

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

+

+

+

+

Grundbonus

Volksbonus

Sonstiges

Temp.

REFLEX RETTUNGSWURF

REF

=

GE

+

+

+

Grundbonus

Volksbonus

Sonstiges

Temp.

WILLEN RETTUNGSWURF

WIL

=

WE

+

+

+

Grundbonus

Volksbonus

Sonstiges

Temp.

☐ Entrinnen

☐ Verbessertes Entrinnen

☐ Ausdauer

☐ Fallengespür

EFFEKTE

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS

Talente

Sonstiges

INIT

=

GE

+

+

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATE

Mit Rüstung

Temp.

m

Fe

Schwimmend

Fliegend

Kletternd

m

Fe

m

Fe

m

Fe

GRUNDWERTE ANGRIFF

GRUND-ANGRIFF BONUS

NAHKAMPF-ANGRIFF

FERNKAMPF-ANGRIFF

Temp. Angriffsbonus

Moralbonus

Bufs

Nerfs

Heftiger Angriff

+

=

+

-

-

Temp. Schadensbonus

Moralbonus

Bufs

Nerfs

Heftiger Angriff

+

=

+

-

+

RINGKAMPF

RINGKAMPF BONUS

Gr.Mod. x4

Sonstiges

Grundangriff

+

x

4

+

ST

+

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE

Verletzungen

☐ Sterbend

☐ Stabil

☐ Nichttödlich

☐ Bewusstlos

TP

TP

TP

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE

Rüstungsbonus

Schildbonus

Natürliche Rüstung

Größenmodifikator

Ablenkungsmodifikator

Sonstiges

RK

=

10

+

GE

+

+

+

-

+

+

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

/

+

+

+

-

+

+

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

+

GE

/

/

/

-

+

+

Temp. RK

Zauberresistenz

Zustandsmodifikatoren

RK

Schadensreduzierung

METAMAGIE

FÄHIGKEITEN IM KAMPF