

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 Nerk Kampfrausch Erschöpft

+ = - + -

Temp. Schadensbonus Buffs Nerk Kampfrausch Erschöpft

+ = - + -

Zustandsmodifikatoren

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS Grund-angriffsbonus Größen-modifikator Sonstiges

KMB = ST + GAB - +

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG

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

- Erschöpfungs-Malus

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKT KAMPFRAUSCH! Wunden ☐ Sterbend ☐ Stabil Nichttödlich ☐ Bewusstlos

TP + 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

- 2 KAMPFRAUSCH! Schadensreduzierung RK Malus /

- Erschöpft RK Malus 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