

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

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m	Fe		W	×

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m	Fe		W	x

[illegible]

## RETTUNGSWÜRFE

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespiür

## EFFEKTE

□ □ □ □ □  
□ □ □ □ □

---

## INITIATIVE

## BEWEGUNGSRATE

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

## GRUNDWERTE ANGRIFF

GRUND-	NAHKAMPF-	FERNKAMPF-
--------	-----------	------------

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

## RINGKAMPF

**RINGKAMPF BONUS** = Grund-Grangriff  $\times 4$  + ST +

## GESUNDHEIT

REFERENZPUNKTE		Erletzungen	<input type="checkbox"/> Sterblich <input checked="" type="checkbox"/> Stabil	Nichttödlich <input type="checkbox"/> Bewusstlos
TP			TP	TP

## RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE		Rüstungsbonus	Schildbonus	Natürliche Rüstung	Größenmodifikator	Ablenkungsmodifikator	Sonstiges
<b>RK</b>	<b>= 10 + GE</b>	<b>+</b>	<b>+</b>	<b>+</b>	<b>-</b>	<b>+</b>	<b>+</b>

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

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

Temp. RK    Zauberresistenz    Zustandsmodifikatoren

**RK**        \_\_\_\_\_

Schadensreduzierung

## METAMAGIE

## FÄHIGKEITEN IM KAMPF

[illegible]