NSC	Klasse	Stufe HG		GESUNDHEIT	
Volk	FERTIGKEITEN	*	TREFFERPUNKT Eerletzungen		il Nichttödlich□ Bewusstlos P TP
	Fertigkeit +3	Ränge Sonstiges	KAMPF	ANGRI	
ATTRIBUTSWERTE			GRUNDWERTE ANGRIFF AngriffTemp. Schader		
Attributs-Gegenstands-Attributs- Temp. wert Bonus modifikator Bonus			+ +	Reichweite	us Schaden Kritisch
ST ST				m Fe	
GE GE			INITIATIVE BONUS Sonstiges	Angriffsbon	us Schaden Kritisch
ко ко			INIT = GE +	Reichweite m Fe	
IN IN			BEWEGUNGSRATE Temp.	111 10	
WE WE			m Fe	Reichweite Angriffsbon	us Schaden Kritisch
CH CH			RINGKAMPF BONUS modifikator Sonstiges	m Fe	
Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2 AUSRÜSTUNG			= 5 5 + ST + x 4 + RETTUNGSWÜRFE	-	
			GrundbonusSonstiges Temp. ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF	Reichweite Angriffsbon	us Schaden Kritisch
Eigenschaften			ZÄH = KO + +	m Fe VERTEID	IGUNG -
			REFLEX RETTUNGSWURF	-	Rüstung Größen- Sonstige & Schild modifikatorModifikatoren
			REF = GE + +	RK = 10 + GE +	- +
Eigenschaften			WILLE WE + +	AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜ	STUNGSKLASSE
			□ Entrinnen	RK = 10 / + BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLAS	- +
				RK = 10 + GE	/ - +
 Eigenschaften			EFFEKTE	Temp. RK ZauberresistenzSchade	ensreduzierung
				RK	1
AUSRÜSTUNG	NOTIZEN			FÄHIGKEITEN	IM KAMPF
				-	