

# TIERGESTALT

ATTRIBUTSWERTE

	Attributs-Gegenstands- wert      Bonus	Temp. Bonus	Attributs- modifikator
ST	<div style="border-bottom: 1px solid black; width: 100px;"></div>	<div style="border-bottom: 1px solid black; width: 100px;"></div>	ST
GE	<div style="border-bottom: 1px solid black; width: 100px;"></div>	<div style="border-bottom: 1px solid black; width: 100px;"></div>	GE
KO	<div style="border-bottom: 1px solid black; width: 100px;"></div>	<div style="border-bottom: 1px solid black; width: 100px;"></div>	KO

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2

KAMPE

**INITIATIVE BONUS**      Sonst.      Initiative

INIT

= GE +

**BEWEGUNGSRATE**      Temp.

m    Fe

m    Fe

KAMPFMANÖVER

**KAMPFMANÖVER BONUS**      Größen-  
modifikator      Sonst.

KMB

=

Grund-  
angriff

+

ST

+

👤

+

**KAMPFMANÖVER DEFENCE**      Auswei-  
modifik

KMV

= 10 +

ST

+

GE

+

RÜSTUNGSKLASSE

**RÜSTUNGSKLASSE**      Natürliche  
Rüstung      Grö-  
mod

RK

= 10 +

GE

+

-

**AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE**

RK

= 10

/

+

-

**BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE**

RK

= 10 +

GE

/

-

Temp. RK      Zauberresistenz      Schadensreduzierung

RK

/

BESONDERE FÄHIGKEIT

Art

Größen-modifikator

**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		

ch- Ablenkungs-  
modifikator

Grund-  
Angriffsbonus

Größen-  
modifikator

Sonst.

Moral-  
bonus

+
+

GAB

++

+

**RETTUNGSWÜRFE**

Ben- fikator	Sonst.	Grundbonus	Sonst.	Temp.
-----------------	--------	------------	--------	-------

**ZÄHIGKEIT SAVE**

ZÄH	=	KO	+		+	
-----	---	----	---	--	---	--

**REFLEX SAVE**

REF	=	GE	+		+	
-----	---	----	---	--	---	--

**PORTRÄT**

# TIERGESTALT

## ATTRIBUTSWERTE

	Attributs-Gegenstands- wert	Bonus	Temp. Bonus	Attributs- modifikator
ST	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	ST <input type="text"/>
GE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	GE <input type="text"/>
KO	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	KO <input type="text"/>

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2

## KAMPF

**INITIATIVE BONUS**      Sonst.      Initiative


INIT = GE +

**BEWEGUNGSRATE**      Temp.

m    Fe

## KAMPFMANÖVER

**KAMPFMANÖVER BONUS**      Größen-  
modifikator      Sonst.

KMB = Grund-  
angriff + ST +  +

**KAMPFMANÖVER DEFENCE**      Auswe-  
modifi

KMV = 10 + ST + GE +

## RÜSTUNGSKLASSE

**RÜSTUNGSKLASSE**      Natürliche      Gr  
Rüstung      mod

RK = 10 + GE +

**AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE**

RK = 10 / +

**BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE**

RK = 10 + GE /

Temp. RK      Zauberresistenz      Schadensreduzierun

RK  /

## BESONDERE FÄHIGKEIT

Art		Größen-modifikator	
ANGRIFFE			
Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
m Fe	<div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>	<div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>	<div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>
Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
m Fe	<div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>	<div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>	<div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>
Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
m Fe	<div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>	<div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>	<div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>
Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer
m Fe	<div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>	<div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>	<div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>
Grund- bonuskriter	Ablenkungs- modifikator	Grund- Angriffsbonus	Größen- modifikator
+	+	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; display: inline-block;">GAB</div>	+
		<div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>	+
			<div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>
RETTUNGSWÜRFE			
Größen- modifikator	Sonst.	Grundbonus	Sonst.
+			
ZÄHIGKEIT SAVE			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">ZÄH</div> = KO		+	<div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>
REFLEX SAVE			
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">REF</div> = GE		+	<div style="border: 1px solid black; height: 30px; width: 100%;"></div>
PORTRÄT			