VERTRAUTER	/ TIERGEFÄH	HRTE /	REITTIER /	BESCHWOR	ENE KREATUR			×		G	ESUNDHEI	T			
Name der Kreatur				Alter		Kreaturen- stufe			REFFERPUNKT Eerletzungen		□ Sto	erbend 🗆 Stabil	Nichttödlich□ Bewusstlos		
Art	7	nterart	Gewicht	Größe Pfd. <b>ERTIGKEIT</b>	m AL	W		INITIATIVE BON	-	ges	×	ANGRIFE	E	TP	
Attributs-Gegens wert Bor  ST  GE  KO  IN  WE  CH  Attributsmodifikator =	Grömon  JTSWERTE  Istands-Attributs- Tous modifikator  ST  GE  KO  IN  WE  CH  (Attributswert - 10) ÷	2	TALENTE & B		Ränge	Sonstiges		GRUNDWERTE A  BEWEGUNGSRA  m Fe  Kletternd  m Fe  KAMI  KAMPFMANÖVE BONUS  KAMPFMANÖVE VERTEIDIGUNG  KMV = 10	ANGRAFIE Angriff  + SAMEwimmend  m Fe Grabend  m Fe PFMANÖVE ER Größ modifi  c+ ST -  VERTEID  SSE  SSE  H CHEN FUSS RÜ  + +	Fliegend  m Fe Temp.  m Fe R en- kator Sonstiges +  Ausweic modifika  E +  IGUNG Rüstung Größ Schild modif + STUNGSKLA +	Reichweite  Munition  H- Ablenkungstor modifikator  +	Angriffsbonus Fe Angriffsbonus Fe Grund- angriffsbonus modifik GAB - RETTU	NGSWÜRE TUNGSWU  + NGSWURF  + NGSWURF  +	Moral-bonus + FE tiges Temp	
POR	TRÄT	Übung						Temp. RK Zauberi	resistenz Schader	1	+ F	□ Entrinnen□ Ausda	ruer		