

ANGRIFFE									
Reichweite		Bonuszauber		ANGRIFFSBONUS		Schaden		Kritischer Treffer	
m		Fe				d		x	
Munition		#		<div> <div>□□</div> <div>□□</div> <div>□□</div> <div>□□</div> </div>		Spezialmunition		#	
				<div> <div>□□</div> <div>□□</div> <div>□□</div> <div>□□</div> </div>				<div> <div>□□</div> <div>□□</div> <div>□□</div> <div>□□</div> </div>	

Reichweite	Bonuszauber	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritischer Treffer
m	Fe		d	x

  

Reichweite	Bonuszauber	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritischer Treffer
m	Fe		d	x

Reichweite	Bonuszauber	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritischer Treffer
m	Fe		d	x

## RETTUNGSWÜRFE

**ZÄHIGKEIT SAVE** Grundbonu Volksbonu Sonst. Mod. Temp. T

ZÄH = KO + + + +

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

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

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespür

## RÜSTUNG

Bonuszauber		Max. Geschw.	Max. GE-Bonus
Rüstungsmalus	Zauberpatzer	m Fe 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	Sonst. Mod.
INIT	= GE +	+	

## BEWEGUNGSRATE

**BEWEGUNGSRATE**      Mit Rüstung      Temp.

m	Fe
---	----

m	Fe
---	----

m	Fe
---	----

## GRUNDWERTE ANGRIFF

Grund-angriff **BONUS**

## RINGKAMPE

**RINGKAMPF**  
**BONUS** **BONUS** = Grund-Gr.Mod. x4 Sonst. Mod.  
angriff +  $\times 4$  + ST +

## GESUNDHEIT

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

## RÜSTUNGSKLASSE

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

$$RK = 10 \quad / \quad + \quad + \quad + \quad - \quad + \quad +$$

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

Temp. RK	Zauberresistenz	Schadensreduzierung	Zustandsmodifikatoren
RK			

## EFFEKTE

[illegible]

## FEATS

[illegible]

## FÄHIGKEITEN IM KAMPE


## BESONDERE FÄHIGKEITEN

[illegible]