INITIATIVE	X	ANGRIFFE	
INITIATIVE BONUS Talente Übung Sonst	ges Waffenloser Schlag	Führe einen Waffenlosen Schlag mit irgendeiner Glied Schlaghagel nutzt vollen STBonus, sogar mit deine	
INIT = GE + + +	Angriffsbonus des Schlaghagels	, ,	Kritisch
BEWEGUNGSRATE		)( ) w	×
BEWEGUNGSRATE Mit Rüstung Temp.			
m Fe m Fe m	Fo.		
m Fe m Fe m Schwimmend Fliegend Kletterno	Reichweite Art		Kritisch
	m Fe	W	×
m Fe m Fe m	Fe		
GRUNDWERTE ANGRIFF	Reichweite Art	Angriffsbonus Schaden k	Kritisch
GRUND- NAHKAMPF- FERNKAMI ANGRIFF BONUS ANGRIFF ANGRIFF	m Fe	W	×
SCHLAGHAGEL			
GRUND-ANGRIFFSBONUS Sons	Reichweite Art	Angriffsbonus Schaden H	Kritisch
+ ST +	m Fe	W	×
Temp. Angriffs- Moral-	tiger		
	griff Reichweite Art	Angriffsbonus Schaden k	Kritisch
+	m Fe	( ) w	×
	iiger		
bonus bonus Buffs Nerfs An	griff		
L <sup>+</sup> ++	Reichweite Art		Kritisch
<b>KAMPFMANÖVER</b>	m Fe	W	×
KAMPF - Grund- MANÖVER Angriffsbonus / Größen-		Spezialmunition #	
KMB = ST + - + +	Munition	Spezialmunition	
KAMPFMANÖVER Ausweich-Ablenkı		RETTUNGSWÜRFE	
VERTEIDIGUNG Modifikatormodifil	ings- Mönchsstufe Grund- Größen- cator ÷ 4 angriffsbonusmodifikato	T <mark>ZÄHIGKEIT RETTGrundbonus Volks-</mark> Sonstiges	s Temp.
[KMV]=10+ ST + GE + +	+ WE/+ + GAB -	ZÄH = KO + + +	+
AUF DEM FALSCHEN FUSS  KMV  Ablenkt modifil		REFLEX RETTUNGSWURF	=
KMV = 10 + ST / / +	+ WE + /+ GAB - 1	REF = GE + + + +	+
Temp. KMB Temp. KMV Zustandsmodifikatoren		WIL = WE + + +	+
+KMB +KMV		Stufe Stufe	-
		2 ☐ Entrinnen 5 ☐ Reinheit des	
GESUNDH	EIT	4 Ruhiger Geist 9 Verbessertes	s Entrinner
REFFERPUNKT Ferletzungen	Sterbend ☐ Stabil Nichttödlich☐ Bewusstlos	Zustandsmodifikatoren	
TP	ТР		
RÜSTUNGSK	LASSE	EFFEKTE	
Ausweich- Ablenkungs  PÜSTUNGSKIASSE modifikator modifikato			
RUSTUNGSKLASSE			
	+ WE + +		
RK = 10 / / +	+ WE + + 1		
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE			
RK = 10 + GE + +	+ WE + / + 1		
Temp. RK Zauberresistenz Bonus anwendbar, wenn du	weder Rüstung		
+ RK Zauberresistenz trägst noch bewegungsunf Zustandsmodifikatoren			
Schadensreduzierung			
Notizen			