

Kampffertigkeiten	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Mod.
Fernkampf			BEW	INT	
Nahkampf			BEW	STÄ	

Rüstung/Schild	VTD+	SR	Beh.	Tick+	AA+
Summe					

Waffen	Wert	Fertig.	Mod.	WGS	Schaden	RW
Waffenlos		Nahkampf				

Lebensenergie									

Kräftigungen									

Verletzung: ab dem Verlust der Hälfte der Lebensenergie -4 auf alle Proben

Magieschulen	Wert	Punkte	Att 1	Att 2	Mod.
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		
			MYS		

Fokus									

Zauber	Schule	Grad	Schw.	Fokus	ZD	RW	WD	Wirkung

Ausrüstung	Ausrüstung

Besondere Gegenstände	Wirkung