



Figur	Batracho Myomakia
	7 Katzenmenschen weiblich 0 ab Ater 34 >
Spieler	Hendrik S. Timmermann



Tier	Knochenbestie
Art	Bär
Grad	4
Aussehen	Skelett, Fellteile

>Szahntiger gleicht Bär, Bärenfell+Schädel

LP *									
AP									

4W6+12

Abwehr +13

St	80
Gw	60
In	t40
B	24
RK	TR

Resistenz psy. +15

phs. +15

EP 4 phk. +15

Angriff	EW	Schaden	Zusatz
Biß	+8	1W6+3	
Raufen	+7	1W6-1	

Fertigkeit	EW
als Geist imun gegen Gift, Kälte, Feuer	+
	+
führt Aufträge selbstständig aus, ZAU	+
dabei max. 1 km weg.	+
	+

Besonderheiten:

Angst auf Wesen mit Int-m bis Gr. 3 (EW-4:Res)

AdB, BvF, BvZ zum vertreiben des Naturgeists (böartig, unintelligent)

Zauberamat mit akaner Energie aufgeladen bei O AP fällt Skelett zusammen



Tier	Flygie
Art	Flugkatze
Alter	Grad 1
Aussehen	Braun, Grau 0,5+0,3

Chnudaeitinn Spannweite 1m Schnurrfugler

LP 2+0									
AP 1+2									

-2 auf Angriff im Flug wg Größe

Abwehr +12

St	25
Gw	75
In	t70
B	36
RK	OR

Resistenz psy. +10

phs. +12

EP 1 phk. +11

Angriff	EW	Schaden	Zusatz
Klauen	+7	1W6-3	
Biß	+7	1W6-2	im Handgem.
Raufen	+6	1W6-3	

Fertigkeit	EW
Schleichen am Boden	+ 15
Tarnen am Boden	+ 15
	+
	+
Nachsicht	+ 10

Besonderheiten:



Tier	Myo II
Art	Morph - EP 4 Gf 16
Alter	0 bei 40.1 Grad 4
Aussehen	Pfrd,Flk,Schlg,BgLw

15 KG!

Verw. 10Sec mit EW:Abrichten

LP 20									
AP 40									

> 0 LP Schleim Allheilung in 3 Tagen

Abwehr +16

In	t90
----	-----

G K U St Gw B RK

Pfd 11 13 11 80 60 48 TR

Fal 10 12 12 20 90 3/130 OR

Shl 10 12 12 10 100 12 OR

BgL 11 13 12 70 90 36 TR

Angriff	EW	Schaden	Zusatz
var Angriff	+12	1W6	
Raufen	+12	1W6	

Fertigkeit	EW
	+
	+
	+
	+
	+

Besonderheiten:

Bei 0 LP oder darunter zu schleim, der braucht innnerhalb 3 Tagen Allheilung, dann überlebt der Morph (natürliches Tier einer anderen Welt)

Tricks: 1 _____, 2 _____, 3 _____



Tier	Makia II
Art	Berglöwe, LBEST163
Alter	0 bei 41.1 Grad 3
Aussehen	1,30+0,65m Schwanz

LP 3W6+1

AP 3W6+6

LP									
AP									

Abwehr +14

St	70
Gw	90
In	t50
B	36
RK	TR

Resistenz psy. +11

phs. +13

phk. +12

Drachenhaut

Angriff	EW	Schaden	Zusatz
>2m Anspring	+12	1W6	bei schwer
Tatze	+8	1W6	1m zurück &
im HG dazu			PW:Gw >HG
Biß	+8	1W6	
Hinterpfoten	+8	1W6-1	
Raufen	+8	1W6-1	

bei Hinterhalt-Sprung kein WW:Abw > HG!

