initiative *	)	ANGRIFFE
INITIATIVE BONUS Talente Übung Sonst. Mod.	Waffenloser Schlag	Führe einen Waffenlosen Schlag mit irgendeiner Gliedmaße durc Schlaghagel nutzt vollen ST bonus, even with off har
INIT = GE + + +	Angriffsbonus des Schlaghagels	ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treff
BEWEGUNGSRATE		)
BEWEGUNGSRATE Mit Rüstung Temp.		
m Fe m Fe m Fe		ANIODIFFORDALIO Cabadan Mataraban Tarif
Schwimmend Fliegend Kletternd	Reichweite Bonuszauber	ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treff
	m Fe	d ×
m Fe m Fe m Fe		
GRUNDWERTE ANGRIFF GRUND- NAHKAMPF- FERNKAMPF-	Reichweite Bonuszauber	ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treff
ANGRIFF BONUS ANGRIFF ANGRIFF	m Fe	d ×
und SCHLAGHAGEL		- ANCRIFECTONILLO Cabadan Viitigabay Teaff
BASE ATTACK BONUS Sonst. Mod.	Reichweite Bonuszauber	ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treff
+ ST +	m Fe	d ×
Temp. Angriffs- Moral- Heftiger		
bonus Buffs Nerfs Angriff	Reichweite Bonuszauber	ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treff
+	m Fe	d
Temp. Schadens- Moral- bonus bonus Buffs Nerfs Angriff		
+ = + - +		ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treff
	Reichweite Bonuszauber	
KAMPFMANÖVER	m Fe	d ×
KAMPF- Grund- MANÖVER Angriffsbonus / Größen- BONUS Mönchsstufe modifikator Sonst. Mod.	# 0000	Spezialmunition # 000
KMB = ST + - + +	# 0000	Spezialmunition # 000
<b>KAMPFMANÖVER</b> DEFENCE Ausweich-Ablenkungs- modifikatormodifikator	Mönchsstufe Grund- Größen- ÷ 4 angriffsbonusmodifikator	RETTUNGSWÜRFE ZÄHIGKEIT SAVE Grundbonu¥olksbonu\$onst. Mod. Temp.
(KMV)=10+ ST + GE + + +	WE + + GAB - 1	ZÄH = KO + + + +
AUF DEM FALSCHEN FUSS Ablenkungs- KMV modifikator	Mönchsstufe Grund- Größen- ÷ 4 angriffsbonusmodifikator	
KMV =10+ ST / / + +	WE + + GAB - 1	REF = GE + + + + + + WILLEN RETTUNGSWURF
Temp. KMB Temp. KMV Zustandsmodifikatoren		WIL = WE + + + +
+KMB +KMV —		Stufe Stufe
		2 ☐ Entrinnen 5 ☐ Reinheit des Körpers 4 ☐ Ruhiger Geist 9 ☐ Verbessertes Entrinne
GESUNDHEIT TREFFERPUNKTEerletzungen  ☐ Sterber	nd □ Stabil Nichttödlich□ Bewusstlos	Zustandsmodifikatoren
TP.		
RÜSTUNGSKLAS Ausweich- Ablenkungs-	Mönchsstufe Natürliche Größen-	EFFEKTE ,
RÜSTUNGSKLASSE modifikator modifikator	÷ 4 Rüstung modifikator	
RK =10 + GE + + +	VE + + + †	
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE	7777	
RK = 10 / / + +	VE + + †	
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE		
RK = 10 + GE + + +	VE + / / + 🛉 🗎	
Temp. RK Zauberresistenz Bonus anwendbar, wenn du wede		
+ RK trägst noch bewegungsunfähig bi Zustandsmodifikatoren	37	
Schadensreduzierung		
1		
Notizen		