		Klasse Stufe LC		HG	GESUNDHEIT			
NSC					TREFFERPUNKTEerletzungen		Sterbend 🗆 Stabil	Nichttödlich□ Bewusstlos
Volk		FERTIGK Fertigkeit	EITEN +3 Ränge	Sonst.	ТР		TP	TP
Charles of the control of the contro	WEIBL WILL	Akrobatik	GE □	<u> </u>	KAMPF .	×	ANGRIFFE	
<u>→</u> × 111		Schätzen	IN 🗆		INITIATIVE BONUS Sonst.			
ATTRIBUTSWERTE Attributs-Gegenstands-Attributs- Temp.		Bluffen	СН 🗆		INIT = GE +		Angriffsbonus	Schaden Kritischer Treffer
	nodifikator Bonus	Klettern	ST 🗆		GRUNDWERTE ANGRAGE AngriffTemp. Schader	Reichweite	Angmosona	Conducti Miliooner Herio
ST	ST	Diplomatie	СН 🗆		+ +	m	Fe	
	GE	Mechanismus ausschalten	GE □					
GE		Verkleiden	СН 🗆		BEWEGUNGSRATERüstung Temp.		Angriffsbonus	Schaden Kritischer Treffer
ко	КО	Entfesselungskunst	GE 🗆		m Fe m Fe m Fe	Reichweite	_	
IN	IN	Fliegen	GE 🗆		Schwimmen Fliegen Klettern	m	Fe	
		Mit Tieren umgehen	СН 🗆		m Fe m Fe m Fe			
WE	WE	Heilkunde	WE 🗆			Reichweite	Angriffsbonus	Schaden Kritischer Treffer
СН	CH	Einschüchtern	СН 🗆		KAMPFMANÖVER KAMPFMANÖVER Größen-		Fo (
Attributsmodifikator = (Att	ributswert - 10) ÷ 2	Sprachenkunde	IN 🗆		BONUS modifikator Sonst.	Munition	Fe	
AUSRÜSTUNG		Wahrnehmung	WE -		KMB = 5 5 5 + ST + +	Mullition	#	
		Reiten	GE 🗆		KAMPFMANÖVER	2:2 411 1		
Eigenschaften		Motiv erkennen	WE -		DEFENSE	Größen- Ablenk modifikator modifi		Moral- bonus
		Fingerfertigkeit	GE 🗆		EMV = 10 + 55 + ST + GE	+ +	+	+
		Zauberkunde	IN 🗆					
		Heimlichkeit	GE 🗆		VERTEIDIGUNG	*		GSWÜRFE
		Survival	WE -		Rüstung Grö RÜSTUNGSKLASSE & Schild modii		ZÄHIGKEIT SAVE	ndbonus Sonst. Temp.
Eigenschaften		Schwimmen	ST 🗆		RK = 10 + GE + -	+	zäh = KO +	
		Magischen Gegenstand benu	ıtzen 🗆		AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLA	CCE	REFLEX SAVE	
					RK = 10 / + -	+	REF = GE +	
					BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	·		
Eigenschaften							WILLEN RETTUN	GSWURF
					RK = 10 + GE / -	^T	WILLEN WE +	+
					Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierun	g	☐ Entrinnen☐ Ausdaue	er
AUSRÜST	UNG	NOTIZ	ZEN		RK			
					FÄHIGKEITEN IM KAMP	F		
							EFF	EKTE