

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. 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 Sonstiges

KMB = ST + - +

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG 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  
+ 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 #

Munition # Spezialmunition #

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF Grundbonus Volksbonus Sonstiges Temp.  
ZÄH = KO + + + +

REFLEX RETTUNGSWURF  
REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF  
WIL = WE + + + +

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

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE

Effekte