

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

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 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 Zauberresistenz Bonus anwendbar, wenn du weder Rüstung trägst noch bewegungsunfähig bist

+ RK

Schadensreduzierung /

Notizen

ANGRIFFE

Waffenloser Schlag

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

ZÄH = KO + + + Temp. Grundbonus Volksbonus

REF = GE + + +

WILL = WE + + +

Stufe 2 ☐ Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallenspur

9 ☐ Verbessertes Entrinnen

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE