□ VERTRAUTERTIERGEFÄHRTE		☐ REITTIER☐ BESCHWORENE KREATUR			2	GESUNDHEIT				
Name der Kreatur			Alter	Kreaturen-	TREFFERPUNK	TE erletzungen	□ Ste	rbend 🗆 Stabil 1	Nichttödlich□ Bewusstlos	
				stufe	TP(TP	TP	
Art Art	Unterart		Größe Pfd. n	n E d	*	KAMPF	1	ANGRIFFE		
	MÄNNUGA HOLLMANNUGA	FERT	ΓIGKEITEN	Ränge Sonst. Mod.		ONUS Sonst. Mod. GE +	n: L	ANGRIFFSBONUS	Schaden Kritisch	
EP A TTD IDIT	COMEDTE	Akrobatik Klettern	GE ST		GRUNDWERT	TE ANGRIFE AngriffTemp. Scha	Reichweite m	Fe		
ATTRIBUTSWERTE Attributs-Gegenstands-Attributs- wert Bonus modifikator Bonus		Entfesselungskunst Fliegen	GE		i	BEWEGUNGSRATHWimmend Fliegend m Fe m Fe m Fe		ANGRIFFSBONUS	Schaden Kritisch	
GE	GE ST	Wahrnehmung Motiv erkennen	WE WE		Kletternd	Grabend Temp.	m	Fe		
ко	ко	Heimlichkeit Survival	GE WE		m Fe KA KAMPFMANÖ	MPFMANÖVER	Reichweite	ANGRIFFSBONUS	Schaden Kritisch	
WE	WE IN	Schwimmen Schwimmen	ÜBERLEBENSKU ST	JNST	BONUS KMB = 5	modifikato%onst.	Mod. Munition	#		
Attributsmodifikator = (At	СН				KAMPFMANÖ DEFENCE	VER- Aus mod		Grund- Größen Angriffsbonus modifikat	- Moral-	
AUSRÜS	STUNG				KMV = 1	0 + ST + GE +	_+_+	GAB +	+ +	
					RÜSTUNGSK		Größen- Sonst. Mod odifikator		GSWÜRFE Basis Sonst. Mod. Temp.	
					RK =	10 + GE + -	+ +	ZÄH = KO +	+	
		TALENTE & BESC	ONDERE FÄ	HIGKEITEN 🕡	RK =		+	REFLEX SAVE REF = GE +	+ _	
PORT	RÄT *				Temp. RK Zau	RÜSTUNGSKLASSE 10 + GE		WILL = WE +	_+	
					7.	FÄHIGKEITEN IM KAI	MPF	EFF	EKTE	
		Übung							00000	
		5			1					