ANGRIFFE			INITIATIVE
			INITIATIVE BONUS Talente Sonstiges
Reichweite Art Angriffsboni	s Schaden	Kritisch	INIT = GE + +
Munition Fe	W	×	BEWEGUNGSRATE
Munition # 00000000000000000000000000000000000	eziaiiiuiiitioii	# 0000	BEWEGUNGSRATE Mit Rüstung Temp.
			m Fe m Fe m Fe
Reichweite Art Angriffsboni	ıs Schaden	Kritisch	GRUNDWERTE ANGRIFF Temp. Angriffs-Temp. Schadens
m Fe	W	×	GRUNDANGRIFFS BONUS bonus bonus
			+ +
Reichweite Art Angriffsboni	s Schaden	Kritisch	
m Fe	W	×	
			RINGKAMPF Gr.Mod.
Reichweite Art Angriffsboni	ıs Schaden	Kritisch	RINGKAMPF BONUS x4 Sonstiges
m Fe	W	×	= pund = + × 4 + ST +
RETTUNGSWÜRFE GESUNDHEIT			
ZÄHIGKEIT RETT Grundbonus Volks- bonus ZÄH = KO + + + + +	REFFERPUNKTEerletzunger	n	口 Sterbend 口 Stabil Nichttödlich口 Bewusstlos
			TP TP
REFLEX RETTUNGSWURF REF = GE + + + +) k		ÜSTUNGSKLASSE Natürliche Größen- Ablenkungs-
WILLEN RETTUNGSWURF			bonu&childbonus Rüstung modifikator modifikator Sonstiges
WIL = WE + + + +			
☐ Entrinnen ☐ Verbessertes☐ Ausdauer ☐ Fallen- Entrinnen ☐ gespür	AUF DEM FALSCHEN F		GSKLASSE + + + + +
Entrinnen gespür	BERÜHRUNG RÜSTUN		
RÜSTUNG	RK = 10 +	GE /	/ - + +
, ROSTONG			zierung Zustandsmodifikatoren
Art Max. Geschw. Max. GE-Bonus	RK		
m Fe	EFFE	 KTE	FÄHIGKEITEN IM KAMPF
Rüstungsmalus Zauberpatzer Gewicht Rüstungsbonus + % Pfd.			
SCHILD			
Rüstungsmalus Zauberpatzer Gewicht Schildbonus			
+ % Pfd. AUSRÜSTUNG			
Kopf	TALE.		BESONDERE FÄHIGKEITEN
Eigenschaften			, DESCRIPTION THE STATE OF THE
Hals			
Eigenschaften			
Körper			
Eigenschaften			
Arme			
Eigenschaften			
Hände			
Eigenschaften			
Ring			
Eigenschaften			