

SL-Bogen für Gegner und NSC

Name / Gegner						Ausrüstung			
Besonderheiten									
Attribut	Wert	Fertigkeiten				Grad	Bezugs- attribut	Wert	
ST									
GE									
KO									
IN									
KA									
Verwundung		Kratzer	Leichte Verletzung (-5 Abzug)	Mittelschwere Verletzung (-10 Abzug)	Schwere Verletzung (-20 Abzug)	Außer Gefecht	Sterbend		
Differenz Angriff - Verteidigung		1 – 30	31 – 60	61 – 90	91 – 120	121 – 150	151 +		
Anzahl möglicher Verwundungen		<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"/> <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"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

Name / Gegner						Ausrüstung			
Besonderheiten									
Attribut	Wert	Fertigkeiten				Grad	Bezugs- attribut	Wert	
ST									
GE									
KO									
IN									
KA									
Verwundung		Kratzer	Leichte Verletzung (-5 Abzug)	Mittelschwere Verletzung (-10 Abzug)	Schwere Verletzung (-20 Abzug)	Außer Gefecht	Sterbend		
Differenz Angriff - Verteidigung		1 – 30	31 – 60	61 – 90	91 – 120	121 – 150	151 +		
Anzahl möglicher Verwundungen		<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"/> <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"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

Name / Gegner						Ausrüstung			
Besonderheiten									
Attribut	Wert	Fertigkeiten				Grad	Bezugs- attribut	Wert	
ST									
GE									
KO									
IN									
KA									
Verwundung		Kratzer	Leichte Verletzung (-5 Abzug)	Mittelschwere Verletzung (-10 Abzug)	Schwere Verletzung (-20 Abzug)	Außer Gefecht	Sterbend		
Differenz Angriff - Verteidigung		1 – 30	31 – 60	61 – 90	91 – 120	121 – 150	151 +		
Anzahl möglicher Verwundungen		<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"/> <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"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		