

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS Talente Übung Sonstiges

INIT = GE + + +

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATE Temp.

m Fe m Fe

Schwimmend Fliegend Kletternd

m Fe m Fe m Fe

GRUNDANGRIFF

GRUND-ANGRIFF BONUS FERNKAMPF ANGRIFF NAHKAMPF ANGRIFF

Temp. Angriffs-bonus Moral-bonus BUFFS Debuff Heftiger Angriff

+ = + - -

Temp. Schadens-bonus Moral-bonus BUFFS Debuff Heftiger Angriff

+ = + - +

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

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER-BONUS Grund-angriffsbonus Größen-modifikator Sonstiges

KMB = ST + GAB - +

KAMPFMANÖVER-DEFENCE Ausweich-modifikator Ablenkungs-modifikator Grund-angriffsbonus Größen-modifikator Sonstiges

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV Ablenkungs-modifikator Grund-angriffsbonus Größen-modifikator Sonstiges

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

Temp. KMB Temp. KMV Umstandsmodifikatoren

+ KMB + KMV

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE Basis Feats Sonstiges Temp.

ZÄH = KO + + + +

REFLEX SAVE REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF WILL = WE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespur

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE Verletzungen ☐ Sterbend ☐ Stabil Nichttödlich ☐ Bewusstlos

TP TP TP

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE Ausweich-modifikator Ablenkungs-modifikator Natürliche Rüstung Größen-modifikator Evolutions Sonstiges

RK = 10 + GE + + + + +

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 / / + + + +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE + + + + +

Temp. RK Zauberresistenz Umstandsmodifikatoren

+ RK

Schadensreduzierung

/

Notizen

EFFEKTE

000000

000000

000000

000000

FEATS