

ANGRIFFE													
Reichweite		Bonuszauber		ANGRIFFSBONUS		Schaden		Kritischer Treffer					
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	Bonuszauber	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritischer Treffer
m	Fe		d	x

Reichweite	Bonuszauber	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritischer Treffer
m	Fe		d	x

Munition	#	  	Spezialmunition	#	 
Munition	#	  	Spezialmunition	#	 

INITIATIVE				
INITIATIVE BONUS		Talente	Sonst. Mod.	
INIT	= GE	+	+	

BEWEGUNGSRATE

m	Fe
---	----

+ 10 auf Geschwindigkeit
solange keine schwere
Rüstung getragen wird

Mit Rüstung

m	Fe
---	----

Schwimmend

m	Fe
---	----

Temp.

m	Fe
---	----

Fliegend

m	Fe
---	----

GRUND- ANGRIFF BONUS	NAHKAMPF- ANGRIFF	FERNKAMPF- ANGRIFF
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Temp. Angriffs- bonus	Bufs	Nerfs
<input type="text"/> + =	<input type="text"/> -	<input type="text"/> KAMPFRAUSCH! Erschöpft
Temp. Schadens- bonus	Bufs	Nerfs
<input type="text"/> + =	<input type="text"/> -	<input type="text"/> KAMPFRAUSCH! Erschöpft

$$\text{RINGKAMPF BONUS} = \text{Grund-} + \text{Gr.Mod.} \times 4 + \text{ST} + \text{Sonst. Mod.}$$

KAMPFRAUSCH!! **PRO TAG** Today Temp. Trefferpunkte Gesamtsstufe KO erhöht

☐☐☐☐☐☐☐☐ **+** TP = **x**

KAMPFRAUSCH!! **DAUER**

Runden = **KO** + 3 (veränderte KO verwenden)

☒ **KAMPFRAUSCH!!** +4 Stärke +4 Konstitution +2 Willen -2 RK

☐ **Greater RAGE!** +6 Stärke +6 Konstitution +3 Willen -2 RK

☐ **Mighty RAGE!** +8 Stärke +8 Konstitution +4 Willen -2 RK

-2 Stöße +2 Geschicklichkeit Kann nicht anstürmen oder rennen

REFERENZPUNKTE Verletzungen ☐ Sterbend ☐ Stabil Nichttödlich ☐ Bewusstlos **KAMPFRAUSCH!**

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

RÜSTUNGSKLASSE		Rüstungsbonus	Schildbonus	Natürliche Rüstung	Größenmodifikator	Ablenkungsmodifikator	Sonst. Mod.
RK	= 10 + GE	+	+	+	-	+	+
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE							
RK	= 10 /	+	+	+	-	+	+

RK	= 10 +	GE	/	/	/	-	+	+	+
Temp. RK	Zauberresistenz	<input type="checkbox"/> Reflexbewegung	<input type="checkbox"/> Verbesserte Reflexbewegung	Zustandsmodifikatoren					
RK									
-2	KAMPERAUSCH! Malus auf RK								
Schadensreduzierung									

ZÄHIGKEIT SAVE Grundbonusst. Mod. Temp. **KAMPFRAUSCH!**

WILLEN RETTUNGSWURF KAMPFRAUSCH!

WIL = WE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Fallens-
☐ Ausdauer ☐ Unbeugsamer Wille gespür

[illegible]

	KAMPFRAUSCH!
