TIERGESTALT	Art			Größen- modifikator
ATTRIBUTSWERTE	×	ANGRIFFE		, (
Attributs-Gegenstands- Temp. Attributs- wert Bonus Bonus modifikator				
ST ST	Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
GE GE	m	Fe		
ко Ко				
Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2  KAMPF	Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
INITIATIVE BONUS Sonstiges Initiative	m	Fe		
INIT = GE +				
BEWEGUNGSRATE Temp.	Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe m Fe	m	Fe		
KAMPFMANÖVER *				
KAMPFMANÖVER BONUS Größen- modifikator Sonstiges	Daiahaaita	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
KMB = b b t + ST + 1 +	m	Fe		
KAMPFMANÖVER Auswei	ch- Ablenkungs- ator modifikator	Grund- Größen- angriffsbonus modifikat		Moral- bonus
KMV = 10 + ST + GE +	++	GAB +	+	+
RÜSTUNGSKLASSE RETTUNGSWÜRFE				
RÜSTUNGSKLASSE Natürliche Grö Rüstung mod	ißen- ifikator Sonstiges	Grur ZÄHIGKEIT RETT	ndbonusSonsti 'UNGSWU	ges Temp. RF
RK = 10 + GE + -	+	ZÄH = KO +	+	
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKL	ASSE	REFLEX RETTUN	GSWURF	
RK = 10 / + -	i	REF = GE +	+	
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	2	POR	TRÄT	
RK = 10 + GE / -	+	POR	IKAI	
Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierun	g			
RK /				
BESONDERE FÄHIGKEIT	EN			

TIERGESTALT	Art	Größen- modifikator
ATTRIBUTSWERTE	ANGRIFFE	*
Attributs-Gegenstands- Temp. Attributs- wert Bonus Bonus modifikator		
ST ST	Reichweite Angriffsbonus Scha	aden Kritisch
GE GE	m Fe	
ко КО		
Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2	Reichweite Angriffsbonus Scha	aden_ Kritisch
KAMPF		
INITIATIVE BONUS Sonstiges Initiative	m Fe	
INIT = GE +		
BEWEGUNGSRATE Temp.	Reichweite Angriffsbonus Scha	aden Kritisch
m Fe m Fe	m Fe	
KAMPFMANÖVER -		
KAMPFMANÖVER Größen- BONUS modifikator Sonstiges	Reichweite Angriffsbonus Scha	aden Kritisch
BONUS modifikatorSonstiges  KMB = 5 5 6 + ST + + +	m Fe	
KAMPFMANÖVER Ausweic	h- Ablenkungs- Grund- Größen- tor modifikator angriffsbonus modifikator Soi	Moral- nstiges bonus
KMV = 10 + ST + GE +	+ + GAB + 1 +	+
RÜSTUNGSKLASSE	RETTUNGSW	ÜRFE
RÜSTUNGSKLASSE Natürliche Gröl	Ben- Grundbonus fikator Sonstiges <b>ZÄHIGKEIT RETTUNG</b>	Sonstiges Temp.
RK = 10 + GE + -	+   ZÄH = KO + ·	+
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLA		IDE
RK = 10 / + - 1	+ REF = GE +	+
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE		
RK = 10 + GE / - 1	+ PORTRÄ	T 🗾
Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung	1	
RK /		
BESONDERE FÄHIGKEITI	EN	

Art