

Reichweite

Art

Angriffsbonus

Schaden

Kritischer Treffer

m

Fe

d

x

Munition

Spezialmunition

#

#

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
m	Fe		d	x

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
m	Fe		d	x

Munition	#		Spezialmunition	#	
Munition	#		Spezialmunition	#	

INITIATIVE				
INITIATIVE BONUS		Talente	Sonst.	
INIT	= GE	+	+	

BEWEGUNGSRATE

	Mit Rüstung	Temp.
Schwimmend	$m \cdot Fe$	$m \cdot Fe$
Fliegend	$m \cdot Fe$	$m \cdot Fe$
Kletternd	$m \cdot Fe$	$m \cdot Fe$

GRUND- ANGRIFF BONUS		NAHKAMPF- ANGRIFF		FERNKAMPF- ANGRIFF	
<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
Temp. Angriffs- bonus	Moral- bonus	Bufs	Nerfs	Heftiger Angriff	
<div>+</div> =	<div>+</div>	<div>-</div>	<div>-</div>	<div>-</div>	
Temp. Schadens- bonus	Moral- bonus	Bufs	Nerfs	Heftiger Angriff	
<div>+</div> =	<div>+</div>	<div>-</div>	<div>+</div>	<div>+</div>	

	Gr.Mod. x4		Sonst.	
RINGKAMPF BONUS				
	= Grund- angriff	+ x 4	+ ST	+ _____

ZÄHIGKEIT **SAVE** Grundbonus Volksbonus Sonst. Temp. ?

ZÄH = **KO** + + + +

REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WILLEN = WE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespur

[illegible]

Verletzungen		<input type="checkbox"/> Sterbend	<input type="checkbox"/> Stabil	Nichttödlich	<input type="checkbox"/> Bewusstlos
TP		TP		TP	

RÜSTUNGSKLASSE		Rüstungsbonus	Schildbonus	Natürliche Rüstung	Größenmodifikator	Ablenkungsmodifikator	Sonst.
RK	= 10 +	GE	+	+	-	+	+
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE							
RK	= 10	/	+	+	-	+	+
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE							
RK	= 10 +	GE	/	/	-	+	+

Temp. RK Zauberresistenz Zustandsmodifikatoren

RK _____

Schadensreduzierung

[illegible][illegible]