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						
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	Daiahanaita	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch		
KMB = 55 the street of the str	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	ößen- ifikator Sonstiges	Grun ZÄHIGKEIT RETT	dbonusSonsti UNGSWU	ges Temp.		
RK = 10 + GE + -	+	ZÄH = KO +	+			
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKL	ASSE	REFLEX RETTUNG	GSWURF			
RK = 10 / + -	+	REF = GE +	+			
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	2	POR	TRÄT			
RK = 10 + GE / -	+	POR	IKAI			
Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierun	g					
RK /						
BESONDERE FÄHIGKEIT	EN .					

						modifikatoi
• ATTRIBUTSWERTE		*		ANGRIFF	E	-
Attributs-Gegenstands- Temp. A wert Bonus Bonus m	Attributs- odifikator					
ST	ST	Reichweite		Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
GE	GE	m	Fe			
КО	КО					
Attributsmodifikator = (Attributswert - 10)) ÷ 2	Reichweite		Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
KAMPF	•					
INITIATIVE BONUS Sonstiges	nitiative	m	Fe \			
INIT = GE +						
BEWEGUNGSRATE Te	mp.	Reichweite		Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe	n Fe	m	Fe			
 KAMPFMANÖVER 	-					
KAMPFMANÖVER Größen- BONUS modifikato	rSonstiges	Reichweite		Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
KMB = unger + ST +	+	m	Fe			
KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG		ch- Ablenkungs- itor modifikator		und- Größe fsbonus modifika		Moral- bonus
KMV	+	++	G	AB + 🙌	+	+
RÜSTUNGSKL	ASSE	*	×	RETTU	NGSWÜRF	E
Natürl	iche Grö	ßen- fikator Sonstiges	ZÄH	Gr	undbonusSonsti	ies Temp.
RK = 10 + GE +	- 4	+	7.Ä	H = KO +	+	
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜST	UNGSKLA	ASSE		LEX RETTUR	NGSWURF	_
RK = 10 / +	- 1	il +	RE	F = GE +	+	
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE				<u> </u>		
RK = 10 + GE /	- 1	+		PO	RTRÄT	,
Temp. RK Zauberresistenz Schadens	reduzierung	1	1			
RK	/					
BESONDERE FÄHI	GKEITI	EN				
			10			

Art

Größen-

TIERGESTALT