

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 NAHKAMPE-ANGRIFF FERNKAMPE-ANGRIFF

Temp. Angriffs- Moral- Buffs Nerfs Heftiger Angriff

+ = + - -

Temp. Schadens- Moral- Buffs Nerfs Heftiger Angriff

+ = + - +

Zustandsmodifikatoren

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS Grund-angriffsbonus Größen-modifikator Sonstiges

KMB = ST + GAB - +

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS

KMV

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

Temp. KMB Temp. KMV Zustandsmodifikatoren

+ KMB + KMV

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE Verletzungen ☐ Sterbend ☐ Stabil Nichttödlich ☐ Bewusstlos

TP TP TP

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE Ausweich- modifikator Ablenkungs- modifikator Rüstungsbonus Schildbonus Natürliche Rüstung Größen- modifikator

RK = 10 + GE + + + + +

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 / / + + + + +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

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

Temp. RK Zauberresistenz Zustandsmodifikatoren

+ RK

Schadensreduzierung

/

Notizen

ANGRIFFE

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch
m Fe W% x
Munition # Spezialmunition #

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch
m Fe W% x

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch
m Fe W% x

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch
m Fe W% x

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch
m Fe W% x

Munition # Spezialmunition #
Munition # Spezialmunition #

RETTUNGSWÜRFE

ZÄH = KO + + + Temp.

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WILL = WE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallen- gespür

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE