

ANGRIFFE													
Reichweite		Art		ANGRIFFSBONUS		Schaden		Kritisch					
m		Fe				d		x					
Munition	#	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	Spezialmunition	#	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>

Reichweite	Art	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritisch
m	Fe		d	x

Reichweite	Art	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritisch
m	Fe		d	x

Munition	#			Spezialmunition	#	
----------	---	---	--	-----------------	---	---

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX SAVE

REF = GE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespur

EFFEKTE

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

INITIATIVE

BEWEGUNGSRATE

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

GRAND TOTAL

GRUNDANGRIFF

Temp. Schadens- bonus	Moral- bonus	BUFFS	Debuff	Heftiger Angriff
+	=	+	-	+

GRAPPLE

$$\text{GRAPPLE BONUS} = \text{Grund-angriff} \times 4 + \text{ST} + \text{Sonstiges}$$

GESUNDHEIT

RÜSTUNGSKLASSE

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

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

Temp. RK	Zauberresistenz	Umstandsmodifikatoren
RK		
Schadensreduzierung		

METAMAGIE

KAMPFFÄHIGKEITEN

[illegible]