INITIATIVE

INITIATIVE BONUS | Talente | Übung | Sonst.

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

+ = + - -

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

+ = + - +

Zustandsmodifikatoren

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS | Grund-Angriffsbonus | Größen-modifikator | Sonst.

KMB = ST + GAB - +

KAMPFMANÖVER DEFENCE | Ausweich-modifikator | Ablenkungs-modifikator | Grund-Angriffsbonus | Größen-modifikator | Sonst.

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV | Ablenkungs-modifikator | Grund-Angriffsbonus | Größen-modifikator | Sonst.

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 | Kritischer Treffer

m Fe | d ×

Munition # | Spezialmunition #

Reichweite | Art | Angriffsbonus | Schaden | Kritischer Treffer

m Fe | d ×

Reichweite | Art | Angriffsbonus | Schaden | Kritischer Treffer

m Fe | d ×

Reichweite | Art | Angriffsbonus | Schaden | Kritischer Treffer

m Fe | d ×

Reichweite | Art | Angriffsbonus | Schaden | Kritischer Treffer

m Fe | d ×

Munition # | Spezialmunition #

Munition # | Spezialmunition #

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE | Grundbonus | Volksbonus | Sonst. | Temp.

ZÄH = KO + + + +

REFLEX SAVE

REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WILLEN = WE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallen-gespür

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE