

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS Talente Übung Sonst. Mod.

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 NAHKAMPE-ANGRIFF FERNKAMPE-ANGRIFF

Temp. Angriffs-bonus Buffs Nerfs KAMPFRAUSCH! Erschöpft

+ = - - + -

Temp. Schadens-bonus Buffs Nerfs KAMPFRAUSCH! Erschöpft

+ = - - + -

Zustandsmodifikatoren

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS Grund-angriffsbonus Größen-modifikator KAMPFRAUSCH!

KMB = ST + GAB - +

KAMPFMANÖVER DEFENCE Ausweich-modifikator Ablenkungs-modifikator Grund-angriffsbonus Größen-modifikator KAMPFRAUSCH!

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV Ablenkungs-modifikator Grund-angriffsbonus Größen-modifikator KAMPFRAUSCH!

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

Temp. KMB Temp. KMV Zustandsmodifikatoren

+ KMB + KMV

Fatigued Penalty

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKT KAMPFRAUSCH! Verletzungen ☐ Sterbend ☐ Stabil Nichttötlich ☐ Bewusstlos

TP + 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

- 2 KAMPFRAUSCH! Schadensreduzierung Malus auf RK /

Fatigued AC Penalty Notizen

ANGRIFFE

Reichweite Bonuszauber ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer

m Fe d x

Munition # Spezialmunition #

Reichweite Bonuszauber ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer

m Fe d x

Reichweite Bonuszauber ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer

m Fe d x

Reichweite Bonuszauber ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer

m Fe d x

Reichweite Bonuszauber ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer

m Fe d x

Munition # Spezialmunition #

Munition # Spezialmunition #

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE Grundbonus Sonst. Mod. Temp. KAMPFRAUSCH!

ZÄH = KO + + +

REFLEX SAVE Erschöpft

REF = GE + + +

WILLEN RETTUNGSWURF KAMPFRAUSCH!

WIL = WE + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespur

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE