☐ VERTRAUTE TIERGEFÄHRTE		☐ REITTIER☐ BESCHWORENE KREATUR					GESUNDHEIT					
Name der Kreatur			Alter	Kreaturen		1	TREFFERPUNKTE erletzungen	1	☐ Ster	bend 🗆 Stabil 🗈	Nichttödlich□ Bewusstlos	
				stuf	e) TP(TP	TP	
Art	Unterart	Gewicht	Größe Pfd.	m MI	d		KAMPF		×	ANGRIFFE	, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
	WANNIGH HOLLBIAM	FF	ERTIGKEITE					onst. Mod.				
T × TI	MAN DE T				Sonst. Mod.		INIT = GE +		Reichweite	ANGRIFFSBONUS	Schaden Kritischer Treff	
EP		Akrobatik	GE				GRUNDWERTE ANGRIEF		m	Fe		
ATTRIBU	TSWERTE	Klettern	ST				+	 +				
Attributs-Gegenstands-Attributs- Temp.		Entfesselungskunst Fliegen	GE				BEWEGUNGSRATEwimmen	d Fliegend		ANGRIFFSBONUS	Schaden Kritischer Treffe	
			GE				m Fe m I	Fe m Fe	Reichweite			
ST	ST	Wahrnehmung Motiv erkennen	WE WE				Kletternd Grabend	Temp.	m	Fe		
GE	GE	Heimlichkeit	GE				m Fe m I	Fe m Fe				
ко	КО	Survival	WE				KAMPFMAN	ÖVER 🗾	Reichweite	ANGRIFFSBONUS	Schaden Kritischer Treffe	
IN	IN	□ Spuren lesen	ÜBERLEBENS				KAMPFMANÖVER BONUS	Größen-	m	Fe		
WE	WE	Schwimmen	ST	/				modifikatoßonst. Mod	Munition	# 1		
СН	СН						KAMPFMANÖVER	Ausweig	h- Ablenkungs-	Grund- Größen-	- Moral-	
Attributsmodifikator = ((Attributswert - 10) ÷ 2						DEFENCE			angriffsbonus modifikat	tor Sonst. Mod. bonus	
AUSRÜ	JSTUNG *						= 10 + ST	+ GE +	+ +	GAB + ii	.++	
							VERT	EIDIGUNG	*		IGSWÜRFE 🗾	
							RÜSTUNGSKLASSE	Rüstung Gröl & Schild modif	Ben- Sonst. Mod. ikator	Gru ZÄHIGKEIT SAV E	ndbonu&onst. Mod. Temp.	
							RK = 10 + GE	+	+	zäh = KO +	+	
		TALENTE & BI	SONDEDE	EXHICKEI	TEN -		AUF DEM FALSCHEN FUS	SS RÜSTUNGSKLA	SSE	REFLEX SAVE		
		7 TALENTE & DI	LOONDERL	PAIIIGNE			RK = 10 /	+ -	+	REF = GE +	+	
Don	ED * E						BERÜHRUNG RÜSTUNGS		2	WILLEN RETTUN	GSWURF	
POR	TRÄT						RK = 10 + GE		+	WIL = WE +	+	
							Temp. RK Zauberresistenz S	chadensreduzierung		☐ Entrinnen☐ Ausdaue	 er	
							RK	/				
							FÄHIGKEI	TEN IM KAMP	F			
										EFF	EKTE	
		TRAINING										
ļ		TRA										