

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-    Favoured    Moral-    Buffs    Nerfs

bonus    Enemy    bonus         

+ = + + -

Temp. Schadens-    Favoured    Moral-    Buffs    Nerfs

bonus    Enemy    bonus         

+ = + + -

Umstandsmodifikatoren

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER-BONUS    Grund-    Größen-    Sonstiges

angriffsbonus    modifikator      

KMB = ST + GAB - +

KAMPFMANÖVER-DEFENCE

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS

KMV    Ablenkungs-    Grund-    Größen-    Sonstiges

modifikator    angriffsbonus    modifikator      

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

Temp. KMB    Temp. KMV    Umstandsmodifikatoren

+ KMB    + KMV

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE    Verletzungen    ☐ Sterben ☒ Stabil    Nichttödlich ☐ Bewusstlos

TP    TP    TP

RÜSTUNGSKLASSE

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

modifikator    modifikator          Rüstung    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