

INITIATIVE

| INITIATIVE BONUS | Talente | Übung | Sonstiges |
|------------------|---------|-------|-----------|
| INIT = GE | + | + | + |

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATE

| | Mit Rüstung | Temp. |
|------------|-------------|-------|
| Schwimmend | | |
| Fliegend | | |
| Kletternd | | |

GRUNDWERTE ANGRIFF

| GRUND- ANGRIFF BONUS | NAHKAMPF- ANGRIFF | FERNKAMPF- ANGRIFF |
|--------------------------------|----------------------|-----------------------|
| | | |

Temp. Angriffsbonus = Buffs - Nerf. Temp. Schadensbonus = Buffs - Nerf.

Zustandsmodifikatoren

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER
BONUS

KAMPFRAUS

Grund-
angriffsbonus

Größen-
modifikator

KMB = **ST** + **GAB** -  + 

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG

KMV = 10 + **ST** + **GE** + +

AUF DEM FALSCHEN FUSS
KMV

$$\boxed{\text{KMV}} = 10 + \text{ST} \quad / \quad / \quad +$$


| Temp. KMB | Temp. KMV | Zustandsmodifikatoren |
|--------------|--------------------|-----------------------|
| + KMB | + KMV | |
| - | Erschöpfungs-Malus | |

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKT: **KAMMERFRAUSCH** Verletzungen ☐ Sterbend ☐ Stabil Nichttödtlich ☐ Bewusstlos

TP **+** TP TP TP

RÜSTUNGSKLASSE

| RÜSTUNGSKLASSE | | Ausweich- modifikator | Ablenkungs- modifikator | Rüstungsbonus | Schildbonus | Natürliche Rüstung | Größen- modifikator |
|----------------|------------------|--------------------------|----------------------------|---------------|-------------|-----------------------|---|
| RK | = 10 + GE | + | + | + | + | + |  |

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

$$\boxed{\text{RK}} = 10 \quad / \quad / \quad + \quad + \quad + \quad + \quad + \quad \text{👤👤}$$

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

$$\boxed{\text{RK}} = 10 + \text{GE} + \quad + \quad / \quad / \quad / + \quad$$

| | | |
|----------|-----------------|-----------------------|
| Temp. RK | Zauberresistenz | Zustandsmodifikatoren |
| + RK | | |

- 2 KAMPFRAUSCH! / Schadensreduzierung
RK Malus

Erschöpft
RK Malus

ANGRIFFE

| | | | | |
|------------|-----|-----------------|---------|----------|
| Reichweite | Art | Angriffsbonus | Schaden | Kritisch |
| m | Fe | | W | x |
| Munition | # | Spezialmunition | | # |

| Reichweite | Art | Angriffsbonus | Schaden | Kritisch |
|------------|-----|---------------|---------|----------|
| m | Fe | | W | x |

| Reichweite | Art | Angriffsbonus | Schaden | Kritisch |
|------------|-----|---------------|---------|----------|
| m | Fe | | W | x |

| Reichweite | Art | Angriffsbonus | Schaden | Kritisch |
|------------|-----|---------------|---------|----------|
| m | Fe | | W | x |

| Reichweite | Art | Angriffsbonus | Schaden | Kritisch |
|------------|-----|---------------|---------|----------|
| m | Fe | | W | x |

| | | | | | |
|----------|---|--|-----------------|---|---|
| Munition | # | <div> <div>□□□□□□□□</div> <div>□□□□□□□□</div> <div>□□□□□□□□</div> </div> | Spezialmunition | # | <div> <div>□□□</div> <div>□□□</div> <div>□□□</div> </div> |
| Munition | # | <div> <div>□□□□□□□□</div> <div>□□□□□□□□</div> <div>□□□□□□□□</div> </div> | Spezialmunition | # | <div> <div>□□□</div> <div>□□□</div> <div>□□□</div> </div> |

[illegible]

RETTUNGSWÜRFE

ZÄH = KO + + + +

REFLEX RETTUNGSWURF Erschöpft

REF = GE + + + -

WILLEN RETTUNGSWURF KAMPFRAUSCH

WIL = WE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes
Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallen-
gespür

Zustandsmodifikatoren

EFFEKTE

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

Copyright © 2011 Pearson Education, Inc. All rights reserved. Printed in the United States of America. This publication is protected by copyright. Any unauthorized distribution, reproduction, or use of this work is illegal. All rights reserved. 0-13-035922-9

□ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □

Page 10 of 10

[illegible]