

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

Schlag und SCHLAGHAGEL  
GRUND-ANGRIFFSBONUS

+ ST + Sonstiges

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

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV

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

Temp. KMB Temp. KMV Zustandsmodifikatoren  
+ KMB + KMV

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE

Erletzungen

☐ 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

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

ZÄH = KO + + + Temp.  
Grundbonus Volksbonus

REF = GE + + +

WIL = WE + + +

Stufe 2 ☐ Entrinnen Stufe 5 ☐ Reinheit des Körpers  
4 ☐ Ruhiger Geist 9 ☐ Verbessertes Entrinnen

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE

Effekte