NSC	Klasse	Stufe <b>HG</b>		GESUNDHEIT
Z Volk	FERTIGKEITEN		TREFFERPUNKTEerletzungen	☐ Sterben  Stabil Nichttödlich Bewusstlos
**************************************		Ränge Sonstiges	TP	TP TP
			KAMPF ,	ANGRIFFE
ATTRIBUTSWERTE			GRUNDWERTE ANGRIFF AngriffTemp. Schader	1
Attributs-Gegenstands-Attributs- Temp.			+ +	Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch
wert Bonus modifikator Bonus				m Fe
ST ST				
GE GE			INITIATIVE BONUS Sonstiges	Angriffsbonus Schaden Kritisch
ко ко			INIT = GE +	Reichweite Schauen Kittisch
IN IN			BEWEGUNGSRATE Temp.	m Fe
			m Fe m Fe	
WE WE			Größen-	Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch
CH CH			RINGKAMPF BONUS modifikator Sonstiges	m Fe
Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2			= building a mining a	
AUSRÜSTUNG			RETTUNGSWÜRFE	Angriffsbonus Schaden Kritisch
			GrundbonusSonstiges Temp. ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF	Reichweite states and Fe
Eigenschaften			ZÄH = KO + +	m Fe VERTEIDIGUNG
			REFLEX RETTUNGSWURF	Rüstung Größen- Sonstige
			REF = GE + +	RÜSTUNGSKLASSE & Schild modifikatorModifikatoren
			WILLEN RETTUNGSWURF	RK = 10 + GE + - +
Eigenschaften			WIL = WE + +	AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE
			□ Entrinnen	RK = 10 / + - +
			_ Entrimen	BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE
				RK = 10 + GE / - +
Eigenschaften			EFFEKTE	Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung
				RK /
AUSRÜSTUNG				FÄHIGKEITEN IM KAMPF
AUSRUSTUNG				