

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 Ausweich-Ablenkungsmodifikator

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS KMV Ablenkungsmodifikator Mönchsstufe Grundangriffsbonusmodifikator 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 Zustandsmodifikatoren

+ 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  
d x

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch  
m Fe d x

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch  
m Fe d x

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch  
m Fe d x

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch  
m Fe d x

Reichweite Art Angriffsbonus Schaden Kritisch  
m Fe d x

Munition # Spezialmunition #

Munition # Spezialmunition #

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF Grundbonus Volksbonus Sonstiges Temp.

ZÄH = KO + + + +

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WILL = WE + + + +

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

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE