Reichweite Art AMGRIFTSBONUS Schaden Kritisch Maniton Fe	m Fe Munition # Spezialmunition #	Kritisch X BEWEGUNGSRATE BEWEGUNGSRATE Mit Rüstung Temp. Mit Fe Mit Fe
Reichweite Art ANGRIFFSRONUS Schades Kritisch ANGRIFFSRONUS Schades Kritisch ANGRIFFSRONUS Schades Kritisch ART ANGRIFFSRONUS ANGRIFFSRON	m Fe Munition # Spezialmunition #	BEWEGUNGSRATE BEWEGUNGSRATE Mit Rüstung Temp. m Fe m Fe m Fe GRUNDANGRIFF Temp. Angriffs-Temp. Schaden bonus bonus
Mandion Man	Munition # Spezialmunition #	BEWEGUNGSRATE Mit Rüstung Temp. m Fe m Fe m Fe GRUNDANGRIFF Temp. Angriffs-Temp. Schaden bonus bonus
Reichweite Art ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch m Fe	ANODISTORONNO	m Fe m Fe m Fe GRUNDANGRIFF Temp. Angriffs-Temp. Schaden bonus bonus
Reichweite Art ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch d X Richweite Art ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch GRAPPLE BONUS X 4 SOnstliges X 4 ST + T + T + T + T + T + T + T + T + T	Reichweite Art ANGRIFFSBONUS Schaden k	GRUNDANGRIFF Temp. Angriffs-Temp. Schaden bonus bonus
Reichweite Art ANGRIFFSONUS Schaden Kritisch Term, Angriffs-Temp, Schadens Communication of the property of t	Reichweite Art ANGRIFFSBONUS Schaden	Kritisch BASE ATTACK BONUS Temp. Angriffs-Temp. Schaden bonus bonus
Reichweite Art ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch Reichweite Art ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch Reichweite Art ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch RETTUNGSWÜRF ZÄHIGKEIT SAVE Basis Sonstiges Temp. TREFEERPUNKTERIetzungen ZÄHIGKEIT SAVE Basis Sonstiges Temp. TREFEERPUNKTERIetzungen ZÄHIGKEIT SAVE RÜSTUNGSKLASSE REF = GE + + + + + TP		×
REITUNGSWÜRE REITUNGSWÜRE ZÄHIGKEIT SAVE REITUNGSWÜRE ZÄHIGKEIT SAVE REITUNGSWÜRE ZÄHIGKEIT SAVE REITUNGSWÜRE REITUNGSWÜRE ZÄHIGKEIT SAVE REITUNGSWÜRE REITUNGSWÜRE REITUNGSWÜRE REITUNGSWÜRE REITUNGSWÜRE REITUNGSWÜRE REITUNGSWÜRE REITUNGSWURE WILLE WE + + + WILLEN REITUNGSWURE WILL = WE + + + WILLEN REITUNGSWURE WILL = WE + + + AUF DEM FALSCHEN FUSS RÖSTUNGSKLASSE RÜSTUNGSKLASSE RÜSTUNGS	m Fe d	
REITUNGSWÜRE REITUNGSWÜRE ZÄHIGKEIT SAVE REITUNGSWÜRE ZÄHIGKEIT SAVE REITUNGSWÜRE ZÄHIGKEIT SAVE REITUNGSWÜRE REITUNGSWÜRE ZÄHIGKEIT SAVE REITUNGSWÜRE REITUNGSWÜRE REITUNGSWÜRE REITUNGSWÜRE REITUNGSWÜRE REITUNGSWÜRE REITUNGSWÜRE REITUNGSWURE WILLE WE + + + WILLEN REITUNGSWURE WILL = WE + + + WILLEN REITUNGSWURE WILL = WE + + + AUF DEM FALSCHEN FUSS RÖSTUNGSKLASSE RÜSTUNGSKLASSE RÜSTUNGS		
Reichweite Art ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch GRAPPLE BONUS Size Modifier Kritisch GRAPPLE BONUS Size Modifier Size Modifier Art RETTUNGSWÜRFE GESUNDHEIT ZÄHIGKRIT SAVE Basis Sonstiges Temp TREFERPUNKTErletzungen Is Sterhend Is Stabil Nichttödlicht Bewusstlos Trp	neichweite Alt	
RETTUNGSWÜRFE ZÄHIGKEIT SAVE RET = GE + + + + TP REFLEX SAVE REF = GE + + + + TP REFLEX SAVE RETTUNGSWURF REF = GE + + + + TP REFLEX SAVE REF = GE + + + + TP REFLEX SAVE REF = GE + + + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + + + + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + + + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + + + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = GE + TP REFLEX SAVE REFLEX SAVE REF = GE + TP REFLEX SAVE REF = GE + TP REFLEX SAVE REFLEX SAVE REFLEX SAVE REFLEX SAVE REF = GE + TP REFLEX SAVE REF = GE + TP REFLEX SAVE REFLEX SA	m Fe d	
RETTUNGSWÜRFE ZÄHIGKEIT SAVE RET = GE + + + + TP REFLEX SAVE REF = GE + + + + TP REFLEX SAVE RETTUNGSWURF REF = GE + + + + TP REFLEX SAVE REF = GE + + + + TP REFLEX SAVE REF = GE + + + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + + + + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + + + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + + + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = 10 + GE + TP REFLEX SAVE REF = GE + TP REFLEX SAVE REFLEX SAVE REF = GE + TP REFLEX SAVE REF = GE + TP REFLEX SAVE REFLEX SAVE REFLEX SAVE REFLEX SAVE REF = GE + TP REFLEX SAVE REF = GE + TP REFLEX SAVE REFLEX SA	ANODIFFORMULA	Size Modifier Size Modifier X 4 Sonstiges
