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

SCHLAGHAGEL GRUND-ANGRIFFSBONUS | Sonstiges

+ ST +

Temp. Angriffs-bonus | Moral-bonus | Buffs | Nerfs | Heftiger Angriff

+ = + − −

Temp. Schadens-bonus | Moral-bonus | Buffs | Nerfs | Heftiger Angriff

+ = + − +

KAMPFMANÖVER

KAMPF-MANÖVER BONUS | Grund-Angriffsbonus / Mönchsstufe | Größen-modifikator | Sonstiges

KMB = ST + − +

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG | Ausweich-modifikator | Ablenkungs-modifikator | Mönchsstufe ÷ 4 | Grund-angriffsbonus | Größen-modifikator

KMV = 10 + ST + GE + + + WE + + GAB −

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV | Ablenkungs-modifikator | Mönchsstufe ÷ 4 | Grund-angriffsbonus | Größen-modifikator

KMV = 10 + ST / / + + WE + + GAB −

Temp. KMB | Temp. KMV | Zustandsmodifikatoren

+ KMB | + KMV

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE | Verletzungen | ☐ Sterbend ☐ Stabil | Nichttödlich | ☐ Bewusstlos

TP | TP | TP

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE | Ausweich-modifikator | Ablenkungs-modifikator | Mönchsstufe ÷ 4 | Natürliche Rüstung | Größen-modifikator

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 / / + + WE + + +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

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

Temp. RK | Zauberresistenz | Bonus anwendbar, wenn du weder Rüstung trägst noch bewegungsunfähig bist

+ RK

Zustandsmodifikatoren

Schadensreduzierung

/

Notizen

ANGRIFFE

Waffenloser Schlag

Führe einen Waffenlosen Schlag mit irgendeiner Gliedmaße durch Schlaghagel nutzt vollen STBonus, sogar mit deiner Zweithand

Angriffsbonus des Schlaghagels	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
		W	×

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m	Fe		W	×
m	Fe		W	×
m	Fe		W	×
m	Fe		W	×
m	Fe		W	×

Munition # | Spezialmunition #

Munition # | Spezialmunition #

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF | Grundbonus | Volks-bonus | Sonstiges | Temp.

ZÄH = KO + + + +

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WIL = WE + + + +

Stufe

2 ☐ Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallen-gespür

9 ☐ Verbessertes Entrinnen

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE