

HAUPTFERTIGKEITEN

Manöver in Rüstung (/)							
Fertigkeit	Wert	Eigenschaft	Klasse	Ggst.	Bes.	Gesamt	
Ohne Rüstung		GE:	/		0		B&M
Leder		GE:	/		-15		B&M
Verst. Leder		GE:	/		-30		B&M
Kette		ST:	/		-45		B&M
Schuppenpanzer		ST:	/		-50		B&M
Plattenpanzer		ST:	/		-60		B&M
Waffenfertigkeiten (/)							
Fertigkeit	Wert	Eigenschaft	Klasse	Ggst.	Bes.	Gesamt	
Einh. Klingenwaffe		ST:	/				OB
Einh. Schlagwaffe		ST:	/				OB
Zweihandwaffe		ST:	/				OB
Stangenwaffe		ST:	/				OB
Wurfwaffe		GE:	/				OB
Schusswaffe		GE:	/				OB
Allgemeine Fertigkeiten (/)							
Fertigkeit	Wert	Eigenschaft	Klasse	Ggst.	Bes.	Gesamt	
Klettern		GE:	/				B&M
Reiten		IT:	/				B&M
Schwimmen		GE:	/				B&M
Spuren lesen		IG:	/				SM
Wahrnehmung		IT:	/				SM
DB (Aktion)	*	-	-				DB I
DB (natürlich)	-	GE:	-				DB II

*) Hälfte des Offensivbonus – variiert je nach geführten Waffe.

Besondere Fertigkeiten (/)							
Fertigkeit	Wert	Eigenschaft	Klasse	Ggst.	Bes.	Gesamt	
Schleichen/Verbergen		AF:	/				SP
Schlösser öffnen		IG:	/				SM
Fallen entschärfen		IT:	/				SM
Trefferpunkte (/)		KO:	/		+5		SP
Auflauern		AF:	-	-			SP
Führungsfertigkeit	-	AF:	-				SM
Magische Fertigkeiten (/)							
Fertigkeit	Wert	Eigenschaft	Klasse	Ggst.	Bes.	Gesamt	
Runen lesen		IG:	/				SM
Gegenstände benutzen		IT:	/				SM
Gezielte Sprüche		IG:	/				OB
Basissprüche	-	IG:	/		+5		OB
NOTIZEN:							