

## 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	
<div></div>		<div></div>		<div></div>	
Temp. Angriffs- bonus	■ Erzfeind	Moral- bonus		Bufs	Nerfs
<div>+</div> =	+	+		-	
Temp. Schadens- bonus	■ Erzfeind	Moral- bonus		Bufs	Nerfs
<div>+</div> =	+	+		-	

## KAMPFMANÖVER

$$\text{KMB} = \text{ST} + \text{GAB} - \text{Größenmodifikator} + \text{Sonstige}$$

**KAMPFMANÖVER**  
**VERTEIDIGUNG**

Ausweich- Abler  
modifikator mod

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




$$\text{KMV} = 10 + \frac{\text{ST}}{\dots} / \dots + \dots$$

Temp. KMB    Temp. KMV    Zustandsmodifikatoren

## GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE		Erletzungen	<input type="checkbox"/> Sterbend	<input type="checkbox"/> Stabil	Nichttödlich	<input type="checkbox"/> Bewusstlos
TP						

## RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE		Ausweich- modifikator	Ablenkungs- modifikator	Rüstungsbonus	Schildbonus	Natürliche Rüstung	Größen- modifikator
<b>RK</b>	= 10 + <b>GE</b> + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____						
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE							
<b>RK</b>	= 10 / _____ / + _____ + _____ + _____ + _____ + _____ + _____						
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE							
<b>RK</b>	= 10 + <b>GE</b> + _____ + _____ / _____ / _____ / + _____						

Temp. RK <b>+ RK</b>	Zauberresistenz	Zustandsmodifikatoren
Schadensreduzierung		

---

Notizen

## ANGRIFFE

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

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	#		Spezialmunition	#	
Munition	#		Spezialmunition	#	

## RETTUNGSWÜRFE

**ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF**

	Grundbonus	Volksbonus	Sonstiges	Temp.
<b>ZÄH</b>	<b>= KO</b>	<b>+</b>	<b>+</b>	<b>+</b>

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + + + +

**WILLEN** RETTUNGSWURF

**WIL** = **WE** + + + **+**

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespur

## EFFEKTE

© 2006 Pearson Education, Inc. All rights reserved. Printed in the United States of America. This publication is protected by copyright. Any unauthorized reproduction or distribution, in any form or by any means, without written permission from Pearson Education, Inc., is prohibited. 0-13-035300-0

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

Copyright © 2010 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 0000000000

Copyright © 2010 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 other rights reserved. 0-13-036554-0

Page 10 of 10

Page 10 of 10

Page 10 of 10