

Reichweite

Art

m

Fe

ANGRIFFSBONUS

Schaden

d

Kritisch

x

Munition

#

□□□□□□□□

□□□□□□□□

□□□□□□□□

Spezialmunition

#

□□□□

□□□□

□□□□

| Reichweite | Art | ANGRIFFSBONUS | Schaden | Kritisch |
|------------|-----|---------------|---------|----------|
| m | Fe | | d | x |

| Reichweite | Art | ANGRIFFSBONUS | Schaden | Kritisch |
|------------|-----|---------------|---------|----------|
| m | Fe | | d | x |

| Reichweite | Art | ANGRIFFSBONUS | Schaden | Kritisch |
|------------|-----|---------------|---------|----------|
| m | Fe | | d | x |

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE Basis Feats Sonstiges Temp. 1

ZÄH = **KO** + + + +

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

WILL = **WE** + _____ + _____ + _____ + **_____**

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespür

RÜSTUNG

| Art | | Max. Geschw. | Max. GE-Bonus |
|---------------|--------------|--------------|---------------|
| | | m Fe | |
| Rüstungsmalus | Zauberpatzer | Gewicht | Rüstung RK |
| + | % | Pfd. | + |
| | | | |

SCHILD

| Rüstungsmalus | Zauberpatzer | Gewicht | Schild RK |
|---------------|--------------|---------|-----------|
| | + | % | Pfd. |

AUSRÜSTUNG

| |
|---------------|
| Head |
| Eigenschaften |
| Throat |
| Eigenschaften |
| Body |
| Eigenschaften |
| Arms |
| Eigenschaften |
| Hände |
| Eigenschaften |
| Ring |
| Eigenschaften |

INITIATIVE

| INITIATIVE BONUS | | Talente | Sonstiges |
|------------------|------|---------|-----------|
| INIT | = GE | + | + |
| | | | |

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATE Mit Rüstung Temp.

GRUNDANGRIFF

BASE ATTACK BONUS

Temp. Angriffs-Temp. Schadens-

bonus

bonus

+

+

GRAPPLE

GRAPPLE BONUS

| | | | | |
|--|---------------------|-------|------|-------------|
| | = Grund- angriff | + × 4 | + ST | + Sonstiges |
|--|---------------------|-------|------|-------------|

GESUNDHEIT

| EFFERPUNKTE | | Verletzungen | <input type="checkbox"/> Sterbend | <input type="checkbox"/> Stabil | Nichttödlich | <input type="checkbox"/> Bewusstlos |
|-------------|--|--------------|-----------------------------------|---------------------------------|--------------|-------------------------------------|
| TP | | | TP | | | TP |

RÜSTUNGSKLASSE

| RÜSTUNGSKLASSE | Rüstung RK | Schild RK | Natürliche Rüstung | Größenmodifikator | Ablenkungsmodifikator | Sonstiges |
|----------------|---------------|-----------|--------------------|-------------------|-----------------------|-----------|
| RK | = 10 + | GE | + | + | + | + |

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

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + **GE** / / / - + +

| Temp. RK | Zauberresistenz | Schadensreduzierung | Umstandsmodifikatoren |
|----------|-----------------|---------------------|-----------------------|
| RK | | | |

EFFEKTE

[illegible]

FEATS

KAMPFFÄHIGKEITEN

SPECIAL ABILITIES