INITIATIVE

INITIATIVE BONUS | Talente | Übung | 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-bonus | BUFFS | Debuff | KAMPFRAUSCH! | Fatigued

+ = ___ - ___ + -

Temp. Schadens-bonus | BUFFS | Debuff | KAMPFRAUSCH! | Fatigued

+ = ___ - ___ + -

Umstandsmodifikatoren

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 | Umstandsmodifikatoren

+ KMB | + KMV

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE | KAMPFRAUSCH! | Verletzungen | ☐ Sterbend ☐ Stabil | Nichttödlich | ☐ Bewusstlos

TP | + 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

- 2 KAMPFRAUSCH! AC Penalty

Schadensreduzierung

/

Notizen

ANGRIFFE

Reichweite | Art | ANGRIFFSBONUS | Schaden | Kritisch

m Fe | d | ×

Munition # | Spezialmunition #

Reichweite | Art | ANGRIFFSBONUS | Schaden | Kritisch

m Fe | d | ×

Reichweite | Art | ANGRIFFSBONUS | Schaden | Kritisch

m Fe | d | ×

Reichweite | Art | ANGRIFFSBONUS | Schaden | Kritisch

m Fe | d | ×

Reichweite | Art | ANGRIFFSBONUS | Schaden | Kritisch

m Fe | d | ×

Munition # | Spezialmunition #

Munition # | Spezialmunition #

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE | Basis | Sonstiges | Temp. | KAMPFRAUSCH!

ZÄH = KO + ___ + ___ + +

REFLEX SAVE | Fatigued

REF = GE + ___ + ___ + -

WILLEN RETTUNGSWURF | KAMPFRAUSCH!

WILL = WE + ___ + ___ + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallen-gespür ___

Umstandsmodifikatoren

EFFEKTE