


ANGRIFFE									
Reichweite		Art		Angriffsbonus		Schaden		Kritisch	
m		Fe				W%		x	
Munition		#		Spezialmunition		#			

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

Munition	#	  	Spezialmunition	#	 
Munition	#	  	Spezialmunition	#	 

INITIATIVE			
INITIATIVE BONUS	Talente	Sonstiges	
INIT	=	GE	+
			+

The diagram illustrates the concept of 'Bewegungsrate' (movement rate) in a game context, showing how it changes based on the player's equipment and movement state.

- BEWEGUNGSRATE**: The base movement rate when fully submerged without heavy armor. The object is represented by a solid box labeled 'm Fe'.
- Mit Rüstung**: The movement rate when fully submerged while wearing armor. The object is represented by a dashed box labeled 'm Fe'.
- Temp.**: The movement rate when fully submerged while moving quickly (temporarily). The object is represented by a thick gray box labeled 'm Fe'.
- Schwimmend**: The movement rate when the object is on land (represented by a solid box labeled 'm Fe').
- Fliegend**: The movement rate when the object is flying (represented by a solid box labeled 'm Fe').

GRUND- ANGRIFF BONUS	NAHKAMPE- ANGRIFF	FERNKAMPE- ANGRIFF

Temp. Angriffs-
bonus Buffs Nerfs KAMPFRAUSCH! Erschöpft

= _____ - _____

Temp. Schadens-
bonus Buffs Nerfs KAMPFRAUSCH! Erschöpft

= _____ - _____

RINGKAMPF BONUS Gr.Mod. x4 Sonstiges

= Grund- **+** **x 4** **+** **ST** **+**

KAMPFRAUSCH! PRO TAG	Temp. Trefferpunkte	Gesamt- stufe	KO erhöht
<input type="text"/> <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"/> </div>	<div> <div>+</div> <div>TP</div> </div>	=	×
KAMPFRAUSCH! DAUER			
<input type="text"/>	Runden	= KO + 3	(veränderte KO verw.)
<input type="checkbox"/> KAMPFRAUSCH! <input type="checkbox"/> Stärkerer KAMPFRAUSCH! <input type="checkbox"/> Mächtiger KAMPFRAUSCH!	Erschöpft -2 ST -2 GE	+4 ST +4 KO +2 Willen -2 RK +6 ST +6 KO +3 Willen -2 RK +8 ST +8 KO +4 Willen -2 RK	Kein anstürmen oder rennen

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

TP	TP	TP	TP
----	----	----	----

RÜSTUNGSKLASSE		Rüstungsbonus	Schildbonus	Natürliche Rüstung	Größenmodifikator	Ablenkungsmodifikator	Sonstiges
RK	= 10 +	GE	+	+	-	+	+

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE							
RK	= 10	/	+	+	+	-	+

RK	= 10 +	GE	/	/	/	-	+	+	+
Temp. RK	Zauberresistenz	<input type="checkbox"/> Reflexbewegung <input type="checkbox"/> Verbesserte Reflexbewegung Zustandsmodifikatoren							
RK									
- 2	KAMPFRAUSCH! RK Malus								
!!! Schadensreduzierung									

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF	Grundbonus Sonstiges	Temp. Kampfrausch!
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">ZÄH</div> = <div style="color: #808080;">KO</div> + + _____	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; display: inline-block;">+</div>	<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">+</div>
REFLEX RETTUNGSWURF		Erschöpft
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">REF</div> = <div style="color: #808080;">GE</div> + + _____	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; display: inline-block;">+</div>	<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">-</div>
WILLEN RETTUNGSWURF		Kampfrausch!
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">WILL</div> = <div style="color: #808080;">WE</div> + + _____	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; display: inline-block;">+</div>	<div style="border: 2px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">+</div>

☐ Entrinnen
☐ Ausdauer

☐ Verbessertes Entrinnen
☐ Unbeugsamer Wille

☐ Fallengespur

	KAMPFRAUSCH!

KAMPFRAUSCH!

[illegible]