

NPC

RECHTSCHAFTEN

CHAOTISCH

Volk

MÄNNLICH

FRAU

ATTRIBUTSWERTE

Attributs-Gegenstands-Attributs-
wertbonimodifikator

Temp.
Bonus

ST

GE

KO

IN

WE

CH

ST

GE

KO

IN

WE

CH

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2

AUSRÜSTUNG

Eigenschaften

Eigenschaften

Eigenschaften

INVENTAR

Class

Stufe

CR

FERTIGKEITEN

Skill

+3

Ränge

Sonstiges

Akrobatik

GE

Schätzen

IN

Disguise

CH

Klettern

ST

Diplomatie

CH

Mechanismus ausschalten

GE

Verkleiden

CH

Entfesselungskunst

GE

Fliegen

GE

Mit Tieren umgehen

CH

Heilkunde

WE

Einschüchtern

CH

Sprachenkunde

IN

Wahrnehmung

WE

Reiten

GE

Motiv erkennen

WE

Fingerfertigkeit

GE

Zauberkunde

IN

Heimlichkeit

GE

Survival

WE

Schwimmen

ST

Magischen Gegenstand benutzen

CH

NOTES

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE

Verletzungen

TP

TP

TP

Sterbend

Stabil

Nichttödlich

VERTEIDIGUNG

KAMPF

INITIATIVE BONUS

Sonstiges

INIT

=

GE

+

GRUNDANGRIFF

Temp. Angriff

Temp. Schaden

+

+

BEWEGUNGSRATE

Armour

Temp.

m

Fe

m

Fe

m

Fe

Schwimmen

Fliegen

Klettern

m

Fe

m

Fe

m

Fe

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER-BONUS

Größen-modifikator

Sonstiges

KMB

=

Grund-angriff

+

ST

+

+

KAMPFMANÖVER-DEFENCE

KMV

=

10

+

Grund-angriff

+

ST

+

GE

+

+

+

Größen-modifikator

Ablenkungs-modifikator

Sonstiges

Moral-bonus

VERTEIDIGUNG

Rüstung

Größen-modifikator

Sonstiges

RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

+

GE

+

-

+

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

/

+

-

+

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

+

GE

/

-

+

Temp. RK

Zauberresistenz

Schadensreduzierung

RK

/

KAMPFFÄHIGKEITEN

ANGRIFFE

Reichweite

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Kritisch

m

Fe

Reichweite

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Kritisch

m

Fe

Reichweite

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Kritisch

m

Fe

Munition

#

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE

Basis

Sonstiges

Temp.

ZÄH

=

KO

+

+

REFLEX SAVE

REF

=

GE

+

+

WILLEN RETTUNGSWURF

WILL

=

WE

+

+

Entrinnen

Ausdauer

EFFEKTE