INITIATIVE

INITIATIVE BONUS | Talente | Übung | Sonstiges

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 | NAHKAMPF-ANGRIFF | FERNKAMPF-ANGRIFF

Temp. Angriffsbonus | Buffs | Nerfs | KAMPFRAUSCH! | Erschöpft

+ = - + -

Temp. Schadensbonus | Buffs | Nerfs | KAMPFRAUSCH! | Erschöpft

+ = - + -

Zustandsmodifikatoren

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS | Grundangriffsbonus | Größenmodifikator | KAMPFRAUSCH!

KMB = ST + GAB - +

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG | Ausweichmodifikator | Ablenkungsmodifikator | Grundangriffsbonus | Größenmodifikator | KAMPFRAUSCH!

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV | Ablenkungsmodifikator | Grundangriffsbonus | Größenmodifikator | KAMPFRAUSCH!

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

Temp. KMB | Temp. KMV | Zustandsmodifikatoren

+ KMB | + KMV

- Fatigued Penalty

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE | KAMPFRAUSCH! | Verletzungen | ☐ Sterbend ☐ Stabil | Nichttödlich | ☐ Bewusstlos

TP | + TP | TP | TP

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE | Ausweichmodifikator | Ablenkungsmodifikator | Rüstungsbonus | Schildbonus | Natürliche Rüstung | Größenmodifikator

RK = 10 + GE + + + + + + +

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 / / + + + + +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE + + / / / +

Temp. RK | Zauberresistenz | Zustandsmodifikatoren

+ RK

- 2 KAMPFRAUSCH! RK Malus

Schadensreduzierung

/

- Fatigued AC Penalty

Notizen

ANGRIFFE

Reichweite | Art | Angriffsbonus | Schaden | Kritisch

m Fe | d | ×

Munition # | Spezialmunition #

Reichweite | Art | Angriffsbonus | Schaden | Kritisch

m Fe | d | ×

Reichweite | Art | Angriffsbonus | Schaden | Kritisch

m Fe | d | ×

Reichweite | Art | Angriffsbonus | Schaden | Kritisch

m Fe | d | ×

Reichweite | Art | Angriffsbonus | Schaden | Kritisch

m Fe | d | ×

Munition # | Spezialmunition #

Munition # | Spezialmunition #

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF | Grundbonus | Sonstiges | Temp. | KAMPFRAUSCH!

ZÄH = KO + + + +

REFLEX RETTUNGSWURF | Erschöpft

REF = GE + + + -

WILLEN RETTUNGSWURF | KAMPFRAUSCH!

WILL = WE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespür

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE