

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

[illegible]

INITIATIVE			
INITIATIVE BONUS		Talente	Sonst.
INIT	=	GE	+

BEWEGUNGSRATE

m	Fe
---	----

+ 10 auf Geschwindigkeit
solange keine schwere
Rüstung getragen wird

Mit Rüstung

m	Fe
---	----

Schwimmend

m	Fe
---	----

Temp.

m	Fe
---	----

Fliegend

m	Fe
---	----

GRUND- ANGRIFF BONUS	NAHKAMPF- ANGRIFF	FERNKAMPF- ANGRIFF
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Temp. Angriffs- bonus	Bufs	Nerfs
<input type="text"/> + =	<input type="text"/> -	<input type="text"/> KAMPFRAUSCH! Erschöpft
Temp. Schadens- bonus	Bufs	Nerfs
<input type="text"/> + =	<input type="text"/> -	<input type="text"/> KAMPFRAUSCH! Erschöpft

RINGKAMPF BONUS

= Grund-Griff + $\times 4$ + ST +

KAMPFRAUSCH!	Temp.	Gesamt-	KO
PRO TAG	Trefferpunkte	stufe	erhöht
<input type="text"/> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div> <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/> </div> <div style="border: 2px dashed black; padding: 5px;"> + TP = x </div> </div>			
KAMPFRAUSCH! DAUER			
<input type="text"/> Runden = KO + 3 (veränderte KO verw.)			
<input checked="" type="checkbox"/> KAMPFRAUSCH! +4 ST +4 KO +2 Willen -2 RK <input type="checkbox"/> Stärkerer KAMPFRAUSCH! Stärke +6 Konstitution +3 Willen -2 RK <input type="checkbox"/> Mächtiger KAMPFRAUSCH! Stärke +8 Konstitution +4 Willen -2 RK			
Erschöpft	-2 ST -2 GE	Kein anstürmen oder rennen	

ZÄHIGKEIT **SAVE** Grundbonus Sonst. Temp. **KAMPFRAUSCH!**

REFLEX SAVE Erschöpfung

REF = GE + + + -

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Fallengespi

☐ Ausdauer ☐ Unbeugsamer Wille ☐ gespi

[illegible]

REFERPUNKTE Verletzungen ☐ Sterbend ☐ Stabil Nichttödl.☐ Bewusstlos **KAMPFRAUSCH!**

TP	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 / / / - + +						

