NSC	Klasse	Stufe <b>HG</b>		GESUNDHEIT
Z Volk	FERTIGKEITEN		TREFFERPUNKTEerletzungen	☐ Sterbend Stabil Nichttödlich☐ Bewusstlos
		Ränge Sonstiges	TP	TP TP
			KAMPF	ANGRIFFE
ATTRIBUTSWERTE			GRUNDWERTE ANGRIFF AngriffTemp. Schader	n
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 Anymisbonus Schaden 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			= - dund = -	
• AUSRÜSTUNG			RETTUNGSWÜRFE	Angriffsbonus Schaden Kritisch
			GrundbonusSonstiges Temp. ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF	Reichweite Senate IIII
Eigenschaften			ZÄH = KO + +	WERTEIDIGUNG
			REFLEX RETTUNGSWURF	Rüstung Größen- Sonstige
			REF = GE + +	RÜSTUNGSKLASSE & Schild modifikatorModifikator
			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 /
ATIONÜOMINO				FÄHIGKEITEN IM KAMPF
AUSRÜSTUNG				