

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS Talente Training 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 FERNKAMPF ANGRIFF NAHKAMPF ANGRIFF

Temp. Angriffs-bonus Moral-bonus BUFFS Nerfs Heftiger Angriff  
+ = + - -  
Temp. Schadens-bonus Moral-bonus BUFFS Nerfs Heftiger Angriff  
+ = + - +

Umstandsmodifikatoren

KAMPFMANÖVER

KAMPF-MANÖVER BONUS Grund-Angriffsbonus / Mönchsstufe Größen-modifikator Sonst. Mod.  
KMB = ST + - +

KAMPFMANÖVER-DEFENCE Ausweich-Ablenkungs-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 Umstandsmodifikatoren  
+ KMB + KMV

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE Verletzungen ☐ Sterbend ☐ Stabil Nichttötlich ☐ 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

ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch  
d x

Reichweite Art ANGRIFSBONUS Schaden Kritisch  
m Fe d x

Reichweite Art ANGRIFSBONUS Schaden Kritisch  
m Fe d x

Reichweite Art ANGRIFSBONUS Schaden Kritisch  
m Fe d x

Reichweite Art ANGRIFSBONUS Schaden Kritisch  
m Fe d x

Reichweite Art ANGRIFSBONUS Schaden Kritisch  
m Fe d x

Munition # Spezialmunition #

Munition # Spezialmunition #

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE Basis Rasse Sonst. Mod. Temp.  
ZÄH = KO + + + +

REFLEX SAVE  
REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF  
WILL = WE + + + +

Stufe  
2 ☐ Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallen-gespür  
9 ☐ Verbessertes Ausweichen

Umstandsmodifikatoren

EFFEKTE

Effekte