

Reichweite

Bonuszauber

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Kritischer Treffer

m

Fe

d

x

Munition

Spezialmunition

#

#

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

	Mit Rüstung	Temp.
Schwimmend	$m \cdot Fe$	$m \cdot Fe$
Fliegend	$m \cdot Fe$	$m \cdot Fe$
Kletternd	$m \cdot Fe$	$m \cdot Fe$

GRUND- ANGRIFF BONUS		NAHKAMPF- ANGRIFF		FERNKAMPF- ANGRIFF	
<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
Temp. Angriffs- bonus	Moral- bonus	Bufs	Nerfs	Heftiger Angriff	
<div>+</div> =	<div>+</div>	<div>-</div>	<div>-</div>	<div>-</div>	
Temp. Schadens- bonus	Moral- bonus	Bufs	Nerfs	Heftiger Angriff	
<div>+</div> =	<div>+</div>	<div>-</div>	<div>+</div>	<div>+</div>	

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

RETTUNGSWÜRFE				
ZÄHIGKEIT	SAVE	Grundbonus	Volksbonus	sonst. Mod.
ZÄH	=	KO	+	+

REF	=	GE	+		+		+		+
WILLEN RETTUNGSWURF									
WIL	=	WE	+		+		+		+

EFFEKTE

GESUNDHEIT		
REFERENZPUNKTE	Verletzungen	<input type="checkbox"/> Sterbend <input type="checkbox"/> Stabil Nichttödlich <input type="checkbox"/> Bewusstlos
TP	TP	TP

RÜSTUNGSKLASSE		Rüstungsbonus	Schildbonus	Natürliche Rüstung	Größenmodifikator	Ablenkungsmodifikator	Sonst. Mod.
RK	= 10 + GE	+	+	+	-	+	+

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

Temp. RK	Zauberresistenz	Zustandsmodifikatoren
RK		
Schadensreduzierung		

[illegible][illegible]