initiative *	X	ANGRIFFE	
INITIATIVE BONUS Talente Training Sonst. Mod.	Waffenloser Schlag	Führe einen Waffenlosen Schlag mit irgendei Schlaghagel nutzt vollen ST bonu	
INIT = GE + + +	Angriffsbonus des Schlaghagels	ANGRIFFSBONUS Schaden	Kritisch
BEWEGUNGSRATE		() d	×
BEWEGUNGSRATE Mit Rüstung Temp.			
m Fe m Fe m Fe	Reichweite Art	ANGRIFFSBONUS Schaden	Kritisch
Schwimmend Fliegend Kletternd	m Fe	d	×
m Fe m Fe m Fe			
GRUNDWERTE ANGRIFF		ANGRIFFSBONUS Schaden	Kritisch
GRUND- FERNKAMPF NAHKAMPF	Reichweite Art		
ANGRIFF BONUS ANGRIFF ANGRIFF	m Fe	d	×
SCHLAGHAGEL BASE ATTACK BONUS Sonst Mod.	Reichweite Art	ANGRIFFSBONUS Schaden	Kritisch
Solidi. Mod.	m Fe	d	×
+ ST +	III Fe		
Temp. Angriffs- Moral- Heftiger			
bonus bonus BUFFS Nerfs Angriff	Reichweite Art	ANGRIFFSBONUS Schaden	Kritisch
+	m Fe	d	×
Temp. Schadens- Moral- bonus bonus BUFFS Nerfs Angriff			
		ANCRIFFERDANIE	//-:.t: l-
L+	Reichweite Art	ANGRIFFSBONUS Schaden	Kritisch
KAMPFMANÖVER	m Fe	d	×
KAMPF- Grund- MANÖVER Angriffsbonus / Größen- BONUS Mönchsstufe modifikator Sonst. Mod	# 0000	Spezialmunition	# 000
KMB = ST + - + +	Munition # 0000	Spezialmunition	# 000
KAMPFMANÖVER- Ausweich-Ablenkungs-	Mönchestufa Grund- Größen-	RETTUNGSWÜRF	
DEFENCE modifikatormodifikator	÷ 4 Angriffsbonusmodifikator	ZÄHIGKEIT SAVE Basis Rasse So	onst. Mod. Temp
[KMV] =10+ ST + GE + + +	WE + + GAB - 11	ZÄH = KO + + +	+
AUF DEM FALSCHEN FUSS Ablenkungs-	Mönchsstufe Grund- Größen-	REFLEX SAVE	
KMV modifikator	÷ 4 Angriffsbonusmodifikator	REF = GE + + +	+
[KMV]=10+ ST / / + +	WE + CAB -	WILLEN RETTUNGSWURF	
Temp. KMB Temp. KMV Umstandsmodifikatoren		WILL = WE + + +	+
+KMB +KMV		Stufe	
		2	☐ Fallen-
GESUNDHEIT	*	9	gespür ———
TREFFERPUNKTEerletzungen	nd 🗆 Stabil Nichttödlich 🗀 Bewusstlos	Jmstandsmodifikatoren	
) TP(TP TP		
RÜSTUNGSKLAS	SE	EFFEKTE	
Ausweich- Ablenkungs-	Mönchsstufe Natürliche Größen-		
RÜSTUNGSKLASSE modifikator modifikator	÷ 4 Rüstung modifikator		
RK = 10 + GE + + +	VE + + + +		
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE			
RK = 10 / / + + 1	VE + + +		
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE			
RK = 10 + GE + + +	VE + / + •		
Temp. RK Zauberresistenz Bonus anwendbar, wenn du wede			
+ RK trägst noch bewegungsunfähig bi	st /		
Schadensreduzierung			
Notizen	·		