

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS Talente Training Sonst. Mod.

INIT = GE + + +

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATE Temp.

m Fe m Fe  
Schwimmend Fliegend Kletternd  
m Fe m Fe m Fe

GRUNDWERTE ANGRIFF

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  
+ = + - +

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS Grund-Angriffsbonus Größen-modifikator Sonst. Mod.

KMB = ST + GAB - +

KAMPFMANÖVER-DEFENCE Ausweich-modifikator Ablenkungs-modifikator Grund-Angriffsbonus Größen-modifikator Sonst. Mod.

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV Ablenkungs-modifikator Grund-Angriffsbonus Größen-modifikator Sonst. Mod.

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

Temp. KMB Temp. KMV Umstandsmodifikatoren  
+ KMB + KMV

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTEerletzungen ☐ Sterbend ☐ Stabil Nichttödlich ☐ Bewusstlos

TP TP TP

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE Ausweich-modifikator Ablenkungs-modifikator Natürliche Rüstung Größen-modifikator Evolutions Sonst. Mod.

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

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

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE Basis Rasse Sonst. Mod. Temp.

ZÄH = KO + + + +

REFLEX SAVE

REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WILL = WE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespur

EFFEKTE

FEATS