

Reichweite

Art

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

m

Fe

d

x

Munition

Spezialmunition

#

#

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m	Fe		d	x

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m	Fe		d	x

[illegible]

RETTUNGSWÜRFE

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes
Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallen-
gespür

EFFEKTE

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

Copyright © 2010 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 rights reserved.

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

© 2011 Pearson Education, Inc. or its affiliate(s). All rights reserved. 

□□□□□□

INITIATIVE

BEWEGUNGSRATE

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

GRUNDWERTE ANGRIFF

$$\boxed{+} = \quad + \quad - \quad +$$

RINGKAMPF

GESUNDHEIT

GESUNDHEIT

RÜSTUNGSKLASSE

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

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

METAPSIONICS

[illegible]

FÄHIGKEITEN IM KAMPE

[illegible]