

INITIATIVE

$$\text{INIT} = \text{GE} + \quad + \quad +$$

BEWEGUNGSRATE

 m Fe
  m Fe
  m Fe

m Fe m Fe m Fe

GRUND- ANGRIEF BONUS	NAHKAMPF- ANGRIEF	FERNKAMPF- ANGRIEF
-------------------------	----------------------	-----------------------

$$\boxed{+} = - \left(\boxed{+} + \boxed{-} \right)$$

bonus Buffs Nerfs **KAMPFRAUSCHER** Erschöpft

KAMPFMANÖVER

BONUS angriffsbonus modifikator Sonstige

KAMPFMANÖVER	Ausweich- modifikator	Able- mod
VERTEIDIGUNG		

AUF DEM FALSCHEN FUSS

KMV = 10 + ST / / +

+ KMB **+ KMV** _____

Penalty

GESUNDHEIT

GESUNDHEIT

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE		modifikator	modifikator	Rüstungsbonus	Schildbonus	Rüstung	modifikator
PK	5-10	GE	+	+	+	+	+

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

BERÜHRUNG KÜSTUNGSKLASSE

RK	= 10 +	GE	+	+	/	/	/	+	
----	--------	----	---	---	---	---	---	---	---

Temp. RK	Zauberresistenz	Zustandsmodifikatoren
+ RK		

- 2 KAMPFKRAUSCH!
RK Malus

_____ AS Fidelity

ANGRIFFE

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
------------	-----	---------------	---------	----------

m	Fe		u	x
Munition	□□□ □□□ □□□	Spezialmunition	□□□	

Reichweite	Art	Vergleichswert	Bedauer	Wissen
m	Fe		d	x

m	Fe		d	x
---	----	--	---	---

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch

Einheitswert	Art			
m	Fe		d	x

[illegible]

RETTUNGSWÄRDE

RETTUNGSWÜRFE

$$\boxed{\text{ZÄH}} = \text{KO} + \quad + \quad + \quad \boxed{+}$$
$$\text{REF} = \text{GE} + \text{ } + \text{ } + \text{ }$$

WILL = **WE** + _____ + _____ + _____ + **_____**

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE

□□□□□□

_____ □□□□□□
 _____ □□□□□□

□ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □