NSC	Klasse	Stufe HG		GESUNDHEIT	,
Z Volk	FERTIGKEITEN	T	TREFFERPUNKTEerletzungen	☐ Sterbend	□ Stabil Nichttödlich□ Bewusstlos
		Ränge Sonstiges	TP		TP TP
William Consultation of the Consultation of th			KAMPF	`	ANGRIFFE
ATTRIBUTSWERTE			INITIATIVE BONUS Sonstiges		
Attributs-Gegenstands-Attributs- Temp. wert Bonus modifikator Bonus			INIT = GE +	Reichweite	ngriffsbonus Schaden Kritisch
ST ST			GRUNDWERTE ANGREE AngriffTemp. Schader	m Fe	
GE GE					
KO KO			BEWEGUNGSRAMERüstung Temp.	Reichweite An	ngriffsbonus Schaden Kritisch
			m Fe m Fe m Fe	m Fe	
IN IN			Schwimmen Fliegen Klettern		
WE WE			m Fe m Fe m Fe	Reichweite An	ngriffsbonus Schaden Kritisch
CH CH			KAMPFMANÖVER KAMPFMANÖVER Größen-	m Fe	
Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2 AUSRÜSTUNG			BONUS modifikator Constigue		
AUSRUSTUNG ,			KMB = 1		# 000000000
Eigenschaften			KAMPFMANOVER	Größen- Ablenkungs- modifikator modifikator Son	Moral- ostiges bonus
Eigensonarien			E 10 + and		+
			VERTEIDIGUNG		RETTUNGSWÜRFE
			Rüstung Grö	ßen- Sonstiges	GrundbonusSonstiges Temp.
Eigenschaften			RÜSTUNGSKLASSE & Schild modi		KEIT RETTUNGSWURF
			RK = 10 + GE + - AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLA		= KO + +
			RK = 10 / + -		X RETTUNGSWURF
			BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE		N RETTUNGSWURF
Eigenschaften			RK = 10 + GE / -	_	= WE + +
			Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierun		nnen□ Ausdauer
AUSRÜSTUNG .	NOTIZEN	,	RK /		
			FÄHIGKEITEN IM KAMF	PF ,	
					EFFEKTE