

NPC

RECHTSCHAFTEN

CHAOTISCH

Volk

MÄNNLICH

FRAU

Attributswerte

Attributswerte	Gegenstandsboni	Attributswerte	Temp. Bonus
ST		ST	
GE		GE	
KO		KO	
IN		IN	
WE		WE	
CH		CH	

Attributswerte = (Attributswert - 10) ÷ 2

Ausrüstung

Eigenschaften

Eigenschaften

Eigenschaften

INVENTAR

NOTES

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		
Sprachkunde	IN		
Wahrnehmung	WE		
Reiten	GE		
Motiv erkennen	WE		
Fingerfertigkeit	GE		
Zauberkunde	IN		
Heimlichkeit	GE		
Survival	WE		
Schwimmen	ST		
Magischen Gegenstand benutzen	CH		

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE

Verletzungen

TP

TP

TP

☐ Sterbend ☐ Stabil Nichttötlich ☐ VERTEIDIGUNG

KAMPF

INITIATIVE BONUS

Sonstiges

INIT = GE +

GRUNDANGRIFF

Temp. Angriff

Temp. Schaden

BEWEGUNGSRATE

Armour

Temp.

Schwimmen

Fliegen

Klettern

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

ANGRIFFE

Reichweite

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Kritisch

Reichweite

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Kritisch

Reichweite

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Kritisch

Munition

#

Größen-modifikator

Ablenkungs-modifikator

Sonstiges

Moral-bonus

VERTEIDIGUNG

RÜSTUNGSKLASSE

Rüstung & Schild

Größen-modifikator

Sonstiges

RK = 10 + GE + - +

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 / + - +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE / - +

Temp. RK

Zauberresistenz

Schadensreduzierung

RK

KAMPFFÄHIGKEITEN

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE

Basis

Sonstiges

Temp.

ZÄH = KO + +

REFLEX SAVE

REF = GE + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WILL = WE + +

Entrinnen

Ausdauer

EFFEKTE