

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
m Fe

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch
m Fe

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch
m Fe

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch
m Fe

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
m Fe

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch
m Fe

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch
m Fe

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch
m Fe

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF

ZÄH = KO + +

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + +

PORTRÄT