NSC	Class	Stufe HG	CREFFERPUNKTÆerletzungen	GESUNDHEIT	bend □ Stabil Nic	chttödlich□ Bewusstlos
Volk	FERTIGKEITEN Fertigkeit +3	Ränge Sonst. Mod.	TP		ТР	TP
ON MANANHURA MAN	Akrobatik GE Schätzen IN	 ×	KAMPF INITIATIVE BONUS Sonst. Mod.	×	ANGRIFFE	,
ATTRIBUTSWERTE Attributs-Gegenstands-Attributs- wert Bonus modifikator ST ST Attributs-Gegenstands-Attributs- Bonus Temp. Bonus	Bluffen CH CH Klettern ST CH		INIT = GE + GRUNDWERTE ANGRIFF AngriffTemp. Schade	Reichweite m Fe		Schaden Kritischer Treffer
GE GE	Mechanismus ausschalten GE		BEWEGUNGSRATTERüstung Temp.			
ко КО	Verkleiden CH □ Entfesselungskunst GE □		m Fe m Fe m Fe	Reichweite m Fe		Schaden Kritischer Treffer
WE IN WE	Fliegen GE Mit Tieren umgehen CH		Schwimmen Fliegen Klettern m Fe m Fe m Fe			
CH CH Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2	Heilkunde WE □ Einschüchtern CH □ Sprachenkunde IN □		KAMPFMANÖVER Größen-	Reichweite m Fe		Schaden Kritischer Treffer
AUSRÜSTUNG AUSRÜSTUNG	Sprachenkunde IN □ Wahrnehmung WE □ Reiten GE □		Modifikatosonst. Mo	Munition	# 00	
Eigenschaften	Motiv erkennen Fingerfertigkeit Zauberkunde ME GE IN IN IN IN IN IN IN IN IN I		KAMPFMANÖVER DEFENCE KMV = 10 + b b g g + ST + GE	Größen- Ablenkung: modifikator modifikato	s- orSonst. Mod.	Moral- bonus
	Heimlichkeit GE □ Survival WE □		VERTEIDIGUNG RÜSTUNGSKLASSE RÜSTUNGSKLASSE RÜSTUNGSKLASSE	ißen- Sonst. Mod.	RETTUNGS Grundb ÄHIGKEIT SAVE	SWÜRFE oonußonst. Mod. Temp.
Eigenschaften	Schwimmen ST Magischen Gegenstand benutzen		RK = 10 + GE + - AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLA RK = 10 / + -	ASSE RI	EFLEX SAVE	<u>-</u>
Eigenschaften			BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE	+ W	REF = GE + VILLEN RETTUNGS VIL = WE +	WURF
AUSRÜSTUNG	NOTES	~ (RK / / / / FÄHIGKEITEN IM KAME	_] Entrinnen□ Ausdauer	
					EFFEI	KTE
						00000