VERTRAUTER /	TIERGE	FÄHRT	E / REITT	IER /	BESCHWO	RENE KI	RENE KREATUR		X	GESUNDHEIT			-	
Name der Kreatur							Kreaturen- stufe		TREFFERPUNKTEerletzungen	□ S	terbend 🗆 Stabil	Nichttödlich□ Bewusstlos		
Art		Unterart		Caurialat	Größe		ture		ТР		TP		TP	
Art		Onterart	7	Gewicht	Pfd.	m ≧	W		KAMPF INITIATIVE BONUS Sonstiges		ANGRIFE	E	*	
	<b>4</b> 1	Gender Größen- modifikato	or			Ränge	Sonstiges		INIT = GE + GRUNDWERTE ANGRIFF AngriffTemp. So	Reichweite m	Angriffsbonus Fe	Schaden Kr	(ritisch	
ATTRIBU  Attributs-Gegenst wert Bond  ST		- Temp.							BEWEGUNGSRATEWimmend Fliegen  m Fe m Fe m	Reichweite	Angriffsbonus	Schaden Kr	(ritisch	
	_								Kletternd Grabend Temp.	_	ге			
GE	GE KO IN								m Fe m Fe m  KAMPFMANÖVER  KAMPFMANÖVER Größen-	Reichweite	Angriffsbonus Fe	Schaden Kr	(ritisch_	
WE	WE								BONUS modifikatorSon	Munition	#			
СН	CH								KAMPFMANÖVER	usweich- Ablenkungs-	- Grund- Größe angriffsbonus modifik		Moral-	
Attributsmodifikator = (  AUSRÜ	Attributswert -	10) ÷ 2							KMV = 10 + ST + GE +	+	+ (GAB) -		bonus +	
									VERTEIDIGUNG	,	RETTU	NGSWÜRFE	-	
									RÜSTUNGSKLASSE RÜSTUNGSKLASSE & Schild	Größen- Sonstige modifikator	S ZÄHIGKEIT RET	rundbonusSonstiges CTUNGSWURF	Temp.	
									RK = 10 + GE +	+	ZÄH = KO +			
			TALEN	TF & B	ESONDERE	FÄHIGK	FITEN A		AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNG	SKLASSE	REFLEX RETTU	NGSWURF		
					LOONDENL				RK = 10 / +	+ 11 +	REF = GE +	+		
POR!	ГRÄТ	×							BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE  RK = 10 + GE / -  Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzie  RK / FÄHIGKEITEN IM K	J	WILLEN RETTU WIL = WE + □ Entrinnen□ Ausda	+		
									FARIGKEITEN IM K	TIVIPF	<b></b>			
											EF	FEKTE	*	
			Übung								] ———			
			ÜÞ											