TIERGESTALT iden- stufe	ANGRIFFE	TIERGESTAL Tiden- stufe	ANGRIFFE
Art		Art	
	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 ST	m Fe
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	III 10	KAMPF	
INITIATIVE BONUS Sonstiges Initiative		INITIATIVE BONUS Sonstiges Initiative	
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  Natürliche Größen- Sonstige	m Fe m Fe	RÜSTUNGSKLASSE  Natürliche Größen- Sonstige
RINGKAMPF BONUS Gr.Mod. x4 Sonstiges	RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikatorModifikatoren	RINGKAMPF BONUS  Gr.Mod.  x4 Sonstiges	RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikatorModifikatoren
= bunus + ST + x 4 +	RK = 10 + GE + - +	= builde + ST + x 4 +	RK = 10 + GE + - +
RETTUNGSWÜRFE	RK = 10 / + - +	RETTUNGSWÜRFE	RK = 10 / + - +
GrundbonusSonstiges Temp.	RK = 10 / + - + BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	GrundbonusSonstiges Temp.	BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE
ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF	RK = 10 + GE / - +	ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF	RK = 10 + GE / - +
ZÄH = KO + +		ZÄH = KO + +	
REFLEX RETTUNGSWURF	Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung	REFLEX RETTUNGSWURF	Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung
REF = GE + +	RK /	REF = GE + +	RK /
PORTRÄT	BESONDERE FÄHIGKEITEN	PORTRÄT	BESONDERE FÄHIGKEITEN
Į J		Į J	