






## INITIATIVE

INITIATIVE BONUS	Talente	Übung	Sonstiges		
INIT	=	GE	+	+	+

## BEWEGUNGSRATE

**BEWEGUNGSRATE**

	Mit Rüstung	Temp.
Schwimmend		
Fliegend		
Kletternd		

## GRUNDWERTE ANGRIFF

GRUND- ANGRIFF <b>BONUS</b>	NAHKAMPF- ANGRIFF	FERNKAMPF- ANGRIFF

[illegible]

## KAMPFMANÖVER

**KAMPFMANÖVER**  
BONUS

Grund-  
angriffsbonus

Größen-  
modifikator

**KAMPFRAUS**

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

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG

Ausweich- Ablen-  
modifikator modifikator

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

**AUF DEM FALSCHEN FUSS**  
KIM

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


Temp. KMB	Temp. KMV	Zustandsmodifikatoren
<b>+ KMB</b>	<b>+ KMV</b>	
<b>-</b>	Erschöpfungs-Malus	

## GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTFRAGEN: Verletzungen ☐ Sterbend ☐ Stabil Nichttödtlich ☐ Bewusstlos

TP	TP	TP	TP
----	----	----	----

## RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE		Ausweich- modifikator	Ablenkungs- modifikator	Rüstungsbonus	Schildbonus	Natürliche Rüstung	Größen- modifikator
<b>RK</b>	<b>= 10 + GE</b>	+	+	+	+	+	

**AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE**

<b>RK</b>	<b>= 10</b>	<b>/</b>	<b>/</b>	<b>+</b>	<b>+</b>	<b>+</b>	<b>+</b>	<b>+</b>	
-----------	-------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	---

**BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE**

**RK = 10 + GE +** + / / / + 

Temp. RK	Zauberresistenz	Zustandsmodifikatoren
+ RK		

<b>-2</b>	KAMPFRAUSCH! RK Malus	Schadensreduzierung /
	Erschöpft RK Malus	Notizen

## 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

Diagram illustrating the distribution of munition types for two different scenarios (top and bottom rows).

**Top Row:**

- Munition: 10 units (represented by 10 small squares)
- Spezialmunition: 10 units (represented by 10 small squares)

**Bottom Row:**

- Munition: 10 units (represented by 10 small squares)
- Spezialmunition: 10 units (represented by 10 small squares)

[illegible]

## RETTUNGSWÜRFE

CHI Grundbonus Sonstiges Temp KAMPFRAUSCHI!

**ZÄH** = **KO** + + **+** **+**

REFLEX RETTUNGSWURF Erschöpft

**WILLEN RETTUNGSWURF** **KAMPFRAUSCH!**

WIL = WE + + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes  
Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallen-  
gespür

## EFFEKTE

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

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

[illegible]

Page 10 of 10

\_\_\_\_\_

[illegible]

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_