

ANGRIFFE													
Reichweite		Art		Angriffsbonus		Schaden		Kritischer Treffer					
m		Fe				d		x					
Munition	#	<div></div>	<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>			<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
m	Fe		d	x

Reichweite	Art	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
m	Fe		d	x

Munition	#		Spezialmunition	#	
Munition	#		Spezialmunition	#	

INITIATIVE				
INITIATIVE BONUS		Talente	Sonst.	
INIT	=	GE	+	+

BEWEGUNGSRATE		Temp.
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">m Fe</div>	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">m Fe</div>	<div style="border: 3px double black; padding: 5px; display: inline-block;">m Fe</div>
Schwimmend	Fliegend	Kletternd
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">m Fe</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">m Fe</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">m Fe</div>

GRUND- ANGRIFF BONUS		NAHKAMPE- ANGRIFF		FERNKAMPE- ANGRIFF	
<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
Temp. Angriffs- bonus	Moral- bonus	Bufs	Nerfs	Heftiger Angriff	
<div>+</div>	=	+	-	-	
Temp. Schadens- bonus	Moral- bonus	Bufs	Nerfs	Heftiger Angriff	
<div>+</div>	=	+	-	+	

RINGKAMPF BONUS Gr.Mod. x4 Sonst.

= Grund-angriff + $\times 4$ + ST + _____

ZÄHIGKEIT SAVE Grundbonus Volksbonus Sonst. Temp. T

ZÄH = **KO** + + + **+**

REF = GE + + + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WILLEN = WE + + + +

☐ Entrinnen ☐ Verbessertes Entrinnen ☐ Ausdauer ☐ Fallengespur

[illegible]

REFERENZPUNKTE Verletzungen ☐ Sterbend ☒ Stabil Nichttödlich ☐ Bewusstlos

TP	TP	TP
----	----	----

RÜSTUNGSKLASSE		Rüstungsbonus	Schildbonus	Natürliche Rüstung	Größenmodifikator	Ablenkungsmodifikator	Sonst.
RK	= 10 + GE	+	+	+	-	+	+
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE							
RK	= 10	/	+	+	+	-	+
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE							
RK	= 10 + GE	/	/	/	-	+	+

Temp. RK	Zauberresistenz	Zustandsmodifikatoren
RK		
Schadensreduzierung		

[illegible][illegible]