TIERGESTALT	Art			Größen- modifikator
ATTRIBUTSWERTE	×	ANGRIFFE		*
Attributs-Gegenstands- Temp. Attributs- wert Bonus Bonus modifikator				
ST ST	Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
GE GE	m	Fe		
ко ко				
Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2	Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
KAMPF		Fe ()		
INITIATIVE BONUS Sonstiges Initiative	m	re		
INIT = GE +				
BEWEGUNGSRATE Temp.	Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe m Fe	m	Fe		
KAMPFMANÖVER KAMPFMANÖVER BONUS Größen- modifikator Sonstiges KMB = 5 5 5 + + + + +	Reichweite m	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
KAMPFMANÖVER Ausweic	ch- Ablenkungs- ator modifikator	Grund- Größen- angriffsbonus modifikato	or Sonstiges	Moral- bonus
KMV = 10 + ST + GE +	+ +	GAB +	+	+
RÜSTUNGSKLASSE	<i>*</i>	RETTUNG	GSWÜRE	E .
	ißen- ifikator Sonstiges	Grund ZÄHIGKEIT RETTU	dbonusSonsti UNGSWU	ges Temp.
RK = 10 + GE + -	i) +	zäh = KO +	+	
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLA	SSE	REFLEX RETTUNG	SWURF	
RK = 10 / + -	i]_+	REF = GE +	+	
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	3	POR'	TRÄT	

BEWEGUNGSRATE	Temp.	Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisc
m Fe	m Fe	m	Fe		
KAMPFMAN	NÖVER				
KAMPFMANÖVER BONUS	Größen- modifikatorSonstiges	Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisc
KMB = angriff + ST	+ 11 +	m	Fe		
KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG		h- Ablenkungs- tor modifikator	Grund- Größer angriffsbonus modifika	ı- ıtor Sonstiges	Moral bonu
KMV = 10 + ST	+ GE +	++	GAB +	+	+
RÜST	UNGSKLASSE	" (RETTUN	NGSWÜRF	E
RÜSTUNGSKLASSE	Natürliche Gröl Rüstung modif		Gru ZÄHIGKEIT RET	ındbonusSonstig FUNGSWUI	
RK = 10 + G		+	zäh = KO +	+	
AUF DEM FALSCHEN FU	JSS RÜSTUNGSKLA	SSE	REFLEX RETTUN	GSWURF	_
RK = 10 /	+	1 +	REF = GE +	+	
BERÜHRUNG RÜSTUNG	SSKLASSE		POI	RTRÄT	
RK = 10 + G	E / - j	+	FOI	RIKAI	
Temp. RK Zauberresister	nz Schadensreduzierung		'		
RK	1				
BESONDE	RE FÄHIGKEITE	EN .			
			.		

Art

Größer
modifikato

						mounnator
ATTRIBUTSWERT	Ξ ,	×		ANGRIFFE		,
Attributs-Gegenstands- Temp. wert Bonus Bonus	Attributs- modifikator					
ST	ST	Reichweite		Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
GE	GE	m	Fe			
ко	ко					
Attributsmodifikator = (Attributswert - 1	0) ÷ 2	Reichweite		Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
* KAMPF	# (l m	Fe			
INITIATIVE BONUS Sonstiges	Initiative					
INIT = GE +						
BEWEGUNGSRATE	Temp.	Reichweite		Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe	m Fe	m	Fe			
KAMPFMANÖVER						
KAMPFMANÖVER Größer)-			A		
	tor Sonstiges	Reichweite		Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
KMB = might ST +	+	m	Fe			
KAMPFMANÖVER		ch- Ablenkungs-		rund- Größen-		Moral-
VERTEIDIGUNG		ator modifikator	angr	iffsbonus modifikat	or Sonstiges	bonus
= 10 + ST + GF	+	+ +		SAB + in	+	+
RÜSTUNGSK	LASSE	#	~	RETTUN	GSWÜRF	E /
RÜSTUNGSKLASSE Rü	irliche Grö stung modi	ißen- ifikator Sonstiges	ZÄ	Grur HIGKEIT RE TT	dbonusSonstig UNGSWUF	es Temp.
RK = 10 + GE +	- 1	+	Z	ăн = ко +	+	
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜS	TUNGSKLA	ASSE	RE	FLEX RETTUNG	SWURF	
RK = 10 / +	- 4	+	R	EF = GE +	+	
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASS	E					
RK = 10 + GE	/ - 1	i +		POR	TRÄT	¥
Temp. RK Zauberresistenz Schader	nsreduzierung	g				
RK	1					
BESONDERE FÄH	HIGKEIT	EN .				