

(Grey Guardians) The Unbreakables

KAMPAGNE

20171 / 21000

ERFAHRUNGSPUNKTE

### AUSRÜSTUNG

RÜSTUNG/SCHUTZGEGENSTAND	ART	RK-BONUS	MAX. GE.
Fellrüstung	mittel	3	5

RÜSTUNGSMALUS	ZAUBERPATZER	BEW.-RATE	GEWICHT	BESONDERE EIGENSCHAFTEN
-1	20%	9m	25pfd	Totgewichtenlegion

SCHILD/SCHUTZGEGENSTAND	RK-BONUS	GEWICHT	RÜSTUNGSMALUS

ZAUBERPATZER	BESONDERE EIGENSCHAFTEN

SCHUTZGEGENSTAND	RK-BONUS	GEWICHT	BESONDERE EIGENSCHAFTEN

SCHUTZGEGENSTAND	RK-BONUS	GEWICHT	BESONDERE EIGENSCHAFTEN

### WEITERE AUSRÜSTUNG

GEGENSTAND	S.	GEW.	GEGENSTAND	S.	GEW.
Futtersack für W.					
Wetzstein					
Wasserschlauch					
GESAMTGEWICHT					

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LEICHTE LAST	MITTLERE LAST	SCHWERE LAST	ÜBER KOPF STEMMEN <small>ENTSPRICHT MAX. BELASTUNG</small>	VOM BODEN ANHEBEN <small>2 x MAX. BELASTUNG</small>	SCHIEBEN ODER ZIEHEN <small>5 x MAX. BELASTUNG</small>

### GELD

KM—
SM—
GM—
PM—

### TALENTE

- S.
- schnelle Waffenberücksch.
  - verbesserte Initiative
  - Waffenfokus zu. Art
  - Waffenspeci. zu. Art
  - Ausdauer
  - Unverwundlich
  - verb. Waffenvertraulichkeit

### BESONDERE FÄHIGKEITEN

- S.
- Sonnenlichtempfindlich
  - Dunkelsicht 18 m
  - Orkisches Blut

### ZAUBER

DOMÄNEN/SPEZIALISIERTE SCHULE

0: \_\_\_\_\_

1: \_\_\_\_\_

2: \_\_\_\_\_

3: \_\_\_\_\_

4: \_\_\_\_\_

5: \_\_\_\_\_

6: \_\_\_\_\_

7: \_\_\_\_\_

8: \_\_\_\_\_

9: \_\_\_\_\_

RW GEGEN ZAUBER  SG-MOD.

CHANCE FÜR ARKANE ZAUBERPATZER  %

SITUATIONSMODIFIKATOREN

BEKANNTE ZAUBER	SG DES RW GG. ZAUBER	GRAD	ZAUBER PRO TAG	ZUSÄTZL. ZAUBER
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### SPRACHEN

Anfängl. Sprachen = Handelssprache + Sprachen durch das Volk + eine Sprache pro Punkt Intelligenzbonus

Handelssprache

Ork