

## 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-  
bonus Buffs Nerfs KAMPFRAUSCH Erschöpft

+ = - - + -

Temp. Schadens-  
bonus Buffs Nerfs KAMPFRAUSCH Erschöpft

+ = - - + -

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

- Erschöpfungs-  
Malus

## GESUNDHEIT

TREFFERPUNKT KAMPFRAUSCH! Verletzungen ☐ Sterbend ☐ Stabil Nichttötlich ☐ Bewusstlos

TP + 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

- 2 KAMPFRAUSCH! RK Malus /

- Erschöpft RK Malus Notizen

## ANGRIFFE

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe W% x

Munition # Spezialmunition #

## EFFEKTE