

# TIERGESTALT

Art



Größen-  
modifikator

## ATTRIBUTSWERTE

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

ST     ST  
GE     GE  
KO     KO

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2

## KAMPF

INITIATIVE BONUS Sonstiges Initiative

INIT = GE +

BEWEGUNGSRATE

m Fe  Temp.  m Fe

## KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER  
BONUS

KMB = Grund-  
angriff + ST +  +

KAMPFMANÖVER  
VERTEIDIGUNG

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

## RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE +  -  +

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 / +  -  +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE / -  +

Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung

RK /

## BESONDERE FÄHIGKEITEN

## ANGRIFFE

Reichweite  Angriffsbonus  Schaden  Kritisch

Reichweite  Angriffsbonus  Schaden  Kritisch

Reichweite  Angriffsbonus  Schaden  Kritisch

Reichweite  Angriffsbonus  Schaden  Kritisch

## RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF

ZÄH = KO +  +

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE +  +

## PORTRÄT

# TIERGESTALT

Art



Größen-  
modifikator

## ATTRIBUTSWERTE

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

ST     ST  
GE     GE  
KO     KO

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2

## KAMPF

INITIATIVE BONUS Sonstiges Initiative

INIT = GE +

BEWEGUNGSRATE

m Fe  Temp.  m Fe

## KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER  
BONUS

KMB = Grund-  
angriff + ST +  +

KAMPFMANÖVER  
VERTEIDIGUNG

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

## RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE +  -  +

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 / +  -  +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE / -  +

Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung

RK /

## BESONDERE FÄHIGKEITEN

## ANGRIFFE

Reichweite  Angriffsbonus  Schaden  Kritisch

Reichweite  Angriffsbonus  Schaden  Kritisch

Reichweite  Angriffsbonus  Schaden  Kritisch

Reichweite  Angriffsbonus  Schaden  Kritisch

## RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF

ZÄH = KO +  +

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE +  +

## PORTRÄT