

WILD SHAPE

Druid Level

Creature Type

Größen-modifikator

ATTRIBUTSWERTE

Attributs-Gegenstands- Temp. Attributs-
wert boni Bonus modifikator

ST

GE

KO

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2 (abgerundet)

KAMPF

INITIATIVE BONUS Sonstiges Initiative

INIT = GE +

BEWEGUNGSRATE Temp.

m Fe

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER-BONUS Größen-
modifikatorSonstiges

KMB = Grund-
angriff + ST +

KAMPFMANÖVER-DEFENCE

Ausweich- Ablenkungs- Grund- Größen- Moral-
modifikator modifikator angriffsbonus modifikator Sonstiges bonus

KMV = 10 + ST + GE + + GAB + +

RÜSTUNGSKLASSE

Natürliche Größen- Misc
Rüstung modifikator Modifier

RK = 10 + GE + - +

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 / + - +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE / - +

Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung

RK /

SPECIAL ABILITIES

ANGRIFFE

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe

ZÄHIGKEIT SAVE Basis Sonstiges Temp.

ZÄH = KO + +

REFLEX SAVE

REF = GE + +

PORTRAIT

WILD SHAPE

Druid Level

Creature Type

Größen-modifikator

ATTRIBUTSWERTE

Attributs-Gegenstands- Temp. Attributs-
wert boni Bonus modifikator

ST

GE

KO

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2 (abgerundet)

KAMPF

INITIATIVE BONUS Sonstiges Initiative

INIT = GE +

BEWEGUNGSRATE Temp.

m Fe

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER-BONUS Größen-
modifikatorSonstiges

KMB = Grund-
angriff + ST +

KAMPFMANÖVER-DEFENCE

Ausweich- Ablenkungs- Grund- Größen- Moral-
modifikator modifikator angriffsbonus modifikator Sonstiges bonus

KMV = 10 + ST + GE + + GAB + +

RÜSTUNGSKLASSE

Natürliche Größen- Misc
Rüstung modifikator Modifier

RK = 10 + GE + - +

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 / + - +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE / - +

Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung

RK /

SPECIAL ABILITIES

ANGRIFFE

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch

m Fe

ZÄHIGKEIT SAVE Basis Sonstiges Temp.

ZÄH = KO + +

REFLEX SAVE

REF = GE + +

PORTRAIT