ANGRIFFE			INITIATIVE		
				nte Sonstiges	
Reichweite Art Angriffsbon	s Schaden K		= GE +	<del></del>	
Munition Fe	)		BEWEGUNG		
Munition # 00000000000000000000000000000000000	#		NGSRATE Mit Rüstu		
		<u>m</u>	Fe m		
Reichweite Art Angriffsbon	ıs Schaden K	ritisch	GRUNDWERTI	Temp. Angriffs-Temp. Schadens	
m Fe	W%	× GRUNDA	NGRIFFS BONUS	bonus bonus	
				+ +	
Reichweite Art Angriffsbon	ıs Schaden K	ritisch			
m Fe	W%	×			
		*	RINGKA		
Reichweite Art Angriffsbon	ıs Schaden K	ritisch	MPF BONUS	x4 Sonstiges	
m Fe	W%	×	Grund angrii	× 4 + ST +	
RETTUNGSWÜRFE	`	GESUNI			
ZÄHIGKEIT RETTGrundbonus Volksbonus  ZÄH = KO + + + + + +	REFFERPUNKTEerletzungen			Nichttödlich∏ Bewusstlos	
		p#sers	TP	ТР	
REFLEX RETTUNGSWURF REF = GE + + + +	) <del>-</del>		SKLASSE Natürliche Größ	en- Ablenkungs-	
WILLEN RETTUNGSWURF	RÜSTUNGSKLASSE				
WILL = WE + + + +			··· <del>+</del>	++	
□ Entrinnen □ Verbessertes□ Ausdauer □ Fallen- Entrinnen □ gespür	RK = 10	RUSTUNGSKLASSE + +	+ -	+ +	
Entrinnen gespür	BERÜHRUNG RÜSTUNGSKI				
RÜSTUNG		_ / _ /	/ -	+ +	
KUSTUNG	Temp. RK ZauberresistenzSo			Zustandsmodifikatoren	
Art Max. Geschw. Max. GE-Bonus	RK				
m Fe	EFFEKTE		FÄHIGKEIT	TEN IM KAMPF	
Rüstungsmalus Zauberpatzer Gewicht Rüstungsbonus + % Pfd.					
SCHILD					
Rüstungsmalus Zauberpatzer Gewicht Schildbonus					
+ % Pfd. AUSRÜSTUNG					
Kopf	TALENTI		BESONDER	E FÄHIGKEITEN	
Eigenschaften	TALLNII		) - DESCRIBER	LIAIHORLIILN	
Hals					
Eigenschaften					
Körper					
Eigenschaften					
Arme					
Eigenschaften					
Hände					
Eigenschaften					
Ring					
Eigenschaften					