ANGRIFFE		initiative ,
		INITIATIVE BONUS Talente Sonst.
Reichweite Art Angriffsbon		
m Fe Span and Span s	ezialmunition ×	BEWEGUNGSRATE BEWEGUNGSRATE Mit Rüstung Temp.
Munition # 00000000000000000000000000000000000	# 0000	m Fe m Fe m Fe
		GRUNDWERTE ANGRIFF
Reichweite Art Angriffsbon	Schaden Kritischer Treffer	Temp. Angriffs-Temp. Schadens Grund-angriff BONUS bonus bonus
m Fe	d ×	Grund-angrir BONOS Bollus
Reichweite Art Angriffsbon		r
m Fe	d ×	RINGKAMPF
Anniffshou	ıs Schaden Kritischer Treffer	Gr.Mod. x4 Sonst.
Reichweite Art Angriffsbon	Schaden Kritischer Treffer	= anguit + × 4 + ST +
m Fe RETTUNGSWÜRFE		GESUNDHEIT
ZÄHIGKEIT SAVE Grundbonus/olksbonus Sonst. Temp. TF		☐ Sterbend ☐ Stabil Nichttödlich☐ Bewusstlos
ZÄH = KO + + + +	ТР	ТР
REFLEX SAVE	R	RÜSTUNGSKLASSE Natürliche Größen- Ablenkungs-
REF = GE + + + +	RÜSTUNGSKLASSE Rüstung	sbonuSchildbonus Rüstung modifikator modifikator Sonst.
WILLEN RETTUNGSWURF WILLEN WE + + + +	RK = 10 + GE +	++++
☐ Entrinnen ☐ Verbessertes☐ Ausdauer ☐ Fallen-	AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUN RK = 10 / +	
Entrinnen gespür	RK = 10 / + BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	
**	RK = 10 + GE /	/ / - + +
RÜSTUNG	Temp. RK ZauberresistenzSchadensred	
Art Max. Geschw. Max. GE-Bonus	RK	
m Fe	EFFEKTE	FÄHIGKEITEN IM KAMPF
Rüstungsmalus Zauberpatzer Gewicht Rüstungsbonus + % Pfd.		
SCHILD		
Rüstungsmalus Zauberpatzer Gewicht Schildbonus + % Pfd.		
AUSRÜSTUNG .		
Kopf	FEATS	BESONDERE FÄHIGKEITEN
Eigenschaften		
Hals		
Eigenschaften		
Körper		
Eigenschaften		
Arme		
Eigenschaften		
Hände		
Eigenschaften		
Ring		
Eigenschaften		