NSC	Klasse	Stufe HG		GESUNDHEIT	
Z Volk	FERTIGKEITEN		TREFFERPUNKTEerletzungen	□ Sterben Stabil Nichttödlich Bewusst	tlos
**************************************		Ränge Sonstiges	TP	ТР	TP
			KAMPF	ANGRIFFE	-
ATTRIBUTSWERTE			GRUNDWERTE ANGREEF AngriffTemp. Schaden	1	
Attributs-Gegenstands-Attributs- Temp.			+ +	Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritise	ch
wert Bonus modifikator Bonus				m Fe	
ST ST					_
GE GE			INITIATIVE BONUS Sonstiges	Angriffsbonus Schaden Kritis	ch:
ко ко			INIT = GE +	Reichweite	
IN IN			BEWEGUNGSRATE Temp.	m Fe	
			m Fe m Fe		
WE WE			Größen-	Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritist	ch
CH CH			RINGKAMPF BONUS modifikator Sonstiges	m Fe	
Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2			= - builde = - ST + x 4 +		
AUSRÜSTUNG			RETTUNGSWÜRFE	Angriffsbonus Schaden Kritisi	ch
			GrundbonusSonstiges Temp. ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF	Reichweite	
Eigenschaften			zäh = KO + +	m Fe VERTEIDIGUNG	
			REFLEX RETTUNGSWURF	Rüstung Größen- Sons	
			REF = GE + +	RÜSTUNGSKLASSE & Schild modifikatorModifik	catoren
			WILLEN RETTUNGSWURF	RK = 10 + GE + - +	
Eigenschaften			WIL = WE + +	AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE	
				RK = 10 / + - +	
			□ Entrinnen	BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	
				RK = 10 + GE / - +	
Eigenschaften			EFFEKTE *	Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung	
				RK /	
				FÄHIGKEITEN IM KAMPF	
AUSRÜSTUNG					