INITIATIVE	\ \ \	ANGRIFFE	<u>, , , , , , , , , , , , , , , , , , , </u>
INITIATIVE BONUS Talente Übung Sonst. Mod	ı.		
INIT = GE + + +	Daighweite	ANGRIFFSBONUS Schaden	Kritischer Treffer
BEWEGUNGSRATE	Reichweite Bonuszauber	d	×
BEWEGUNGSRATE Mit Rüstung Temp.	m Fe Munition	Spezialmunition	
m Fe m Fe m Fe	# 000		# 000
Schwimmend Fliegend Kletternd			
m Fe m Fe m Fe		ANGRIFFSBONUS Schaden	Kritischer Treffer
GRUNDWERTE ANGRIFF	m Fe	d	×
GRUND- ANGRIFF BONUS  NAHKAMPF- ANGRIFF  ANGRIFF  ANGRIFF	III re	<u> </u>	
	Reichweite Bonuszauber	ANGRIFFSBONUS Schaden	Kritischer Treffer
Temp. Angriffs- bonus Buffs Nerfs KAMPFRAUSCHErschöpft	m Fe	d	×
+ = - + ! !-			
Temp. Schadens-	Reichweite Bonuszauber	ANGRIFFSBONUS Schaden	Kritischer Treffer
bonus Buffs Nerfs KAMPFRAUSCHErschöpft	m Fe	d	×
+ = - (+ )			
Zustandsmodifikatoren	Reichweite Bonuszauber	ANGRIFFSBONUS Schaden	Kritischer Treffer
	m Fe	d	×
× KAMPFMANÖVER ×		Spezialmunition	
KAMPFMANÖVER Grund- Größen-	# 000		# 0000
BONUS angriffsbonus modifikator Sonst. M	Munition		# 0000
KMB = ST + GAB - 1 +	- " " " " " " " " " " " " " " " " " " "		
KAMPFMANÖVER Ausweich- Able DEFENCE modifikator mo	enkungs- Grund- Größen- difikator angriffsbonus modifikator Sonst. M	RETTUNGSWÜRF	
KMV = 10 + ST + GE + +		ZÄH = KO + + +	+
AUF DEM FALSCHEN FUSS Able	enkungs- Grund- Größen-	REFLEX SAVE	
	difikator angriffsbonus modifikator Sonst. N	10d. REF = GE + + +	+
EMV = 10 + ST / / +	+ GAB - 11 +	WILLEN RETTUNGSWURF	
Temp. KMB Temp. KMV Zustandsmodifikatoren		WIL = WE ++	+
+KMB +KMV		─ □ Entrinnen □ Verbessertes□ Ausdauer Entrinnen	☐ Fallen- gespür
Fatigued ————————————————————————————————————		Zustandsmodifikatoren	
GESUNDHEI	Γ	1	
REFFERPUNKAMPFRAUSCH! Verletzungen	pend ☐ Stabil Nichttödlich☐ Bewusstlos		
TP TP	TP TP		
RÜSTUNGSKLA	SSE	EFFEKTE	*
Ausweich- Ablenkungs- RÜSTUNGSKLASSE modifikator modifikatorRüsi	Natürliche Größen- tungsbonus Schildbonus Rüstung modifikat		
RK = 10 + GE + + +	+ + +		
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE		-	
RK = 10 / / + +	+ + +		
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	<u> </u>	-	
RK = 10 + GE + +	/ / +	-	
Temp. RK Zauberresistenz Zustandsmodifikatoren			
+ RK		-	
KAMPFRAUSCH! Schadensreduzierung Malus auf RK			
Fatigued Notizen		-	
AC Penalty		-	