

Reichweite

Art

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Kritisch

m

Fe

d

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.
m Fe	m Fe	m Fe

GRUNDANGRIFF

BASE ATTACK BONUS	Temp. Angriffs-Temp. Schadens-	
<input type="text"/>	bonus	bonus
	<input type="text"/>	<input type="text"/>

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	Größen-modifikator	Ablenkungs-modifikator	Sonstiges
RK	= 10 +	GE +	+	-	+	+

RK = 10 / + + + - + +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE									
RK	= 10 +	GE	/	/	/	-	+	+	

Temp. RK	Zauberresistenz	Schadensreduzierung	Umstandsmodifikatoren
RK			

EFFEKTE

[illegible]

FEATS

KAMPFFÄHIGKEITEN

SPECIAL ABILITIES