

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 Moral-bonus Buffs Nerfs

+ = + + -

Temp. Schadens-bonus Moral-bonus Buffs Nerfs

+ = + + -

Zustandsmodifikatoren

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

TREFFERPUNKTE Verletzungen ☐ Sterbend ☐ Stabil Nichttötlich ☐ Bewusstlos

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

Schadensreduzierung

/

Notizen

ANGRIFFE

Reichweite Bonuszauber ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer

m Fe d x

Munition # Spezialmunition #

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE Grundbonus Volksbonus Sonst. Mod. Temp.

ZÄH = KO + + + +

REFLEX SAVE

REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WIL = WE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespur

Zustandsmodifikatoren