TIERGESTALT iden- stufe	ANGRIFFE	TIERGESTALT iden-	ANGRIFFE
Art State		Art	
Größe Größen- modifikato	Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffer	Größe Größen- modifikato	Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffer
ATTRIBUTSWERTE		ATTRIBUTSWERTE	
Attributs-Gegenstands- Temp. Attributs- wert Bonus Bonus modifikator	Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffer	Attributs-Gegenstands- Temp. Attributs- wert Bonus Bonus modifikator	Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffer
STST	m Fe	STST	m Fe
ко ко		ко КО	
GE GE	Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffer	GE GE	Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffer
Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2 KAMPF	m Fe	Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2 KAMPF	m Fe
INITIATIVE BONUS Sonst. Initiative		INITIATIVE BONUS Sonst. Initiative	
INIT = GE +	Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffer	INIT = GE +	Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffer
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 x4 Sonst.	RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikatoren RK = 10 + GE + - + AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE	RINGKAMPF BONUS Gr. Mod. x4 Sonst.	RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikatorModifikatoren RK = 10 + GE + - + AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE
RETTUNGSWÜRFE -	RK = 10 / + - +	RETTUNGSWÜRFE -	RK = 10 / + - +
Grundbonus Sonst. Temp. ZÄHIGKEIT SAVE	BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE	Grundbonus Sonst. Temp. ZÄHIGKEIT SAVE	BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE
ZÄH = KO + +	RK = 10 + GE / - +	ZÄH = KO + +	RK = 10 + GE / - +
REFLEX SAVE	Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung	REFLEX SAVE	Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung
REF = GE + +	RK	REF = GE + +	RK /
PORTRÄT	BESONDERE FÄHIGKEITEN	PORTRÄT	BESONDERE FÄHIGKEITEN