

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. 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

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 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

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 #

RETTUNGSWÜRFE

ZÄH = KO + + + Temp. Grundbonus Volksbonus

REF = GE + + +

WIL = WE + + +

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

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE

Effekte