

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS Talente Übung Sonstiges

INIT = GE + + +

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATE Temp.

m Fe m Fe

Schwimmend Fliegend Kletternd

m Fe m Fe m Fe

GRUNDWERTE ANGRIFF

GRUND-ANGRIFF BONUS NAHKAMPF-ANGRIFF FERNKAMPF-ANGRIFF

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

+ = + - -

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

+ = + - +

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS Grund-angriffsbonus Größen-modifikator Sonstiges

KMB = ST + GAB - +

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG Ausweich-modifikator Ablenkungs-modifikator Grund-angriffsbonus Größen-modifikator Sonstiges

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV Ablenkungs-modifikator Grund-angriffsbonus Größen-modifikator Sonstiges

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 Natürliche Rüstung Größen-modifikator Evolutions Sonstiges

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

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

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF Grundbonus Volksbonus Sonstiges Temp.

ZÄH = KO + + + +

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WIL = WE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespur

EFFEKTE

TALENTE