

TIERGESTALT

Art

Größe

Größenmodifikator

Attributswerte

Attributs-Gegenstands-wert

Bonus

Temp. Bonus

Attributs-modifikator

ST

KO

GE

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2

KAMPF

INITIATIVE BONUS

Sonst. Mod.

Initiative

INIT

=

GE

+

BEWEGUNGSRATE

m

Fe

Temp.

RINGKAMPF BONUS

Grundangriff

=

ST

+

x 4

+

RETTUNGSWÜRFE

Grundbon

Sonst. Mod.

Temp.

ZÄHIGKEIT SAVE

ZÄH

=

KO

+

REFLEX SAVE

REF

=

GE

+

PORTRÄT

ANGRIFFE

Reichweite

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Kritischer Treffer

Reichweite

m

Fe

Reichweite

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Kritischer Treffer

Reichweite

m

Fe

RÜSTUNGSKLASSE

Natürliche Rüstung

Größenmodifikator

Sonstige Modifikatoren

RK

=

10

+

GE

+

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

/

+

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

+

GE

/

Temp. RK

Zauberresistenz

Schadensreduzierung

BESONDERE FÄHIGKEITEN

TIERGESTALT

Art

Größe

Größenmodifikator

Attributswerte

Attributs-Gegenstands-wert

Bonus

Temp. Bonus

Attributs-modifikator

ST

KO

GE

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2

KAMPF

INITIATIVE BONUS

Sonst. Mod.

Initiative

INIT

=

GE

+

BEWEGUNGSRATE

m

Fe

Temp.

RINGKAMPF BONUS

Grundangriff

=

ST

+

x 4

+

RETTUNGSWÜRFE

Grundbon

Sonst. Mod.

Temp.

ZÄHIGKEIT SAVE

ZÄH

=

KO

+

REFLEX SAVE

REF

=

GE

+

PORTRÄT

ANGRIFFE

Reichweite

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Kritischer Treffer

Reichweite

m

Fe

Reichweite

ANGRIFFSBONUS

Schaden

Kritischer Treffer

Reichweite

m

Fe

RÜSTUNGSKLASSE

Natürliche Rüstung

Größenmodifikator

Sonstige Modifikatoren

RK

=

10

+

GE

+

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

/

+

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

+

GE

/

Temp. RK

Zauberresistenz

Schadensreduzierung

BESONDERE FÄHIGKEITEN