

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

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

+ = + - -

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

+ = + - +

Zustandsmodifikatoren

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 Nichttödlich ☐ 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 Zauberesistenz Bonus anwendbar, wenn du weder Rüstung trägst noch bewegungsunfähig bist

+ RK

Schadensreduzierung

/

Notizen

ANGRIFFE

Waffenloser Schlag

ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer  
d x

Reichweite Bonuszauber ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer  
m Fe d x

Reichweite Bonuszauber ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer  
m Fe d x

Reichweite Bonuszauber ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer  
m Fe d x

Reichweite Bonuszauber ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer  
m Fe d x

Reichweite Bonuszauber ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer  
m Fe d x

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 ☐ Fallens-gespür

9 ☐ Verbessertes Entrinnen

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE