

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 NAHKAMPF-ANGRIFF FERNKAMPF-ANGRIFF

Temp. Angriffsbonus Moralbonus Buffs Nerfs Heftiger Angriff

+ = + - -

Temp. Schadensbonus Moralbonus Buffs Nerfs Heftiger Angriff

+ = + - +

Zustandsmodifikatoren

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS Grundangriffsbonus Größenmodifikator Sonstiges

KMB = ST + GAB - +

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG Ausweich-Ablenkungsmodifikator

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV Ablenkungsmodifikator Mönchsstufe ÷ 4 Grundangriffsbonusmodifikator Größenmodifikator

KMV = 10 + ST / / + + WE + + GAB - +

Temp. KMB Temp. KMV Zustandsmodifikatoren

+ KMB + KMV

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE Verletzungen ☐ Sterbend ☐ Stabil Nichttötlich ☐ Bewusstlos

TP TP TP

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE Ausweichmodifikator Ablenkungsmodifikator Shifter Level ÷ 4 Natürliche Rüstung Größenmodifikator

RK = 10 + GE + + + WE + + +

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

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE + + + WE + + +

Temp. RK Zauberresistenz Shifter bonus applies when unarmoured and unencumbered Zustandsmodifikatoren

+ RK

Schadensreduzierung /

Notizen

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

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch
m Fe W x

Munition # Spezialmunition #

Munition # Spezialmunition #

RETTUNGSWÜRFE

ZÄH = KO + + + Temp.

REFLEX RETTUNGSWURF REF = GE + + +

WILLEN RETTUNGSWURF WIL = WE + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespur

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE