden	10

MANÖVERLERNWÜRFE

Zeit pro Wurf (h)	
Pool	IN
Schwierigkeit	
Stufe 1	3
Stufe 2	6
Stufe 3	9
Erfolgsschwelle	40
Kosten pro Stufe (EP)	
Stufe 1	7
Stufe 2	28
Stufe 3	63
Lehrmeister	
Erleichterung	1-2

Glücklicher	
Verdoppelt die Erfolge	
Patzer	
Halbiert die Erfolge	