

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

Temp. Angriffsbonus Moralbonus Buffs Nerfs Heftiger Angriff

+ = + - -

Temp. Schadensbonus Moralbonus Buffs Nerfs Heftiger Angriff

+ = + - +

Zustandsmodifikatoren

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 Nichttödlich ☐ 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 Zauberesistenz Bonus anwendbar, wenn du weder Rüstung trägst noch bewegungsunfähig bist

+ RK

Schadensreduzierung

/

Notizen

ANGRIFFE

Waffenloser Schlag

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

ZÄH = KO + + + Temp.

REF = GE + + +

WIL = WE + + +

Stufe 2 ☐ Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallenspur

9 ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Fallenspur

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE