

ANGRIFFE									
Reichweite		Art		Angriffsbonus		Schaden		Kritisch	
m		Fe				W		X	
Munition		#		<div> <div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div> </div>		Spezialmunition		#	

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m	Fe		W	x

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m	Fe		W	x

Munition	#		Spezialmunition	#	
Munition	#		Spezialmunition	#	

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespür

EFFEKTE

Page 10 of 10

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100

□ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100

© 2006 The Authors
Journal compilation © 2006 Blackwell Publishing Ltd

© 2005 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 258: 105–112

INITIATIVE

BEWEGUNGSRATE

GRUNDWERTE ANGRIFF

Temp. Angriffs- bonus	Moral- bonus	Bufs	Nerfs	Heftiger Angriff
+	=	+	-	-
Temp. Schadens- bonus	Moral- bonus	Bufs	Nerfs	Heftiger Angriff
+	=	+	-	+

RINGKAMPF

RINGKAMPF BONUS = Grund-Gr.Mod. x4 Sonstiges
 = x 4 + ST +

GESUNDHEIT

LEBENSWEITERUNGSPUNKTE		LEBENSERLEIDUNGSPUNKTE	
Verletzungen		<input type="checkbox"/> Sterbend <input type="checkbox"/> Stabil	Nichttödlich <input type="checkbox"/> Bewusstlos
TP	TP	TP	TP

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE		Rüstungsbonus	Schildbonus	Natürliche Rüstung	Größenmodifikator	Ablenkungsmodifikator	Sonstiges
RK	= 10 +	GE	+	+	+	-	+

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK	= 10	/	+	+	+	-	+	+
----	------	---	---	---	---	---	---	---

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK	= 10 +	GE	/	/	/	-	+	+
----	--------	----	---	---	---	---	---	---

Temp. RK Zauberresistenz Zustandsmodifikatoren

RK _____

Schadensreduzierung

METAPSIONICS

[illegible]

FÄHIGKEITEN IM KAMPF

[illegible]