

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS      Talente      Übung      Sonstiges

INIT = GE +      +      +      +

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATE      Mit Rüstung      Temp.

m Fe      m Fe      m Fe

Schwimmend      Fliegend      Kletternd

m Fe      m Fe      m Fe

GRUNDWERTE ANGRIFF

GRUND-ANGRIFF BONUS      NAHKAMPE-ANGRIFF      FERNKAMPE-ANGRIFF

Temp. Angriffs-bonus      Moral-bonus      Buffs      Nerfs      Heftiger Angriff

+ = + - -

Temp. Schadens-bonus      Moral-bonus      Buffs      Nerfs      Heftiger Angriff

+ = + - +

Zustandsmodifikatoren

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS      Grund-angriffsbonus      Größen-modifikator      Sonstiges

KMB = ST + GAB -      +

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG

KMV = 10 + ST + GE +      +      +      +      GAB -      +

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV

KMV = 10 + ST      /      /      +      +      GAB -      +

Temp. KMB      Temp. KMV      Zustandsmodifikatoren

+ KMB      + KMV

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE      Verletzungen      ☐ Sterbend      ☐ Stabil      Nichttödlich      ☐ Bewusstlos

TP      TP      TP

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE      Ausweich-modifikator      Ablenkungs-modifikator      Rüstungsbonus      Schildbonus      Natürliche Rüstung      Größen-modifikator

RK = 10 + GE +      +      +      +      +      +

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10      /      /      +      +      +      +      +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE +      +      /      /      /      +

Temp. RK      Zauberresistenz      Zustandsmodifikatoren

+ RK

Schadensreduzierung

/

Notizen

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

Reichweite      Art      Angriffsbonus      Schaden      Kritisch

m Fe      W      x

Reichweite      Art      Angriffsbonus      Schaden      Kritisch

m Fe      W      x

Munition      #      Spezialmunition      #

Munition      #      Spezialmunition      #

RETTUNGSWÜRFE

ZÄH = KO +      +      +      +      +      +

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE +      +      +      +      +

WILLEN RETTUNGSWURF

WIL = WE +      +      +      +      +

☐ Entrinnen      ☐ Verbessertes Entrinnen      ☐ Ausdauer      ☐ Fallengespur

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE

Effekte