

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

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m	Fe		W	×

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m	Fe		W	x

Munition #

 | Spezialmunition #

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX RETTUNGSWURF

REF	=	GE	+		+		+		+
-----	---	----	---	--	---	--	---	--	---

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallens-
gespür

EFFEKTE

Copyright © 2010 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 100

INITIATIVE

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATE	Mit Rüstung	Temp.
---------------	-------------	-------

GRUNDWERTE ANGRIFF

GRUND-	NAHKAMPF-	FERNKAMPF-
--------	-----------	------------

$$\boxed{+} = \underline{\quad} + \underline{\quad} - \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

RINGKAMPF

GESUNDHEIT

GESUNDHEIT

RÜSTUNGSKLASSE

	Natürliche	Größen-	Ablenkungs-
--	------------	---------	-------------

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE						
RK	= 10 +	GE	/	/	/	- + +

Schadensreduzierung

METAMAGIE

[illegible]

FÄHIGKEITEN IM KAMPF

[illegible]