

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS Talente Übung Sonstiges

INIT = GE + + +

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATE

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

GRUNDWERTE ANGRIFF

GRUND-  
ANGRIFF BONUS

NAHKAMPE-  
ANGRIFF

FERNKAMPE-  
ANGRIFF

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

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

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

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

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF Grundbonus Sonstiges Sonstiges Temp.

ZÄH = KO + + + +

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WILL = WE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespur

EFFEKTE

□ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □

TALENTE