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 — Moral-bonus — Buffs — Nerfs — Heftiger Angriff

+ = ___ + ___ − ___ − ___

Temp. Schadens-bonus — Moral-bonus — Buffs — Nerfs — Heftiger Angriff

+ = ___ + ___ − ___ + ___

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

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 — Verletzungen — ☐ Sterbend ☐ Stabil — Nichttödlich ☐ Bewusstlos

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

Schadensreduzierung

/

Notizen

EFFEKTE