

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

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

- ☐
- Entrinnen
- ☐
- Verbessertes
-
- Entrinnen
- ☐
- Ausdauer
- ☐
- Fallen-
-
- 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

GRUNDANGRIFFSBONUS	Temp. Angriffsbonus	Temp. Schadensbonus
	+	+

RINGKAMPE

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

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	+	+	+	-	+	+

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

CC BY-NC-ND

FÄHIGKEITEN IM KAMPF

TALENTE

[illegible]

BESONDERE FÄHIGKEITEN

[illegible]