T	IER	ST	AI	T

Art



_				modifikat
ATTRIBUTSWERT	E	*	ANGRIFFE	
Attributs-Gegenstands- Temp. wert Bonus Bonus				
ST	ST	Reichweite	ANGRIFFSBONUS	Schaden Kritisc
GE	GE	m	Fe	
ко	КО			
Attributsmodifikator = (Attributswert -	10) ÷ 2	Reichweite	ANGRIFFSBONUS	Schaden Kritisc
KAMPF	•			
INITIATIVE BONUS Sonst. Mod.	Initiative	m	Fe	
INIT = GE +				
BEWEGUNGSRATE	Temp.	Reichweite	ANGRIFFSBONUS	Schaden Kritisc
m Fe	m Fe	m	Fe	
KAMPFMANÖVER				
KAMPFMANÖVER Größe		1		
BONUS modifika	ato®onst. Mod	Reichweite	ANGRIFFSBONUS	Schaden Kritisc
KMB = angriff + ST + 1	+	m	Fe	
KAMPFMANÖVER- DEFENCE	Ausweid modifika	ch- Ablenkungs- ator modifikator	Grund- Größen- Angriffsbonus modifikator	Moral Sonst. Mod. bonus
(KMV)=10 + ST + GI	+	+ +	GAB +	+
RÜSTUNGSK	KLASSE	*	RETTUNG	SWÜRFE
	ürliche Grö		Bas d. ZÄHIGKEIT SAVE	is Sonst. Mod. Tem
RK = 10 + GE +		+	ZÄH = KO +	
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜS		SSE	REFLEX SAVE	
RK = 10 / +	- 1	i +	REF = GE +	+ [
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASS	" SE		. [
RK = 10 + GE	/ - 1	+	PORT	RÄT
Temp. RK Zauberresistenz Schade	nsreduzierung]	·	
RK	1			
BESONDERE FÄH	HIGKEI <u>T</u> I	EN		
			`	

Art

n	Größe
ľ	modifikat

▲ ATTRIBUTSWERTE •	*	ANGRIFFE		#
Attributs-Gegenstands- Temp. Attributs- wert Bonus Bonus modifikator				
ST ST	Reichweite	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritisch
GE GE	m	Fe		
ко ко				
Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2	Reichweite	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritisch
KAMPF -		_ [
INITIATIVE BONUS Sonst. Mod. Initiative	m	Fe		
INIT = GE +				
BEWEGUNGSRATE Temp.	Reichweite	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritisch
m Fe m Fe	m	Fe		
KAMPFMANÖVER -				
KAMPFMANÖVER Größen-				
	Reichweite	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritisch
KMB = 55 the state of the state	m	Fe		
KAMPFMANÖVER- Auswei	ch- Ablenkungs-	Grund- Größen-		Moral-
DEFENCE modifika	ator modifikator	Angriffsbonus modifikato	or Sonst. Mod	d. bonus
= 10 + ST + GE +	+ -	+ GAB + 👘	+	+
		`'		
RÜSTUNGSKLASSE	*	RETTUN	GSWÜRF	E
Natürliche Grö	ßen- fikator Sonst. Mo		GSWÜRF	
RÜSTUNGSKLASSE Natürliche Grö Rüstung modi	fikator Sonst. Mo	В		
Natürliche Grö RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modi	fikator Sonst. Mo	B. ZÄHIGKEIT SAVE		
Natürliche Rüstung modi	fikator Sonst. Mo	d. ZÄHIGKEIT SAVE ZÄH = KO +		
RÜSTUNGSKLASSE RÜSTUNGSKLASSE RÜSTUNGSKLASSE RÜSTUNGSKLASSE AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLA	fikator Sonst. Mo	d. ZÄHIGKEIT SAVE ZÄH = KO + REFLEX SAVE REF = GE +	+	Mod. Temp.
Natürliche Rüstung modi	fikator Sonst. Mo	d. ZÄHIGKEIT SAVE ZÄH = KO + REFLEX SAVE REF = GE +		
RÜSTUNGSKLASSE RÜSTUNGSKLASSE RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE + - 1 AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLA RK = 10 / + - 1 BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	+ SSE +	d. ZÄHIGKEIT SAVE ZÄH = KO + REFLEX SAVE REF = GE +	+	Mod. Temp.
RÜSTUNGSKLASSE RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE + - AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLARK RK = 10 + - BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE - Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung	+ SSE +	d. ZÄHIGKEIT SAVE ZÄH = KO + REFLEX SAVE REF = GE +	+	Mod. Temp.
RÜSTUNGSKLASSE RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE + - AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLA RK = 10 + - BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE - Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung	† SSE +	d. ZÄHIGKEIT SAVE ZÄH = KO + REFLEX SAVE REF = GE +	+	Mod. Temp.
RÜSTUNGSKLASSE RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE + - AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLARK RK = 10 + - BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE - Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung	† SSE +	d. ZÄHIGKEIT SAVE ZÄH = KO + REFLEX SAVE REF = GE +	+	Mod. Temp.
RÜSTUNGSKLASSE RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE + - AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLA RK = 10 + - BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE - Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung	† SSE +	d. ZÄHIGKEIT SAVE ZÄH = KO + REFLEX SAVE REF = GE +	+	Mod. Temp.
RÜSTUNGSKLASSE RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE + - AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLA RK = 10 + - BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE - Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung	† SSE +	d. ZÄHIGKEIT SAVE ZÄH = KO + REFLEX SAVE REF = GE +	+	Mod. Temp.
RÜSTUNGSKLASSE RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE + - AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLA RK = 10 + - BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE - Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung	† SSE +	d. ZÄHIGKEIT SAVE ZÄH = KO + REFLEX SAVE REF = GE +	+	Mod. Temp.
RÜSTUNGSKLASSE RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE + - AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLA RK = 10 + - BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE - Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung	† SSE +	d. ZÄHIGKEIT SAVE ZÄH = KO + REFLEX SAVE REF = GE +	+	Mod. Temp.