

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS	Talente	Übung	Sonstiges
INIT = GE	+	+	+

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATE		Mit Rüstung	Temp.
<div><div>m</div><div>Fe</div></div>		<div><div>m</div><div>Fe</div></div>	<div><div>m</div><div>Fe</div></div>
Schwimmend		Fliegend	Kletternd
<div><div>m</div><div>Fe</div></div>		<div><div>m</div><div>Fe</div></div>	<div><div>m</div><div>Fe</div></div>

GRUNDANGRIFF

GRUND- ANGRIFF BONUS	FERNKAMPF ANGRIFF	NAHKAMPF ANGRIFF		
<div></div>	<div></div>	<div></div>		
Temp. Angriffs- bonus	Favoured ■ Enemy	Moral- bonus	BUFFS	Debuff
<div>+</div> = <div></div>	+	+	-	
Temp. Schadens- bonus	Favoured ■ Enemy	Moral- bonus	BUFFS	Debuff
<div>+</div> = <div></div>	+	+	-	

Umstandsmodifikatoren

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER-BONUS Grundangriffsbonus Größenmodifikator Sonstige:

KMB = **ST** + **GAB** -  + _____

KAMPFMANÖVER-DEFENCE Ausweich- Ablen
modifikator mod

$$\text{KMV} = 10 + \text{ST} + \text{GE} + \dots +$$

AUF DEM FALSCHEN FUSS
KMV

KMV = 10 + ST / / +

Temp. KMB Temp. KMV Umstandsmodifikatoren

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE Verletzungen ☐ Sterbend ☐ Stabil Nichttödl. ☐ 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	/	/	+	+	+	+
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE							
RK	= 10 +	GE	+	/	/	/	+

Temp. RK	Zauberresistenz	Umstandsmodifikatoren
+ RK		
Schadensreduzierung		

Notizen

ANGRIFFE

Reichweite		Art		ANGRIFFSBONUS		Schaden		Kritisch	
m		Fe				d		x	
Munition				Spezialmunition					
		#		<div> <div>□□□□</div> <div>□□□□</div> <div>□□□□</div> </div>				#	
				<div> <div>□□□□</div> <div>□□□□</div> <div>□□□□</div> </div>				<div> <div>□□□□</div> <div>□□□□</div> <div>□□□□</div> </div>	

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 Feats Sonstiges Temp.

ZÄH = **KO** + + + **+**

REFLEX SAVE

REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WILL = **WE** + _____ + _____ + _____ **+**

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespur

Umstandsmodifikatoren

EFFEKTE



