

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS Talente Übung Sonstiges

INIT = GE + + +

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATE

Temp. m Fe
Schwimmend Fliegend Kletternd
m Fe m Fe m Fe

GRUNDWERTE ANGRIFF

GRUND-ANGRIFF BONUS

NAHKAMPE-ANGRIFF

FERNKAMPE-ANGRIFF

Temp. Angriffs-bonus Moral-bonus Buffs Nerfs Heftiger Angriff
+ = + - -

Temp. Schadens-bonus Moral-bonus Buffs Nerfs Heftiger Angriff
+ = + - +

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS

KMB = ST + GAB - +

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS

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

Temp. KMB Temp. KMV Zustandsmodifikatoren

+ KMB

+ KMV

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE

Erletzungen

☐ Sterbend ☐ Stabil

Nichttödlich ☐ Bewusstlos

TP TP TP

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE

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

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

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF Grundbonus Volks-bonus Sonstiges Temp.

ZÄH = KO + + + +

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WILL = WE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespur

EFFEKTE

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

TALENTE