

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. Angriffsbonus Moralbonus Buffs Nerfs

+ = + + -

Temp. Schadensbonus Moralbonus Buffs Nerfs

+ = + + -

Zustandsmodifikatoren

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS Grundangriffsbonus Größenmodifikator 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

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE Verletzungen Sterbend Stabil Nichttödlich Bewusstlos

TP TP TP

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE Ausweichmodifikator Ablenkungsmodifikator Rüstungsbonus Schildbonus Natürliche Rüstung Größenmodifikator

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 d x

Munition # Spezialmunition #

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe d x

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe d x

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe d x

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe d x

Munition # Spezialmunition #

Munition # Spezialmunition #

RETTUNGSWÜRFE

ZÄH = KO + + + +

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WILL = WE + + + +

Entrinnen Verbessertes Entrinnen Ausdauer Fallen-gespür

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE

Effekte