

INITIATIVE

INITIATIVE BONUSTalenteÜbungSonstiges

INIT = GE + + +

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATEMit RüstungTemp.

m Fe m Fe m Fe

SchwimmendFliegendKletternd

m Fe m Fe m Fe

GRUNDWERTE ANGRIFF

GRUND-ANGRIFF BONUSNAHKAMPE-ANGRIFFFERNKAMPE-ANGRIFF

Temp. Angriffs-bonusBufsNerfsKAMPFRAUSCH!Erschöpft

+ = - + -

Temp. Schadens-bonusBufsNerfsKAMPFRAUSCH!Erschöpft

+ = - + -

Zustandsmodifikatoren

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUSGrund-angriffsbonusGrößen-modifikatorKAMPFRAUSCH!

KMB = ST + GAB -

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNGAusweich-modifikatorAblenkungs-modifikatorGrund-angriffsbonusGrößen-modifikatorKAMPFRAUSCH!

KMV = 10 + ST + GE + + + GAB -

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMVKMV

KMV = 10 + ST / / + + GAB -

Temp. KMBTemp. KMVZustandsmodifikatoren

+ KMB + KMV

Erschöpfungs-Malus

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTKAMPFRAUSCH!VerletzungenSterbendStabilNichttödlichBewusstlos

TP TP TP TP

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSEAusweich-modifikatorAblenkungs-modifikatorRüstungsbonusSchildbonusNatürliche RüstungGrößen-modifikator

RK = 10 + GE + + + + +

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 / / + + + + +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE + + / / / +

Temp. RKZauberresistenzZustandsmodifikatoren

+ RK

KAMPFRAUSCH!SchadensreduzierungRK Malus /

Erschöpft RK MalusNotizen

ANGRIFFE

ReichweiteArtAngriffsbonusSchadenKritisch

m Fe W x

Munition#Spezialmunition#

ReichweiteArtAngriffsbonusSchadenKritisch

m Fe W x

ReichweiteArtAngriffsbonusSchadenKritisch

m Fe W x

Munition#Spezialmunition#

Munition#Spezialmunition#

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURFGrundbonusSonstigesTemp. KAMPFRAUSCH!

ZÄH = KO + + +

REFLEX RETTUNGSWURFEREF = GE + + +

WILLEN RETTUNGSWURFWIL = WE + + +

EntrinnenVerbessertes EntrinnenAusdauerFallengespur

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE

0000000000000000

0000000000000000

0000000000000000

0000000000000000

0000000000000000

0000000000000000