

ANGRIFFE									
Reichweite		Art		Angriffsbonus		Schaden		Kritisch	
m		Fe				W		x	
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	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. T
ZÄH = KO +	+	+	+	+

REFLEX RETTUNGSWURF

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

WILLEN RETTUNGSWURF

$$\boxed{\text{WIL}} = \boxed{\text{WE}} + \boxed{} + \boxed{} + \boxed{} + \boxed{+ }$$

- ☐ 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		
	+	+

RINGKAMPF

$$\text{RINGKAMPF BONUS} = \text{Grundangriff} + \text{Gr.Mod.} \times 4 + \text{ST} + \text{Sonstiges}$$

GESUNDHEIT

LEBENSWEISSERPUNKTE		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

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

Temp. RK	Zauberresistenz	Schadensreduzierung	Zustandsmodifikatoren
RK			

EFFEKTE

Page 10 of 10

TALENTE

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins or other markings on the paper.

FÄHIGKEITEN IM KAMPF

BESONDERE FÄHIGKEITEN

[illegible]