WILD SHAPE ruiden- stufe	ANGRIFFE	WILD SHAPE stufe	* ANGRIFFE *
Art		AIT	
Große Größen-	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch	Große Größen-	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch
	m Fe	ATTRIBUTSWERTE	m Fe
Attributs-Gegenstands- Temp Attributs-	ANCDIECEDONIUS Cabadan Veitigab	Attributs-Genenstands- Temp Attributs-	ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch
	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch	wert boni Bonus modifikator	
KO ST KO	m Fe	ST ST KO	m Fe
GE KO GE	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch	GE GE	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch
Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2	m Fe	Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2	m Fe
KAMPF	III re	KAMPF	III re
INITIATIVE BONUS Sonstiges Initiative	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch	INITIATIVE BONUS Sonstiges Initiative  INIT = GE +	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch
BEWEGUNGSRATE Temp.	m Fe	BEWEGUNGSRATE Temp.	m Fe
m Fe m Fe	RÜSTUNGSKLASSE .	m Fe m Fe	RÜSTUNGSKLASSE
Size  GRAPPLE BONUS Modifier x4 Sonstiges	Natürliche Größen- Misc RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikator Modifier	Size  GRAPPLE BONUS Modifier x4 Sonstiges	Natürliche Größen- Misc RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikator Modifier
= no	RK = 10 + GE + - +	= ## + ST + x 4 +	RK = 10 + GE + - +
RETTUNGSWÜRFE	RK = 10 / + - +	RETTUNGSWÜRFE	RK = 10 / + - +
Basis Sonstiges Temp. <b>ZÄHIGKEIT SAVE</b>	BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	Basis Sonstiges Temp. <b>ZÄHIGKEIT SAVE</b>	BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE
ZÄH = KO + +	RK = 10 + GE / - +	ZÄH = KO + +	RK = 10 + GE / - +
REFLEX SAVE	Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung	REFLEX SAVE	Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung
REF = GE + +	RK /	REF = GE + +	RK /
PORTRAIT	SPECIAL ABILITIES	PORTRAIT	SPECIAL ABILITIES
[ ]			
,		, ,	