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. Angriffs-bonus | Buffs | Nerfs | KAMPFRAUSCH! | Erschöpft

+ = - + -

Temp. Schadens-bonus | Buffs | Nerfs | KAMPFRAUSCH! | Erschöpft

+ = - + -

Zustandsmodifikatoren

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

- Erschöpfungs-Malus

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 | Volks-bonus | Sonstiges | Temp.

ZÄH = KO + + + + +

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WIL = WE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallen-gespür

Zustandsmodifikatoren

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE | KAMPFRAUSCH! | Verletzungen | ☐ 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! RK Malus

- Erschöpft RK Malus

Schadensreduzierung

/

Notizen

EFFEKTE