

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

[illegible]

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallenspur

EFFEKTE

Copyright © 2011 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. All trademarks are the property of their respective owners.

Copyright © 2014 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. P01010001

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

© 2005 Pearson Education, Inc. All rights reserved. Printed in the United States of America. This publication is protected by copyright. Permission is granted to reproduce this document for personal or internal use, not for redistribution. For more information, contact Pearson Education, Inc., 501 Boylston Street, Boston, MA 02116.

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

INITIATIVE

BEWEGUNGSRATE

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

Schwimmend	Fliegend	Kletternd
m Fe	m Fe	m Fe

GRUNDWERTE ANGRIFF

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

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

RINGKAMPF

RINGKAMPF BONUS = Grund-Gr.Mod. x4 Sonstiges
 angriff + **x 4** + **ST** +

GESUNDHEIT

LEBENSZEICHEN		VITALZEICHEN		REFLEXPUNKTE		ERLEBUNGEN		STATUS	
								<input type="checkbox"/> Sterbend <input type="checkbox"/> Stabil <input type="checkbox"/> Nichttödl. <input type="checkbox"/> Bewusstlos	
TP			TP				TP		

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE		Rüstungsbonus	Schildbonus	Natürliche Rüstung	Größenmodifikator	Ablenkungsmodifikator	Sonstiges
RK	= 10 + GE	+	+	+	-	+	+

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 / + + + - + +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

$$\boxed{\text{RK}} = 10 + \frac{\text{GE}}{\text{---}} / \frac{\text{---}}{\text{---}} / \frac{\text{---}}{\text{---}} - \frac{\text{---}}{\text{---}} + \frac{\text{---}}{\text{---}} + \frac{\text{---}}{\text{---}}$$

Temp. RK	Zauberresistenz	Zustandsmodifikatoren
<div>RK</div>	<div></div>	<div></div>
Schadensreduzierung		

METAPSIONICS FÄHIGKEITEN IM KAMPF

[illegible]

FÄHIGKEITEN IM KAMPF

[illegible]