

ANGRIFFE									
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

ZÄH = KO + + + +

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

$$\boxed{\text{WILL}} = \text{WE} + \quad + \quad + \quad \boxed{+}$$

☐ 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

$$\text{RINGKAMPF BONUS} = \text{Grund-} + \text{Gr.Mod.} + \text{Sonstiges}$$

$$\boxed{} = \text{angriff} + \times 4 + \text{ST} +$$

GESUNDHEIT

EFFERPUNKTE		erletzungen	<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	+	+	+	-	+	+

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

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

Temp. RK	Zauberresistenz	Schadensreduzierung	Zustandsmodifikatoren
RK			

EFFEKTE

[illegible]

TALENTE

FÄHIGKEITEN IM KAMPF

BESONDERE FÄHIGKEITEN

[illegible]