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 — NAHKAMPF-ANGRIFF — FERNKAMPF-ANGRIFF

Temp. Angriffsbonus — Buffs — Nerv — Erschöpft

+ = ___ - ___ KAMPFRAUSCH! + -

Temp. Schadensbonus — Buffs — Nerv — Erschöpft

+ = ___ - ___ KAMPFRAUSCH! + -

Zustandsmodifikatoren

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS — Grundangriffsbonus — Größenmodifikator — Sonstiges

KMB = ST + GAB - ___ + ___

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG — Ausweichmodifikator — Ablenkungsmodifikator — Grundangriffsbonus — Größenmodifikator — Sonstiges

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV — Ablenkungsmodifikator — Grundangriffsbonus — Größenmodifikator — Sonstiges

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

Temp. KMB — Temp. KMV — Zustandsmodifikatoren

+ KMB — + KMV

- Erschöpfungs-Malus

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE — KAMPFRAUSCH! — Verletzungen — ☐ Sterbend ☐ Stabil — Nichttödlich — ☐ Bewusstlos

TP — + TP — TP — TP

RÜSTUNGSKLASSE

Ausweichmodifikator — Ablenkungsmodifikator — Rüstungsbonus — Schildbonus — Natürliche Rüstung — Größenmodifikator

RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE + ___ + ___ + ___ + ___ + ___ + ___

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 / / + ___ + ___ + ___ + ___ + ___

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE + ___ + ___ / / / + ___

Temp. RK — Zauberresistenz — Zustandsmodifikatoren

+ RK

- 2 KAMPFRAUSCH! RK Malus

Schadensreduzierung

/

- Erschöpft RK Malus

Notizen

ANGRIFFE

Reichweite — Art — Angriffsbonus — Schaden — Kritisch

m Fe — W — ×

Munition — # — Spezialmunition — #

Reichweite — Art — Angriffsbonus — Schaden — Kritisch

m Fe — W — ×

Reichweite — Art — Angriffsbonus — Schaden — Kritisch

m Fe — W — ×

Reichweite — Art — Angriffsbonus — Schaden — Kritisch

m Fe — W — ×

Reichweite — Art — Angriffsbonus — Schaden — Kritisch

m Fe — W — ×

Munition — # — Spezialmunition — #

Munition — # — Spezialmunition — #

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF — Grundbonus — Volksbonus — Sonstiges — Temp.

ZÄH = KO + ___ + ___ + ___ + ___

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + ___ + ___ + ___ + ___

WILLEN RETTUNGSWURF

WIL = WE + ___ + ___ + ___ + ___

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespür ___

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE