□ VERTRAUTER □ TIEF	RGEFÄHRTE		ENE KREATUR	ANGRIFFE INITIATIVE
Name der Kreatur		Alter Kreaturen stufe	Stufen- Ränge anpassung	INITIATIVE BONUS Sonst.
Art	Unterart	Gewicht		Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffe
2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1		Pfd. Effektive Stufe	Hit die	m Fe BEWEGUNGSRATE BEWEGUNGSRAFEwimmend Fliegend
Größe	Größen- modifikato	Größe	d	m Fo m Fo m Fo
EP	×	FERTIGKEITEN	*	Reichweite Schaden Kritischer Treffe m Fe
	Balancieren	CE	Räng⊌olks-, Talentbonus	m Fe GRUNDWERTE ANGRES AngriffTemp. Schaden
ATTRIBUTSWERTE Attributs-Gegenstands-Attributs		GE ST		+ +
wert Bonus modifikato				Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffer
ST ST	Verstecken	GE		m Fe
ко ко	Springen	ST		RINGKAMPF
GE GE	Lauschen	WE		Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffe RINGKAMPF BONUS Größen- modifikator Sonst.
IN IN	Leise bewegen	GE		Reichweite m Fe Angrissbolius Schaden Kritischer Freiterent Statut 1 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5
WE WE	Suchen	IN		GESUNDHEIT
	Motiv erkennen	WE		TREFFERPUNKTEerletzungen ☐ Sterben ☐ Stabil Nichttödlich ☐ Bewusstlos
CH CH	Entdecken	WE		TP TP
Attributsmodifikator = (Attributswert - AUSRÜSTUNG	Survival	WE		RETTUNGSWÜRFE RÜSTUNGSKLASSE
AUSRUSTUNG	Spuren □s@	nibt ÜBERLEBENSKU	NST	Grundbonus Sonst. Temp. Natürliche Größen- Sonstige ZÄHIGKEIT SAVE 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	*	WILLE * WE + + RK = 10 + GE / - +
PORTRÄT	*			Temp. RK ZauberresistenzSchadensreduzierung
				RK
				* EFFEKTE BESONDERE FÄHIGKEITEN