TIERGESTAL ^P Tiden- stufe	ANGRIFFE	TIERGESTAL ^P Tden- stufe	ANGRIFFE
Art		Art State /	
	Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch		Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch
Größe Größen- modifikato		Größe Größen- modifikato	_ (
• ATTRIBUTSWERTE		• ATTRIBUTSWERTE	
Attributs-Gegenstands- Temp. Attributs- wert Bonus Bonus modifikator	Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch	Attributs-Gegenstands- Temp. Attributs- wert Bonus Bonus modifikator	Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch
ST ST	m Fe	ST	m Fe
GE GE		GE GE	
ко ко	Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch	ко	Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch
Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2	m Fe	Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2	m Fe
KAMPF		KAMPF	
INITIATIVE BONUS Sonstiges Initiative	Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch	INITIATIVE BONUS Sonstiges Initiative	Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch
INIT = GE +	neichweite	INIT = GE +	Reichweite
BEWEGUNGSRATE Temp.	m Fe RÜSTUNGSKLASSE	BEWEGUNGSRATE Temp.	m Fe RÜSTUNGSKLASSE
m Fe m Fe	Natürliche Größen- Sonstige	m Fe m Fe	Natürliche Größen- Sonstige
RINGKAMPF BONUS Gr.Mod. x4 Sonstiges	RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikatorModifikatoren	RINGKAMPF BONUS Gr.Mod. x4 Sonstiges	RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikatorModifikatoren
= built + ST + x 4 +	RK = 10 + GE + - +	e Branch ST + X 4 +	RK = 10 + GE + - +
RETTUNGSWÜRFE	RK = 10 / + - +	RETTUNGSWÜRFE	RK = 10 / + - +
GrundbonusSonstiges Temp.	BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	GrundbonusSonstiges Temp.	BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE
ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF ZÄH = KO + +	RK = 10 + GE / - +	ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF ZÄH = KO + +	RK = 10 + GE / - +
REFLEX RETTUNGSWURF	Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung	REFLEX RETTUNGSWURF	Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung
REF = GE + +	RK /	REF = GE + +	RK /
PORTRÄT ,	BESONDERE FÄHIGKEITEN	PORTRÄT ,	BESONDERE FÄHIGKEITEN