

WILD SHAPE

Druiden-

stufe

Art

Größen-

modifikator

ATTRIBUTSWERTE

Attributs-Gegenstands-

wert

boni

Temp.

Bonus

Attributs-

modifikator

ST

GE

KO

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2

KAMPF

INITIATIVE BONUS

Sonstiges

Initiative

INIT

=

GE

+

BEWEGUNGSRATE

Temp.

m

Fe

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER-BONUS

Größen-

modifikator

Sonstiges

KMB

=

Grund-

angriff

+

ST

+

KAMPFMANÖVER-DEFENCE

Ausweich-

modifikator

Ablenkungs-

modifikator

Grund-

angriffsbonus

Größen-

modifikator

Sonstiges

Moral-

bonus

KMV

=

10

+

ST

+

GE

+

+

GAB

+

+

RÜSTUNGSKLASSE

Natürliche

Rüstung

Größen-

modifikator

Sonstiges

RK

=

10

+

GE

+

-

+

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

/

+

-

+

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

+

GE

/

-

+

Temp. RK

Zauberresistenz

Schadensreduzierung

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

Druiden-

stufe

Art

Größen-

modifikator

ATTRIBUTSWERTE

Attributs-Gegenstands-

wert

boni

Temp.

Bonus

Attributs-

modifikator

ST

GE

KO

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2

KAMPF

INITIATIVE BONUS

Sonstiges

Initiative

INIT

=

GE

+

BEWEGUNGSRATE

Temp.

m

Fe

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER-BONUS

Größen-

modifikator

Sonstiges

KMB

=

Grund-

angriff

+

ST

+

KAMPFMANÖVER-DEFENCE

Ausweich-

modifikator

Ablenkungs-

modifikator

Grund-

angriffsbonus

Größen-

modifikator

Sonstiges

Moral-

bonus

KMV

=

10

+

ST

+

GE

+

+

GAB

+

+

RÜSTUNGSKLASSE

Natürliche

Rüstung

Größen-

modifikator

Sonstiges

RK

=

10

+

GE

+

-

+

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

/

+

-

+

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

+

GE

/

-

+

Temp. RK

Zauberresistenz

Schadensreduzierung

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