

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%	×

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>

## RETTUNGSWÜRFE

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes  
Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallen-  
gespür

## EFFEKTE

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. Printed on acid-free paper.

## INITIATIVE

## BEWEGUNGSRATE

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

## GRUNDWERTE ANGRIFF

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

Temp. Schaden- bonus	Moral- bonus	Bufs	Nerfs	Heftiger Angriff
+	=	+	-	+

## RINGKAMPF

**RINGKAMPF BONUS**

= Gr.-Grund-Griff  $\times 4$  + ST +

## GESUNDHEIT

# RÜSTUNGSKLASSE

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK	= 10	/	+	+	+	-	+	+
----	------	---	---	---	---	---	---	---

Temp. RK    Zauberresistenz    Zustandsmodifikatoren

**RK**        \_\_\_\_\_

Schadensreduzierung

## METAMAGIE

[illegible]

## FÄHIGKEITEN IM KAMPF

[illegible]