

ANGRIFFE													
Reichweite		Art		ANGRIFFSBONUS		Schaden		Kritisch					
m		Fe				d		x					
Munition	#	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	Spezialmunition	#	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>

Reichweite	Art	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritisch
m	Fe		d	x

Reichweite	Art	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritisch
m	Fe		d	x

Munition	#		Spezialmunition	#	
Munition	#		Spezialmunition	#	

INITIATIVE				
INITIATIVE BONUS		Talente	Sonstiges	
INIT	=	GE	+	+

<b>BEWEGUNGSRATE</b>	Mit Rüstung	Temp.
m Fe	m Fe	m Fe
+ 10 to speed unless wearing heavy armour	Schwimmend	Fliegend
	m Fe	m Fe

GRUND- ANGRIFF <b>BONUS</b>	FERNKAMPF ANGRIFF	NAHKAMPF ANGRIFF

Temp. Angriffsbonus = BUFFS - Debuff **KAMPFRAUSCH!** erschöpft

Temp. Schadensbonus = BUFFS - Debuff **KAMPFRAUSCH!** erschöpft

**GRAPPLE BONUS** Size Modifier x4 Sonstiges

= Grund-angriff + x 4 + ST + \_\_\_\_\_

<b>RAGE!</b>	<b>RAGE!</b>	<b>Temporary</b>	<b>Total</b>	<b>CON</b>
<b>PER DAY</b>	<b>Today</b>	<b>Hit Points</b>	<b>Level</b>	<b>Increase</b>
	<div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px;"></div> </div>	<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;"> <div style="border: 1px solid black; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="font-size: 2em; margin-right: 5px;">+</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">TP</div> </div> </div>	=	×

**RAGE! DURATION**

Runden =

KO + 3

(Use adjusted CON)

**KAMPFRAUSCH!**

+4 Strength +4 Constitution +2 Will -2 AC

**Greater RAGE!**

+6 Strength +6 Constitution +3 Will -2 AC

**Mighty RAGE!**

+8 Strength +8 Constitution +4 Will -2 AC

erschöpft -2 Strength -2 Dexterity Can't charge or run

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

REFLEX SAVE erschöpft

REF = GE +    + + -

☐ Entrinnen      ☐ Verbessertes Ausweichen  
☐ Ausdauer      ☐ Imdomitable Will

[illegible]

**REFFERPUNKTE** Verletzungen ☐ Sterbend ☐ Stabil Nichttödl.☐ Bewusstlos **KAMPFRAUSCH!**

TP	TP	TP	+ TP
----	----	----	------

RÜSTUNGSKLASSE		Rüstung RK	Schild RK	Natürliche Rüstung	Größenmodifikator	Ablenkungsmodifikator	Sonstiges
<b>RK</b>	<b>= 10 +</b>	<b>GE</b>	<b>+</b>	<b>+</b>	<b>-</b>	<b>+</b>	<b>+</b>

$$\text{RK} = 10 \quad / \quad + \quad + \quad + \quad - \quad + \quad +$$

$$\boxed{\text{RK}} = 10 + \boxed{\text{GE}} \quad / \quad / \quad / \quad - \quad + \quad +$$

Temp. RK	Zauberresistenz	<input type="checkbox"/> Entrinnen	<input type="checkbox"/> Verbessertes Entrinnen	Umstandsmodifikatoren
<b>RK</b>				
<b>-2</b>	<b>KAMPFRAUSCH!</b> AC Penalty			
!!! Schadensreduzierung				

[illegible]

# KAMPFRAUSCH!