NSC	Klasse	Stufe HG	PREFFERPUNKTEerletzungen	GESUNDHEI'		Nichttödlich□ Bewusstlos
Volk	FERTIGKEITEN Fertigkeit +3	Ränge Sonstiges	TP		TP	TP
WANNUCKH CHICH		×	KAMPF INITIATIVE BONUS Sonstiges		ANGRIFFE	
ATTRIBUTSWERTE  Attributs-Gegenstands-Attributswert Bonus modifikator  ST  ATTRIBUTSWERTE  Temp. Bonus			INIT = GE +  GRUNDWERTE ANGRIFE AngriffTemp. Schade  + +	Reichweite m	Angriffsbonus Fe	Schaden Kritisch
GE GE KO			BEWEGUNGSRAMERüstung Temp.  m Fe m Fe m Fe	Reichweite	Angriffsbonus	Schaden Kritisch
IN IN WE WE			Schwimmen Fliegen Klettern  m Fe m Fe m Fe		Fe Angriffsbonus	Schoden Vritical
CH CH Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2			KAMPFMANÖVER KAMPFMANÖVER BONUS Größen- modifikatorSonstiges	Reichweite m	Fe	Schaden Kritisch
AUSRÜSTUNG			KMB = 5 5 + ST + +  KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG	Größen- Ablenk modifikator modifi	ungs-	Moral-
Eigenschaften			<b>KMV</b>	+ + +	+	bonus +
Eigenschaften			RÜSTUNGSKLASSE	+		rdSWÜRFE IndbonusSonstiges PUNGSWURF  + CSWUPF
Eigenschaften			RK = 10 / + -  BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE  RK = 10 + GE / -  Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierur	+	REF = GE + WILLEN RETTUN WIL = WE +	+ GSWURF +
AUSRÜSTUNG	NOTIZEN		RK / / FÄHIGKEITEN IM KAMI	PF ,	□ Entrinnen□ Ausdaue	er
					EFF	EKTE