

ANGRIFFE									
Reichweite		Art		Angriffsbonus		Schaden		Kritisch	
						W		x	
m		Fe							
Munition	#					Spezialmunition	#		

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m	Fe		W	x

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m	Fe		W	x

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m	Fe		W	x

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWORT

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

REFLEX RETTUNGSWURF

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

WILLEN RETTUNGSWURF

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

- ☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallens-
gespür

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

GRUNDANGRIFFS BONUS	Temp. Angriffs-bonus	Temp. Schadens-bonus
	+	+

RINGKAMPF

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

GESUNDHEIT

LEBENSWEISSERPUNKTE		<input type="checkbox"/> Sterbend	<input type="checkbox"/> Stabil	Nichttödlich	<input type="checkbox"/> Bewusstlos
TP		TP		TP	

RÜSTUNGSKLASSE

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

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

$$\text{RK} = 10 \quad / \quad + \quad + \quad + \quad - \quad + \quad +$$

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

$$\boxed{\text{RK}} = 10 + \frac{\text{GE}}{100} + \frac{\text{K}}{100} - \frac{\text{K}}{100} + \frac{\text{K}}{100} + \frac{\text{K}}{100}$$

Temp. RK	Zauberresistenz	Schadensreduzierung	Zustandsmodifikatoren
RK			

EFFEKTE

□ □ □ □ □
□ □ □ □ □

TALENTE

[illegible]

FÄHIGKEITEN IM KAMPF

BESONDERE FÄHIGKEITEN
