

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS Talente Training 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 FERNKAMPF ANGRIFF NAHKAMPF ANGRIFF

Temp. Angriffs-bonus BUFFS Nerfs KAMPFRAUSCH Erschöpft

+ = - + -

Temp. Schadens-bonus BUFFS Nerfs KAMPFRAUSCH Erschöpft

+ = - + -

Umstandsmodifikatoren

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS Grund-Angriffsbonus Größen-modifikator KAMPFRAUSCH

KMB = ST + GAB - +

KAMPFMANÖVER-DEFENCE

KMV = 10 + ST + GE + + + GAB - +

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV

KMV = 10 + ST / / + + GAB - +

Temp. KMB Temp. KMV Umstandsmodifikatoren

+ KMB + KMV

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKT KAMPFRAUSCH Verletzungen ☐ Sterbend ☐ Stabil Nichttötlich ☐ Bewusstlos

TP + TP TP TP

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE Ausweich- modifikator Ablenkungs- modifikator Rüstungsbonus Schild RK Natürliche Rüstung Größen- modifikator

RK = 10 + GE + + + + +

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 / / + + + +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE + + / / / +

Temp. RK Zauberresistenz Umstandsmodifikatoren

+ RK

- 2 KAMPFRAUSCH Schadensreduzierung Malus auf RK /

Notizen

ANGRIFFE

Reichweite Art ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch

m Fe d x

Munition # Spezialmunition #

Reichweite Art ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch

m Fe d x

Reichweite Art ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch

m Fe d x

Reichweite Art ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch

m Fe d x

Reichweite Art ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch

m Fe d x

Munition # Spezialmunition #

Munition # Spezialmunition #

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE Basis Sonst. Mod. Temp. KAMPFRAUSCH

ZÄH = KO + + +

REFLEX SAVE Erschöpft

REF = GE + + +

WILLEN RETTUNGSWURF KAMPFRAUSCH

WILL = WE + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespur

Umstandsmodifikatoren

EFFEKTE