

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS Talente Übung Sonst. Mod.

INIT = GE + + +

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATE Temp.

m Fe  
Schwimmend Fliegend Kletternd  
m Fe m Fe m Fe

GRUNDWERTE ANGRIFF

GRUND-ANGRIFF BONUS NAHKAMPE-ANGRIFF FERNKAMPE-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 Zustandsmodifikatoren  
+ 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 Zustandsmodifikatoren  
+ RK

Schadensreduzierung

/

Notizen

ANGRIFFE

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

Reichweite Bonuszauber ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer  
m Fe d x

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE GrundbonuSonst. MoSonst. Mod. Temp.

ZÄH = KO + + + +

REFLEX SAVE

REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WIL = WE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespur

EFFEKTE