

Kreaturen-
stufe[illegible]

Attributs-Gegenstands-Attributs- wert	Bonus	modifikator
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10
11	11	11
12	12	12
13	13	13
14	14	14
15	15	15
16	16	16
17	17	17
18	18	18
19	19	19
20	20	20
21	21	21
22	22	22
23	23	23
24	24	24
25	25	25
26	26	26
27	27	27
28	28	28
29	29	29
30	30	30
31	31	31
32	32	32
33	33	33
34	34	34
35	35	35
36	36	36
37	37	37
38	38	38
39	39	39
40	40	40
41	41	41
42	42	42
43	43	43
44	44	44
45	45	45
46	46	46
47	47	47
48	48	48
49	49	49
50	50	50
51	51	51
52	52	52
53	53	53
54	54	54
55	55	55
56	56	56
57	57	57
58	58	58
59	59	59
60	60	60
61	61	61
62	62	62
63	63	63
64	64	64
65	65	65
66	66	66
67	67	67
68	68	68
69	69	69
70	70	70
71	71	71
72	72	72
73	73	73
74	74	74
75	75	75
76	76	76
77	77	77
78	78	78
79	79	79
80	80	80
81	81	81
82	82	82
83	83	83
84	84	84
85	85	85
86	86	86
87	87	87
88	88	88
89	89	89
90	90	90
91	91	91
92	92	92
93	93	93
94	94	94
95	95	95
96	96	96
97	97	97
98	98	98
99	99	99
100	100	100

$$\text{Attributsmodifikator} = (\text{Attributswert} - 10) \div 2$$

Ränge	Sonstiges
-------	-----------

[illegible]

PORTRÄT

Nichttödlich ☐ Bewusstlos

Diagram illustrating the structure of a clause sequence:

```

    graph LR
      TP1[TP] --> TP2[TP]
      TP2 --> TP3[TP]
  
```

INITIATIVE BONUS Sonstiges

$$\boxed{\text{INIT}} = \text{GE} +$$

GRUNDWERTE ANGRIF AngriffTemp. Schaden

BEWEGUNGSRATE	
Schwimmend	Fliegend

m Fe	m Fe	m Fe
Kletternd	Grabend	Temp.
m Fe	m Fe	m Fe

KAMPFMANÖVER BONUS	Größen- modifikator	Sonstiges
-----------------------	------------------------	-----------

$$\text{KMB} = \text{Grund-} + \text{ST} + \text{Mitarbeiter} + \text{Mittelwert}$$

KAMPFMANÖVER		Ausweich-	Ablenkungs-	Grund-	Größen-		Moral-
VERTEIDIGUNG		modifikator	modifikator	angriffsbonus	modifikator	Sonstiges	bonus
KMV	= 10 + ST + GE + + + GAB + + + +						

RÜSTUNGSKLASSE	Rüstung & Schild	Größen- modifikator	Sonstiges
----------------	---------------------	------------------------	-----------

$$\boxed{\text{RK}} = 10 + \text{GE} + \quad - \quad \text{Icon} +$$

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung

RK /

--	--

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m Fe			

[illegible]

	Grundbonus	Sonstiges	Temp.
ZÄHIGKEIT			
RETTUNGSWURF			

$$\boxed{\text{ZÄH}} = \text{KO} + \quad + \quad \boxed{\phantom{\text{ZÄH}}}$$

REFLEX RETTUNGSWURF

WILLEN BETTINGSWIRE

WILL = WE + +

☐ Entrinnen ☐ Ausdauer

□ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □