	Class	Stufe	HG	×	GESUNDHEI'	Γ	*
NPC			Т	TREFFERPUNKTEerletzungen	KTEerletzungen		Nichttödlich□ Bewusstlos
Volk	FERTIGE Fertigkeit	KEITEN +3 Ränge Sons	st. Mod.	TP		TP	TP
	Akrobatik	GE □		KAMPF		ANGRIFF	
<u>↑ × 11 </u>	Schätzen	IN 🗆		INITIATIVE BONUS Sonst. Mod.			
ATTRIBUTSWERTE Attributs-Gegenstands-Attributs- Temp.	Bluffen	CH 🗆		INIT = GE +		ANGRIFFSBONUS	Schaden Kritisch
wert Bonus modifikator Bonus	Klettern	ST 🗆		GRUNDWERTE ANGRIFF AngriffTemp. Schao	Reichweite	ANGRITT SDONOS	Schaden Khitisch
ST ST	Diplomatie	СН 🗆		+ +	m	Fe	
	Mechanismus ausschalten	GE 🗆	!		П		
GE GE	Verkleiden	СН 🗆		BEWEGUNGSRAftERüstung Temp.		ANGRIFFSBONUS	Schaden Kritisch
ко ко	Entfesselungskunst	GE □		m Fe m Fe m Fe	Reichweite		
IN IN	Fliegen	GE 🗆		Schwimmen Fliegen Klettern	m	Fe	
	Mit Tieren umgehen	CH 🗆		m Fe m Fe m F			
WE WE	Heilkunde	WE -				ANGRIFFSBONUS	Schaden Kritisch
сн сн	Einschüchtern	СН 🗆		KAMPFMANÖVER KAMPFMANÖVER Größen-	Reichweite	_	
Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2	Sprachenkunde	IN 🗆	!	KAMPFMANOVER BONUS Größen- modifikatoßonst. M	m lod.	Fe	
AUSRÜSTUNG	Wahrnehmung	WE 🗆		KMB = # ST + +	Munition	#	
	Reiten	GE □		KAMPFMANÖVER-	_		
Eigenschaften	Motiv erkennen	WE 🗆		DEFENCE	Größen- Ablenk modifikator modif	tungs- ikatorSonst. Mod.	Moral- bonus
Ligensonarien	Fingerfertigkeit	GE 🗆		KMV = 10 + m & + ST + GE		+	+
	Zauberkunde	IN 🗆		2 g g . 31 . GE	<u> </u>	<u></u>	
	Heimlichkeit	GE □		VERTEIDIGUNG	Ĭ.		IGSWÜRFE 📝
	Survival	WE 🗆		RÜSTUNGSKLASSE & Schild mo	rößen- Sonst. Mod difikator	ZÄHIGKEIT SAVE	Basis Sonst. Mod. Temp.
Eigenschaften	Schwimmen	ST 🗆		RK = 10 + GE + -	_	ZÄH = KO +	+ -
	Magischen Gegenstand ben	utzen 🗆		AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKI	A CCE		'
					ASSE	REFLEX SAVE	
				RK = 10 / + -	"	REF = GE +	+
Eigenschaften				BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE		WILLEN RETTUN	GSWURF
				RK = 10 + GE / -	·····	WILL = WE +	+
				Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzier	ung	☐ Entrinnen☐ Ausdau	er
AUSRÜSTUNG	NOT	TES		RK /			
				FÄHIGKEITEN IM KAN	IPE 1		
				IAIIONDIIDN III NAIV			
						EFF	EKTE .