

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. Angriffsbonus Moralbonus Buffs Nerfs Heftiger Angriff

+ = + - -

Temp. Schadensbonus Moralbonus Buffs Nerfs Heftiger Angriff

+ = + - +

KAMPFMANÖVER

KAMPF-MANÖVER BONUS Grund-Angriffsbonus / Mönchsstufe Größenmodifikator Sonstiges
KMB = ST + - +

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG Ausweich-Ablenkungsmodifikator

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV Ablenkungsmodifikator Mönchsstufe 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 Mönchsstufe ÷ 4 Natürliche Rüstung Größenmodifikator
RK = 10 + GE + + + WE + + +

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

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

Temp. RK Zauberesistenz Bonus anwendbar, wenn du weder Rüstung trägst noch bewegungsunfähig bist
+ RK

Schadensreduzierung /

Notizen

ANGRIFFE

Waffenloser Schlag Führe einen Waffenlosen Schlag mit irgendeiner Gliedmaße durch. Schlaghagel nutzt vollen ST Bonus, sogar mit deiner Zweithand.
Angriffsbonus des Schlaghagels Angriffsbonus Schaden Kritisch
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

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch
m Fe W x

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch
m Fe W x

Munition # Spezialmunition #
Munition # Spezialmunition #

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF Grundbonus Volksbonus Sonstiges Temp.
ZÄH = KO + + + +

REFLEX RETTUNGSWURF
REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF
WIL = WE + + + +

Stufe
2 ☐ Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallenspur
9 ☐ Verbessertes Entrinnen

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE

Effekte