

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS Talente Übung Sonst. Mod.

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 BASE ATTACK BONUS Sonst. Mod.

+ 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 Sonst. Mod.

KMB = ST + - +

KAMPFMANÖVER DEFENCE Ausweich-Ablenkungs-modifikator Mönchsstufe Grund-angriffsbonus-modifikator Größen-modifikator

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

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

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

Temp. KMB Temp. KMV Zustandsmodifikatoren

+ KMB + KMV

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE Verletzungen ☐ Sterbend ☐ Stabil Nichttötlich ☐ Bewusstlos

TP TP TP

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE Ausweich-modifikator Ablenkungs-modifikator Mönchsstufe 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 Zustandsmodifikatoren

+ RK

Schadensreduzierung

/

Notizen

ANGRIFFE

Waffenloser Schlag Führe einen Waffenlosen Schlag mit irgendeiner Gliedmaße durch Schlaghagel nutzt vollen ST bonus, even with off hand

Angriffsbonus des Schlaghagels ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer

Reichweite Bonuszauber ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer

m Fe

Reichweite Bonuszauber ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer

m Fe

Reichweite Bonuszauber ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer

m Fe

Reichweite Bonuszauber ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer

m Fe

Munition # Spezialmunition #

Munition # Spezialmunition #

RETTUNGSWÜRFE ZÄHIGKEIT SAVE Grundbonus Volksbonus Sonst. Mod. Temp.

ZÄH = KO + + + +

REFLEX SAVE REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF WIL = WE + + + +

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

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE