TIERGESTALT stufe	ANGRIFFE	TIERGESTAL <sup>T</sup> Iden- stufe	ANGRIFFE
Art		Art	
Größe Größen- modifikator	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer	Größe Größen- modifikato	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer
ATTRIBUTSWERTE		ATTRIBUTSWERTE	
Attributs-Gegenstands- Temp. Attributs- wert Bonus Bonus modifikator	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer	Attributs-Gegenstands- Temp. Attributs- wert Bonus Bonus modifikator	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer
ST ST	m Fe	ST ST	m Fe
ко ко		ко КО	
GE GE	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer	GE GE	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer
Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2	m Fe	Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2	m Fe
KAMPF		KAMPF	
INITIATIVE BONUS Sonst. Mod. Initiative	Painhweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer	INITIATIVE BONUS Sonst. Mod. Initiative	Paichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer
INIT = GE +	neithweite	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 Gr.Mod.  x4 Sonst. Mod	RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikatorModifikatoren	RINGKAMPF Gr.Mod.  x4 Sonst. Mod	RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikatorModifikatoren
BONUS	RK = 10 + GE + - +	BONUS BONUS - 5 5 6 8 + ST + x 4 +	RK = 10 + GE + - +
RETTUNGSWÜRFE	RK = 10 / + - +	RETTUNGSWÜRFE	RK = 10 / + - +
Grundbonu&onst. Mod. Temp.	BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	Grundbonu&onst. Mod. Temp.	BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE
ZÄHIGKEIT SAVE	RK = 10 + GE / - +	ZÄHIGKEIT SAVE	RK = 10 + GE / - +
ZÄH = KO + +		ZÄH = KO + +	
REFLEX SAVE	Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung	REFLEX SAVE	Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung
REF = GE + +	RK /	REF = GE + +	RK
PORTRÄT	BESONDERE FÄHIGKEITEN	PORTRÄT	BESONDERE FÄHIGKEITEN
}_		}_	