

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS Talente Übung Sonstiges

INIT = GE + + +

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATE

Temp. m Fe

Schwimmend m Fe

Fliegend m Fe

Kletternd 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

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

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 ZÄH = KO + + + Temp. +

REFLEX RETTUNGSWURF REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF WIL = WE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespur

EFFEKTE

□ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □

TALENTE