□ VERTRAUTER □ TIERGEFÄHRTE			RENE KREATUR	ANGRIFFE INITIATIVE
Name der Kreatur		Alter Kreaturer stufe	- Stufen- Ränge anpassung	INITIATIVE BONUS Sonst. Mod.
Art Art	Unterart	Gewicht		Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffe INIT = GE +
**************************************	Officialt	Pfd Effektive	Hit die	m Fe BEWEGUNGSRATE
Größe	Größen- modifikato	Größe	1	BEWEGUNGSRASE Ewimmend Fliegend
** × II	modifikato modifikato		d	Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffe m Fe m Fe m Fe
EP	X	FERTIGKEITEN	Räng⊌olks-, Talentbonus	GRUNDWERTE ANGRIFF
ATTRIBUTSWERT	Balancieren	GE	nangeoiks , faichtbonus	m Fe GRUNDWERTE ANGRESE AngriffTemp. Schaden
Attributs-Gegenstands-Attribut	ts- Temp. Klettern	ST		+ +
wert Bonus modifika	T Entfesselungski			Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffer
ST ST	Verstecken	GE		m Fe DIVGHANDE
ко ко	Springen	ST		RINGKAMPF Größen-
GE GE		WE		ANGRIFFSBONUS Schaden Kritischer Treffe RINGKAMPF modifikatoßonst. Mod
IN IN	Leise bewegen	GE		m Fe BONUS B
WE WE	Suchen	IN		GESUNDHEIT
	→ Motiv erkennen			TREFFERPUNKTEerletzungen ☐ Sterben☐ Stabil Nichttödlich☐ Bewusstlos
СН	EIItdeckeii	WE		TP TP
Attributsmodifikator = (Attributswert AUSRÜSTUNG	- 10) ÷ 2 Survival	WE		RETTUNGSWÜRFE RÜSTUNGSKLASSE
AUSRUSTUNG	Spuren □s@	qiibt ÜBERLEBENSKU	INST	Grundbonu&onst. Mod. Temp. ZÄHIGKEIT SAVE RÜSTUNGSKLASSE Natürliche Größen- Sonstige RÜSTUNGSKLASSE Rüstung modifikatorModifikatore
	Schwimmen	ST		ZÄH = KO + + RK = 10 + GE + - +
				REFLEX SAVE AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE
				REF = GE + + RK = 10 / + - +
				WILLEN RETTUNGSWURF BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE
	X	FEATS	*	WIL = WE + + RK = 10 + GE / - +
PORTRÄT	*			Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung
				RK
				EFFEKTE BESONDERE FÄHIGKEITEN