RETUNGSWÜRFE ZAHICKEIT SAVE ZAH = KO + + Feats + + + TP TP TP REFLEX SAVE REF = GE + + + + + TP TP TP REFLEX SAVE REF = GE + + + + + TP TP TP REFLEX SAVE REF = GE + + + + + TP TP TP ROSTUNGSKLASSE RUSTUNGSKLASSE RUSTUNGSKLASSE RUSTUNGSKLASSE RUSTUNGSKLASSE RUSTUNGSKLASSE RUSTUNGSKLASSE RUSTUNGSKLASSE REF = 10 + GE + + + + + + + + + + + + + + + + +	neicliweite Alt	Trinisch Staff all Bottos = 10 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
ZÄHICKEIT SAVE ZÄH = KO + Feats + Tp		
REFLEX SAVE REF = GE + + + + + + + + + + + + + + + + + +	ZÄHICKEIT SAME Basis Sonstiges Temp. TREFFERPUNKTEerletzungen	
RÜSTUNGSWURF WILLEN RETTUNGSWURF WILL = WE + + + + + + + + + + + + + + + + + +	ZÄH = KO + + + + + TP	ТР
WILLEN RETTUNGSWURF WILL = WE + + + + + + + + + + + + + + + + + +		
RÜSTUNG RÜSTUNG RÜSTUNG RÜSTUNG RÜSTUNG RÜSTUNG RÜSTUNG Art Max. Geschw. Max. GE-Bonus RK RÜSTUNG RÜSTUNG Art Max. Geschw. Max. GE-Bonus RK RÜSTUNG RÜSTU	RÜSTUNGSKLASSE	Rüstung RK Schild RK Rüstung modifikator modifikator Sonstiges
RÜSTUNG RÜSTUNG RÜSTUNG Art Max. Geschw. Max. GE-Bonus Rüstungsmalus Zauberpatzer Gewicht Schild RK + % Pfd. Rüstungsmalus Zauberpatzer Gewicht Schild RK + % Pfd. AUSRÜSTUNG RÜSTUNG RÜSTUNG RÜSTUNG RÜSTUNGSKLASSE RK = 10	RK = 10 + GF	+++++
RÜSTUNG Art Max. Geschw. Max. GE-Bonus m Fe Rüstungsmalus Zauberpatzer Gewicht Schild RK + % Pfd. AUSRÜSTUNG Rüstungsmalus Zauberpatzer Gewicht Schild RK + % Pfd. FEATS BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung Umstandsmodifikatoren KAMPFFÄHIGKEITEN KAMPFFÄHIGKEITEN FEATS SPECIAL ABILITIES FEATS FEATS FEATS FEATS	□ Entrinnen □ Verbessertes□ Ausdauer □ Fallen-	
RÜSTUNG Art Max. Geschw. Max. GE-Bonus Rüstungsmalus Zauberpatzer Gewicht Schild RK + % Pfd. AUSRÜSTUNG Head Eigenschaften RÜSTUNG RÜSTUNG Tomp. RK Zauberrezistenz Schadensreduzierung Umstandsmodifikatoren RK EFFEKTE KAMPFFÄHIGKEITEN KAMPFFÄHIGKEITEN FEATS SPECIAL ABILITIES FEATS SPECIAL ABILITIES		
Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung Umstandsmodifikatoren Riistungsmalus Zauberpatzer Gewicht Riistung RK + % Pfd. + SCHILD Riistungsmalus Zauberpatzer Gewicht Schild RK + % Pfd. + Bigenschaften Throat Eigenschaften Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung Umstandsmodifikatoren RK SEFEKTE KAMPFFÄHIGKEITEN SPECIAL ABILITIES SPECIAL ABILITIES FEATS SPECIAL ABILITIES		
Rüstungsmalus Zauberpatzer Gewicht Rüstung RK + % Pfd. SCHILD Rüstungsmalus Zauberpatzer Gewicht Schild RK + % Pfd. AUSRÜSTUNG Head FEATS SPECIAL ABILITIES Eigenschaften		
Rüstungsmalus Zauberpatzer Gewicht Rüstung RK + % Pfd. SCHILD Rüstungsmalus Zauberpatzer Gewicht Schild RK + % Pfd. AUSRÜSTUNG Head FEATS SPECIAL ABILITIES Eigenschaften	Art Max. Geschw. Max. GE-Bonus RK	
+ % Pfd. SCHILD Rüstungsmalus Zauberpatzer Gewicht Schild RK + % Pfd. AUSRÜSTUNG Head Throat Eigenschaften		E KAMPFFÄHIGKEITEN
Rüstungsmalus Zauberpatzer Gewicht Schild RK + % Pfd. AUSRÜSTUNG Head FEATS SPECIAL ABILITIES Eigenschaften		
+ % Pfd. AUSRÜSTUNG Head FEATS SPECIAL ABILITIES Eigenschaften Eigenschaften	SCHILD	
+ % Pfd. AUSRÜSTUNG Head FEATS SPECIAL ABILITIES Eigenschaften Eigenschaften	Distancements 7 - Caucht Cabild DV	
Head FEATS SPECIAL ABILITIES Throat Eigenschaften		
Eigenschaften Throat Eigenschaften		
Throat Eigenschaften	FEATS	
Eigenschaften		
Body	Eigenschaften	
	Body	
Eigenschaften	Eigenschaften	
Arms	Arms	
Eigenschaften	Eigenschaften	
Hände	Hände	
Eigenschaften	Eigenschaften	
Ring	Ring	
	Eigenschaften	