

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 Sonstiges

+ ST +

Temp. Angriffsbonus Moralbonus Buffs Nerfs Heftiger Angriff

+ = + - -

Temp. Schadensbonus Moralbonus Buffs Nerfs Heftiger Angriff

+ = + - +

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS Grund-Angriffsbonus / Mönchsstufe Größenmodifikator Sonstiges

KMB = ST + - +

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG Ausweich-Ablenkungsmodifikator Mönchsstufe Grund-Angriffsbonusmodifikator Größenmodifikator

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV Ablenkungsmodifikator Mönchsstufe Grund-Angriffsbonusmodifikator 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

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

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

REFLEX RETTUNGSWURF
REF = GE + + +

WILLEN RETTUNGSWURF
WILL = WE + + +

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

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE