

WILD SHAPE

Druiden-
stufe

Art

Größe

Größen-
modifikator

ATTRIBUTSWERTE

Attributs-Gegenstands-
wert

boni

Temp.
Bonus

Attributs-
modifikator

ST

ST

KO

KO

GE

GE

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2

KAMPF

INITIATIVE BONUS

Sonstiges

Initiative

INIT

=

GE

+

BEWEGUNGSRATE

Temp.

m

Fe

m

Fe

GRAPPLE BONUS

=

Grund-
angriff

+

ST

+

x 4

+

RETTUNGSWÜRFE

Basis

Sonstiges

Temp.

ZÄHIGKEIT SAVE

ZÄH

=

KO

+

+

REFLEX SAVE

REF

=

GE

+

+

PORTRAIT

ANGRIFFE

Reichweite

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Kritisch

m

Fe

Reichweite

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Kritisch

m

Fe

Reichweite

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Kritisch

m

Fe

RÜSTUNGSKLASSE

Natürliche
Rüstung

Größen-
modifikator

Misc
Modifizier

RK

=

10

+

GE

+

-

+

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

/

+

-

+

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

+

GE

/

-

+

Temp. RK

Zauberresistenz

Schadensreduzierung

RK

/

SPECIAL ABILITIES

WILD SHAPE

Druiden-
stufe

Art

Größe

Größen-
modifikator

ATTRIBUTSWERTE

Attributs-Gegenstands-
wert

boni

Temp.
Bonus

Attributs-
modifikator

ST

ST

KO

KO

GE

GE

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2

KAMPF

INITIATIVE BONUS

Sonstiges

Initiative

INIT

=

GE

+

BEWEGUNGSRATE

Temp.

m

Fe

m

Fe

GRAPPLE BONUS

=

Grund-
angriff

+

ST

+

x 4

+

RETTUNGSWÜRFE

Basis

Sonstiges

Temp.

ZÄHIGKEIT SAVE

ZÄH

=

KO

+

+

REFLEX SAVE

REF

=

GE

+

+

PORTRAIT

ANGRIFFE

Reichweite

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Kritisch

m

Fe

Reichweite

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Kritisch

m

Fe

Reichweite

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Kritisch

m

Fe

RÜSTUNGSKLASSE

Natürliche
Rüstung

Größen-
modifikator

Misc
Modifizier

RK

=

10

+

GE

+

-

+

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

/

+

-

+

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

+

GE

/

-

+

Temp. RK

Zauberresistenz

Schadensreduzierung

RK

/

SPECIAL ABILITIES