TIERGESTALT iden- stufe	ANGRIFFE	TIERGESTALTiden- stufe	ANGRIFFE
ALL		AIT	
Größe Größen-	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch	Größe Größen-	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch
	m Fe		or m Fe
ATTRIBUTSWERTE		ATTRIBUTSWERTE	
Attributs-Gegenstands- Temp. Attributs- wert boni Bonus modifikator	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch	Attributs-Gegenstands- Temp. Attributs- wert boni Bonus modifikator	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch
ST ST	m Fe	ST	m Fe
ко ко		ко ко	
GE GE	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch	GE GE	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch
Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2	m Fe	Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2	m Fe
KAMPF		KAMPF	
INIT = GE +	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch	INIT = GE +	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch
BEWEGUNGSRATE Temp.	m Fe	BEWEGUNGSRATE Temp.	m Fe
m Fe m Fe	RÜSTUNGSKLASSE		RÜSTUNGSKLASSE
Size	Natürliche Größen- Misc RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikator Modifier	m Fe Size	Natürliche Größen- Misc RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikator Modifier
GRAPPLE BONUS Modifier x4 Sonstiges = b + ST + x 4 +	RK = 10 + GE + - +	GRAPPLE BONUS Modifier x4 Sonstiges	RK = 10 + GE + - +
	AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE		AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE
RETTUNGSWÜRFE Basis Sonstiges Temp.	RK = 10 / + - +	RETTUNGSWÜRFE Basis Sonstiges Temp.	RK = 10 / + - +
ZÄHIGKEIT SAVE	RK = 10 + GE / - +	ZÄHIGKEIT SAVE	RK = 10 + GE / - +
ZÄH = KO + +		ZÄH = KO + +	
REFLEX SAVE REF = GE + +	Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung	REFLEX SAVE	Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung
REF = GE T T	RK /	REF = GE T	RK /
PORTRAIT *	SPECIAL ABILITIES	PORTRAIT *	SPECIAL ABILITIES
}_			