

# TIERGESTALT

Art



Größen-  
modifikator

## ATTRIBUTSWERTE

Attributs-Gegenstands- Temp. Attributs-  
wert boni 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-  
DEFENCE

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 /

## SPECIAL ABILITIES

## ANGRIFFE

Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch  
m Fe

Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch  
m Fe

Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch  
m Fe

Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch  
m Fe

## RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE

ZÄH = KO +  +

REFLEX SAVE

REF = GE +  +

## PORTRAIT

# TIERGESTALT

Art



Größen-  
modifikator

## ATTRIBUTSWERTE

Attributs-Gegenstands- Temp. Attributs-  
wert boni 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-  
DEFENCE

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 /

## SPECIAL ABILITIES

## ANGRIFFE

Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch  
m Fe

Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch  
m Fe

Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch  
m Fe

Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch  
m Fe

## RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE

ZÄH = KO +  +

REFLEX SAVE

REF = GE +  +

## PORTRAIT