TIERGESTALT	Art Größen- modifikator
ATTRIBUTSWERTE	ANGRIFFE
Attributs-Gegenstands- Temp. Attributs- wert Bonus Bonus modifikator	г
STST	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffe
GE GE	m Fe
ко	
Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffe
KAMPF	m Fe
INITIATIVE BONUS Sonst. Mod. Initiative	"" ""
INIT = GE +	
BEWEGUNGSRATE Temp.	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffe
m Fe m Fe	m Fe
KAMPFMANÖVER *	
KAMPFMANÖVER Größen-	ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffe
BONUS modifikatosonst. Mo	Reichweite
<u> </u>	m Fe
KAMPFMANÖVER Ausweit DEFENCE modifika	eich- Ablenkungs- Grund- Größen- Moral- kator modifikator angriffsbonus modifikator Sonst. Mod. bonus
KMV = 10 + ST + GE +	+ + GAB + + + +
RÜSTUNGSKLASSE	RETTUNGSWÜRFE .
Natürliche Grö RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modi	rößen- Grundbonusonst. Mod. Temp. difikator Sonst. Mod. <b>ZÄHIGKEIT SAVE</b>
RK = 10 + GE + -	* + ZÄH = KO + +
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLA	ASSE REFLEX SAVE
RK = 10 / + -	+ REF = GE + +
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	POPTE
RK = 10 + GE / -	+ PORTRÄT
Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierun	ng
RK /	
BESONDERE FÄHIGKEIT	ren ,
DESCRIPTION LIT	

TIERGESTALT	Art	Größen- modifikator
ATTRIBUTSWERTE	ANGRIFFE	*
Attributs-Gegenstands- Temp. Attributs- wert Bonus Bonus modifikator		
ST ST	Reichweite ANGRIFFSBONUS	Schaden Kritischer Treffer
GE GE	m Fe	
ко КО		
Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2  KAMPF	Reichweite ANGRIFFSBONUS	Schaden Kritischer Treffer
INIT = GE +		
BEWEGUNGSRATE Temp.  m Fe m Fe	Reichweite ANGRIFFSBONUS m Fe	Schaden Kritischer Treffer
KAMPFMANÖVER	III Te	
KAMPFMANÖVER Größen- BONUS modifikatoßonst. Mod	Reichweite ANGRIFFSBONUS	Schaden Kritischer Treffer
KMB = 5 5 + ST + 1 +	m Fe	
	h- Ablenkungs- Grund- Größen- tor modifikator angriffsbonus modifikator	Moral- Sonst. Mod. bonus
KMV = 10 + ST + GE +	+ + GAB +	+ +
RÜSTUNGSKLASSE	RETTUNG	SWÜRFE -
RÜSTUNGSKLASSE Natürliche Grö Rüstung modi	Gen- Grundl Tikator Sonst. Mod. <b>ZÄHIGKEIT SAVE</b>	bonusonst. Mod. Temp.
RK = 10 + GE + - 1	+ ZÄH = KO +	+
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLA	SSE REFLEX SAVE	
RK = 10 / + -	REF = GE +	_+
RK = 10 + GE / -	+ PORT	TRÄT .
Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung		
RK /		
BESONDERE FÄHIGKEITI	EN ,	