

ANGRIFFE										
Reichweite		Art		Angriffsbonus			Schaden		Kritisch	
m		Fe					W		X	
Munition		#			Spezialmunition			#		

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m	Fe		W	x

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m	Fe		W	x

[illegible]

KAMPFRAUSCH!		Temp.	Gesamt-	KO
PRO TAG	Alte Trefferpunkte		stufe	erhöht
<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;"> + </div> TP	=	×

KAMPFRAUSCH! DAUER	
<input type="text"/>	Runden = KO + 3 <div style="border-top: 1px dashed black; width: 100px; margin-top: 5px;"></div>

(veränderte KO verw.)

- ☒ **KAMPFRAUSCH!** +4 ST +4 KO +2 Willen -2 RK
- ☐ **Stärkerer KAMPFRAUSCH!** +6 ST +6 KO +3 Willen -2 RK
- ☐ **Mächtiger KAMPFRAUSCH!** +8 ST +8 KO +4 Willen -2 RK

Erschöpft -2 ST -2 GE Kein anstürmen oder rennen

ZÄHIGKEIT **BETTON** Grundbonus Sonstiges Temp. **KAMPFRAUSCH!**

WILLEN RETTUNGSWURF KAMPFRAUSCH

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Fall-
☐ Ausdauer ☐ Unbeugsamer Wille gespür _____

[illegible]

INITIATIVE			
INITIATIVE BONUS	Talente	Sonstiges	
<div style="border: 1px solid black; display: inline-block; padding: 2px 10px; margin-right: 5px;">INIT</div> <div style="font-size: 2em; margin-right: 5px;">=</div> <div style="border-bottom: 1px dashed black; display: inline-block; width: 100px; margin-right: 5px;">GE</div> <div style="font-size: 2em; margin-right: 5px;">+</div> <div style="border-bottom: 1px solid black; display: inline-block; width: 100px; margin-right: 5px;"></div> <div style="font-size: 2em; margin-right: 5px;">+</div> <div style="border-bottom: 1px solid black; display: inline-block; width: 100px;"></div>			

BEWEGUNGSRATE		Mit Rüstung	Temp.
<div><div>m</div><div>Fe</div></div>		<div><div>m</div><div>Fe</div></div>	<div><div>m</div><div>Fe</div></div>
+3m Bewegungsrate solange keine schwere Rüstung getragen wird	Schwimmend	<div><div>m</div><div>Fe</div></div>	Fliegend
		<div><div>m</div><div>Fe</div></div>	<div><div>m</div><div>Fe</div></div>

GRUND- ANGRIFF BONUS	NAHKAMPE- ANGRIFF	FERNKAMPE- ANGRIFF

Temp. Angriffsbonus = Buffs - Nerfs (KAMPFRAUSCH!) Erschöpft

Temp. Schadensbonus = Buffs - Nerfs (KAMPFRAUSCH!) Erschöpft

RINGKAMPF				
RINGKAMPF BONUS	Gr.Mod. x4	Sonstiges		
<input type="text"/>	= Grund- angriff	+ x 4	+ ST	+

GESUNDHEIT

REFFERPUNKTE

Verletzungen ☐ Sterbend ☐ Stabil ☐ Nichttödlich ☐ Bewusstlos

KAMPERAUSCH!

TP

TP

TP

+ TP

RÜSTUNGSKLASSE		Rüstungsbonus	Schildbonus	Natürliche Rüstung	Größenmodifikator	Ablenkungsmodifikator	Sonstiges
RK	= 10 + GE	+	+	+	-	+	+
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE							
RK	= 10	/	+	+	+	-	+
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE							
RK	= 10 + GE	/	/	/	-	+	+

[illegible]

BESONDERE FÄHIGKEITEN

KAMPFRAUSCH!