NSC	Klasse	Stufe <b>HG</b>		GESUNDHEIT		×
Z Volk	FERTIGKEITEN	T	TREFFERPUNKTEerletzungen	□ Ster	bend □ Stabil	Nichttödlich□ Bewusstlos
		Ränge Sonstiges	TP		TP	TP
William Consultation of the Consultation of th			KAMPF	×	ANGRIFFE	i ,
ATTRIBUTSWERTE			INITIATIVE BONUS Sonstiges			
Attributs-Gegenstands-Attributs- Temp. wert Bonus modifikator Bonus			INIT = GE +	Reichweite	Angriffsbonus	Schaden Kritisch
ST ST			GRUNDWERTE ANGREE AngriffTemp. Schader	m Fe		
GE GE						
KO KO			BEWEGUNGSRAMERüstung Temp.	Reichweite	Angriffsbonus	Schaden Kritisch
			m Fe m Fe m Fe	m Fe		
IN IN			Schwimmen Fliegen Klettern			
WE WE			m Fe m Fe m Fe	Reichweite	Angriffsbonus	Schaden Kritisch
CH CH			KAMPFMANÖVER  KAMPFMANÖVER  Größen-	m Fe		
Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2  AUSRÜSTUNG			BONUS modifikator Constigue			
AUSRUSTUNG ,			KMB = 1		#	
Eigenschaften			KAMPFMANOVER	Größen- Ablenkung: modifikator modifikato	s- or Sonstiges	Moral- bonus
Eigensonarien			E 10 + and		+	+
			VERTEIDIGUNG		DETTIIN	GSWÜRFE *
			Rüstung Grö	ßen- Sonstiges	Gru	ndbonusSonstiges Temp.
Eigenschaften			RÜSTUNGSKLASSE & Schild modi		HIGKEIT RETT	
			RK = 10 + GE + - AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLA	∟	ÄН = КО +	+
			RK = 10 / + -		EFLEX RETTUNG REF = GE +	SSWURF
			BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	L	ILLEN RETTUN	
Eigenschaften			RK = 10 + GE / -		TILL = WE +	+
			Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierun	a	Entrinnen□ Ausdaue	r
AUSRÜSTUNG .	NOTIZEN	-	RK /		Zittimion Zittoria	
			FÄHIGKEITEN IM KAMF	PF -		
					ERR	EKTE *