INITIATIVE

INITIATIVE BONUS | Talente | Übung | Sonstiges

INIT = GE + + +

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATE m Fe | Temp. m Fe

Schwimmend m Fe | Fliegend m Fe | Kletternd m Fe

GRUNDWERTE ANGRIFF

GRUND-ANGRIFF BONUS | NAHKAMPF-ANGRIFF | FERNKAMPF-ANGRIFF

Temp. Angriffs-bonus | Moral-bonus | Buffs | Nerfs | Heftiger Angriff

+ = + - -

Temp. Schadens-bonus | Moral-bonus | Buffs | Nerfs | Heftiger Angriff

+ = + - +

ANGRIFFE

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m	Fe		W	×
m	Fe		W	×
m	Fe		W	×
m	Fe		W	×
m	Fe		W	×

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS | Grund-angriffsbonus | Größen-modifikator | Sonstiges

KMB = ST + GAB - +

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG | Ausweich-modifikator | Ablenkungs-modifikator | Grund-angriffsbonus | Größen-modifikator | Sonstiges

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV | Ablenkungs-modifikator | Grund-angriffsbonus | Größen-modifikator | Sonstiges

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

Temp. KMB | Temp. KMV | Zustandsmodifikatoren

+ KMB | + KMV

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF | Grundbonus | Volks-bonus | Sonstiges | Temp.

ZÄH = KO + + + +

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WIL = WE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallen-gespür

GESUNDHEIT

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

TP | TP | TP

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE | Ausweich-modifikator | Ablenkungs-modifikator | Natürliche Rüstung | Größen-modifikator | Evolutions | Sonstiges

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 / / + + + + +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE + + / + + +

Temp. RK | Zauberresistenz | Zustandsmodifikatoren

+ RK

Schadensreduzierung

/

Notizen

EFFEKTE

TALENTE