

ANGRIFFE									
Reichweite		Art		Angriffsbonus		Schaden		Kritisch	
						W		x	
m		Fe							
Munition	#	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Spezialmunition	#
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m	Fe		W	×

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m	Fe		W	×

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m	Fe		W	x

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWORT

	Grundbonus	Volksbonus	Sonstiges	Temp. T
ZÄH = KO +	+	+	+	+

$$\text{REF} = \text{GE} + \text{ } + \text{ } + \text{ }$$

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

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespür _____

RÜSTUNG

Art		Max. Geschw.	Max. GE-Bonus
		m Fe	
Rüstungsmalus	Zauberpatzer	Gewicht	Rüstungsbonus
+	%	Pfd.	+

SCHILD

Rüstungsmalus	Zauberpatzer	Gewicht	Schildbonus
	+	%	Pfd.

AUSRÜSTUNG

Kopf
Eigenschaften
Hals
Eigenschaften
Körper
Eigenschaften
Arme
Eigenschaften
Hände
Eigenschaften
Ring
Eigenschaften

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS		Talente	Sonstiges
INIT	= GE	+	+

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATE	Mit Rüstung	Temp.
m Fe	m Fe	m Fe

GRUNDWERTE ANGRIFF

	Temp. Angriffsbonus	Temp. Schadensbonus
GRUNDANGRIFFSBONUS		
	+	+

RINGKAMPE

RINGKAMPF BONUS = Grundangriff + $\times 4$ + **ST** + Sonstiges

GESUNDHEIT

LEBENSZEICHEN		VERLETZUNGEN		VITALZEICHEN	
<div> <div>TP</div> <div></div> </div>		<div> <div></div> <div></div> </div>		<div> <div>TP</div> <div></div> </div>	

RÜSTUNGSKLASSE

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

RK = 10 / + + + - + +

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

Temp. RK	Zauberresistenz	Schadensreduzierung	Zustandsmodifikatoren
RK			

EFFEKTE

[illegible]

TALENTE

FÄHIGKEITEN IM KAMPF

BESONDERE FÄHIGKEITEN

[illegible]