

| ANGRIFFE | | | | | | | | | |
|------------|--|-----|--|--|--|-----------------|--|----------|--|
| Reichweite | | Art | | Angriffsbonus | | Schaden | | Kritisch | |
| m | | Fe | | | | W | | x | |
| Munition | | # | | <div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> | | 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 RETTUNGSWURF

| | Grundbonus | Volksbonus | Sonstiges | Temp. 1 |
|------------|------------|------------|-----------|---------|
| ZÄH | = KO | + | + | + |

REFLEX RETTUNGSWURF

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

WILLEN RETTUNGSWURF

WIL = WE + + + +

- ☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespi

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

GRUNDANGRIFFSBONUS

Bonus

Temp. Angriffs-

bonus

+

Temp. Schadens-

bonus

+

RINGKAMPF

RINGKAMPF BONUS Gr.Mod. x4 Sonstiges

= Grund-angriff + **x 4** + **ST** +

GESUNDHEIT

| | | | | | | | |
|-------------|--|--------------|--|-----------------------------------|---------------------------------|--------------|-------------------------------------|
| EFFERPUNKTE | | Verletzungen | | <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

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

| Temp. RK | Zauberresistenz | Schadensreduzierung | Zustandsmodifikatoren |
|----------|-----------------|---------------------|-----------------------|
| RK | | | |

EFFEKTE

[illegible]

FÄHIGKEITEN IM KAMPF

TALENTE

[illegible]

BESONDERE FÄHIGKEITEN

[illegible]