

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS Talente Training Sonstiges

INIT = GE + + +

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATE Mit Rüstung Temp.

m Fe m Fe m Fe

Schwimmend Fliegend Kletternd

m Fe m Fe m Fe

GRUNDANGRIFF

GRUND-ANGRIFF BONUS FERNKAMPF ANGRIFF NAHKAMPF ANGRIFF

Temp. Angriffs-bonus Moral-bonus Buffs Nerfs Heftiger Angriff

+ = + - -

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

+ = + - +

Umstandsmodifikatoren

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER-BONUS Grund-angriffsbonus Größen-modifikator Sonstiges

KMB = ST + GAB - +

KAMPFMANÖVER-DEFENCE

KMV = 10 + ST + GE + + + GAB - +

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV

KMV = 10 + ST N/A N/A + + GAB - +

Temp. KMB Temp. KMV Umstandsmodifikatoren

+ KMB + KMV

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE Verletzungen ☐ Sterbend ☐ Stabil Nichttödlich ☐ Bewusstlos

TP TP TP

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE Ausweich-modifikator Ablenkungs-modifikator Rüstung RK Schild RK Natürliche Rüstung Größen-modifikator

RK = 10 + GE + + + + +

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 N/A N/A + + + +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE + + N/A N/A N/A +

Temp. RK Zauberresistenz Umstandsmodifikatoren

+ RK

Schadensreduzierung

/

Notizen

ANGRIFFE

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe d x

Munition # Spezialmunition #

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe d x

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe d x

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe d x

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe d x

Munition # Spezialmunition #

Munition # Spezialmunition #

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE Basis Volk Sonstiges Temp.

ZÄH = KO + + + +

REFLEX SAVE

REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WILL = WE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespur

Umstandsmodifikatoren

EFFEKTE

Effekte