□ VERTRAUTERTIERGEFÄHRTE		☐ REITTIE	R□ BESCHWO	RENE KREATUR		GESUNDHEIT						
Kreaturenname			Alter	Kreaturen-	TRE	FFERPUNKTEerletzungen			☐ Sterbend Stabil	Nichttödlich□	Bewusstlos	
				stufe	;	TP			TP		TP	
Creature Type	Subtype	Gewicht		d CREE	× I	KAMPF IITIATIVE BONUS Sonstice	700	×	ANGRIFF	E	×	
	WÄNNLICH MEIBLICH	· FI	ERTIGKEITEN	Ränge Volk, Talente		NIT = GE +	jes					
EP	ž 17	Akrobatik	GE	——————————————————————————————————————		RUNDANGRIFF Temp. Angrif	fTemp. Schaden	Reichweite m	Angriffsbonus Fe	Schaden	Kritisch	
ATTRIPLITED	EDTE	Klettern	ST			[+	+					
ATTRIBUTSWERTE  Attributs-Gegenstands-Attributs- Temp.		Entfesslungskunst	GE		B	EWEGUNGSRATH wimmend	Fliegend		A		W 22 1	
wert boni modifikator Bonus		Fliegen	GE		I	m Fe m Fe	m Fe	Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch	
ST	ST	Wahrnehmung	WE		i -	Kletternd Grabend	Temp.	m	Fe			
GE	GE	Motiv erkennen	WE			50 50						
ко — —	КО	Heimlichkeit	GE		-	m Fe m Fe	m Fe	Daiahaaita	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch	
		Überlebenskunst	WE		TV.	KAMPFMANÖVE  AMPFMANÖVER- Größ		Reichweite	F- (			
IN	IN	⊆ Spuren Qu6hën	ÜBERLEBEN	1	В	ONUS modifi	ikator Sonstiges	Munition m	Fe			
	WE	Schwimmen	ST			KMB = angular + ST +	+	Mantion	#			
CH	CH				K	AMPFMANÖVER- EFENCE	Ausweicl	n- Ablenkungs-	Grund- Größer angriffsbonus modifika	-	Moral-	
Attributsmodifikator = (Attribut		r,				(MV) = 10 + ST + C			GAB +	+	bonus	
						Bewuss			Dii	stung		
								en- Sonstiges		stung NGSWÜ <b>ßlöb</b> st		
					R	ÜSTUNGSKLASSE	modifi		ZÄHIGKEIT SAVI	1	.,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
		RICKS / TALENTI	E / BESONDERI	E FÄHIGKEITE		RK = 10 + GE +	- 1	+	ZÄH = KO +	+		
		,			A	UF DEM FALSCHEN FUSS RÜ	STUNGSKLAS	SE	REFLEX SAVE			
						RK = 10 / +	- j	+	REF = GE +	+		
DODED A I					B	ERÜHRUNG RÜSTUNGSKLAS	SSE		WILLEN RETTUN	IGSWURF		
PORTRAI					ı	RK = 10 + GE	/ - #	+	WILL = WE +	+		
						emp. RK Zauberresistenz Schade	nsreduzierung		☐ Entrinnen☐ Ausdau	er —		
						RK	1					
					1	COMBAT A	BILITIES	<i>x</i> (				
									EFI	EKTE	<b>#</b>	
	J											