

TIERGESTALT

Art

Größe

Größen-modifikator

Attributswerte

Attributs-Gegenstands-wert

Bonus

Temp. Bonus

Attributs-modifikator

ST

GE

KO

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2

KAMPF

INITIATIVE BONUS

Sonstiges

Initiative

INIT

=

GE

+

BEWEGUNGSRATE

m

Fe

RINGKAMPF BONUS

=

Grund-angriff

+

ST

+

x 4

+

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT

Grundbonus

Sonstiges

Temp.

ZÄH

=

KO

+

+

REFLEX RETTUNGSWURF

REF

=

GE

+

+

PORTRÄT

ANGRIFFE

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

m

Fe

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

m

Fe

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

m

Fe

RÜSTUNGSKLASSE

Natürliche Rüstung

Größen-modifikator

Sonstige Modifikatoren

RK

=

10

+

GE

+

-

+

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

/

+

-

+

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

+

GE

/

-

+

Temp. RK

Zauberresistenz

Schadensreduzierung

RK

/

BESONDERE FÄHIGKEITEN

TIERGESTALT

Art

Größe

Größen-modifikator

Attributswerte

Attributs-Gegenstands-wert

Bonus

Temp. Bonus

Attributs-modifikator

ST

GE

KO

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2

KAMPF

INITIATIVE BONUS

Sonstiges

Initiative

INIT

=

GE

+

BEWEGUNGSRATE

m

Fe

RINGKAMPF BONUS

=

Grund-angriff

+

ST

+

x 4

+

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT

Grundbonus

Sonstiges

Temp.

ZÄH

=

KO

+

+

REFLEX RETTUNGSWURF

REF

=

GE

+

+

PORTRÄT

ANGRIFFE

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

m

Fe

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

m

Fe

Reichweite

Angriffsbonus

Schaden

Kritisch

m

Fe

RÜSTUNGSKLASSE

Natürliche Rüstung

Größen-modifikator

Sonstige Modifikatoren

RK

=

10

+

GE

+

-

+

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

/

+

-

+

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK

=

10

+

GE

/

-

+

Temp. RK

Zauberresistenz

Schadensreduzierung

RK

/

BESONDERE FÄHIGKEITEN