NSC Character Name GESUNDHEIT TREFFERPUNKTEerletzungen ☐ Sterbent Stabil Nichttödlich Bewusstlos Stufe Class TP TP modifikator Größe **ANGRIFFE** KAMPF GRUNDWERTE ANGRIFF AngriffTemp. Schaden **ATTRIBUTSWERTE** FERTIGKEITEN ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer Attributs-Gegenstands-Attributs-Temp. Fertigkeit Räng\olks-, Talentbonus Reichweite Bonus modifikator Bonus Balancieren Fe m ST Klettern Entfesselungskunst INITIATIVE BONUS Sonst. Mod. KO ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer INIT = GE + Reichweite Verstecken **GE** m Fe Springen BEWEGUNGSRATE Temp. IN Lauschen m Fe m Fe WE Leise bewegen ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer Größen-RINGKAMPF modifikatoSonst. Mod. CH Suchen BONUS BOALES = 5 + ST + x 4 + m Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2 Motiv erkennen **AUSRÜSTUNG** Entdecken RETTUNGSWÜRFE ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer Reichweite Grundbonu&onst. Mod. Temp. Survival **ZÄHIGKEIT SAVE** m Fe Schwimmen ZÄH = KO + **VERTEIDIGUNG** Rüstung Größen-**REFLEX SAVE** & Schild modifikatorModifikatoren RÜSTUNGSKLASSE REF = GE + = 10 + GE + WILLEN RETTUNGSWURF **AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE** WIL = WE += 10 AUSRÜSTUNG □ Entrinnen BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE = 10 + GEZauberresistenzSchadensreduzierung **EFFEKTE** Temp. RK FÄHIGKEITEN IM KAMPF

TP

Sonstige