

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 Sonst. Mod. Initiative

INIT = GE + _____

BEWEGUNGSRATE

Temp.	_____
m	Fe

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER
BONUS

KMB = Grund-
angriff + ST + _____

KAMPFMANÖVER
DEFENCE

KMV = 10 + ST + GE + _____ + _____ + GAB + _____ + _____

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	Kritischer Treffer
m	Fe		

Reichweite	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritischer Treffer
m	Fe		

Reichweite	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritischer Treffer
m	Fe		

Reichweite	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritischer Treffer
m	Fe		

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE

ZÄH = KO + _____ + _____

REFLEX SAVE

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 Sonst. Mod. Initiative

INIT = GE + _____

BEWEGUNGSRATE

Temp.	_____
m	Fe

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER
BONUS

KMB = Grund-
angriff + ST + _____

KAMPFMANÖVER
DEFENCE

KMV = 10 + ST + GE + _____ + _____ + GAB + _____ + _____

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	Kritischer Treffer
m	Fe		

Reichweite	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritischer Treffer
m	Fe		

Reichweite	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritischer Treffer
m	Fe		

Reichweite	ANGRIFFSBONUS	Schaden	Kritischer Treffer
m	Fe		

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE

ZÄH = KO + _____ + _____

REFLEX SAVE

REF = GE + _____ + _____

PORTRÄT