Fertigkeit	EW
Schleichen	+ 18
Tarnen	+ 14
Springen	+ 18
Klettern	+ 18
spurtstark (sofort in Sprint B*3)	+

Besonderheiten: Trick dauert 10sec

Silbergraue Löwen, aber keine Löwenmähne, dunkler gefärbte Ohren, keine Schwanzquaste, jagd wie Leopard von Felsen auch über 4m..., reisst mehr als er frisst, trinkt Blut > Gier!

Tricks: 1 _____, 2 _____, 3 _____



Figur Batracho Myomakia

Spieler Hendrik S. Timmermann



Tier	
Art	
Grad	
Aussehen	



Tier	
Art	
Alter	Grad
Aussehen	



Tier	Myo		
Art	Kater		
Alter	6	Grad	0
Aussehen	Schwarz 0,3+0,2m		



Tier	Makia		
Art	Katze		
Alter	6	Grad	0
Aussehen	grau getigert		

LP									
AP									

LP									
AP									

LP	6								
AP	2								

LP	6								
AP	2								

Abwehr		St	
		Gw	
Resistenz	psy.	In	
	phs.	B	
	phk.	RK	

Abwehr		St	
		Gw	
Resistenz	psy.	In	
	phs.	B	
	phk.	RK	

Abwehr	+14	St	20
		Gw	100
Resistenz	psy. +10	In	t50
	phs. +12	B	24
	phk. +12	RK	KR

Abwehr	+14	St	20
		Gw	100
Resistenz	psy. +10	In	t50
	phs. +12	B	24
	phk. +12	RK	KR

Angriff	EW	Schaden	Zusatz

Angriff	EW	Schaden	Zusatz

Angriff	EW	Schaden	Zusatz
Biß	+8	1W6-2	
Raufen	+8	1W6-3	

Angriff	EW	Schaden	Zusatz
Biß	+8	1W6-2	
Raufen	+8	1W6-3	

Fertigkeit	EW
	+
	+
	+
	+
	+

Fertigkeit	EW
	+
	+
	+
	+
	+

Fertigkeit	EW
Schleichen	+ 18
Tarnen	+ 18
Akrobatik	+ 18
Gute Reflexe	+ 12
Nachtsicht	+ 10

Fertigkeit	EW
Schleichen	+ 18
Tarnen	+ 18
Akrobatik	+ 18
Gute Reflexe	+ 12
Nachtsicht	+ 10

Besonderheiten:

Besonderheiten:

Besonderheiten: nie Beschützen

Tricks: 1 Aportieren, 2 Begleiten, 3 _____
Drachenphobie

Besonderheiten: Trick dauert 10sec

Tricks: 1 Beschützen, 2 Begleiten, 3 Apportieren
Drachenphobie

Wunsch

Körperveränderung Krallen ausfahren Pfoten-Hände
aus Elfenstahl. 200gr. Habe ich – dazu Kurzsword aus Elfenstahl
auf Gedankenbefehl Augenblicklich hin und her. (bewusstlos > rein)
*(2/2) und +2 auf Abwehr (gerne mehr :-)
Dafür gebe ich Gold, Fuchtel *2/2 golPanz
*3/0 Nun Chaku, *2/1 Klingen-Kampfstab und Vogelmensch TR (wie KR)
Spiegelamulett 25% für Agens EIS
Und ein kleines Schild +1 Abw von Igda Terna Elf
und Geas, nie wieder Waffen nutzen & Rüstung anziehen
Es geht auch: Änderung Fylgie Flugkatze auf Berglöwe
damit Verlust Flugfähigkeit (Tiergestalt kam als Spruchrolle von JUL)

Frage nach Waffenwissen?

Verstecken und Ausbilden der 7 Katzenmädchen dann auch in KTP
habe KTP Landeskunde, KTP Lesen und Schreiben und KTP Sprechen max
habe Empfehlungsschreiben von Kea für KTP Tal
habe Empfehlungsschreiben von JUL-SL für KTP Tal

Pranke des grauen Panther Rote, Harte Kampfschule
Abtrünnige und Wechsler nicht anerkannt.

10 S	AschiNeko Katzenpfoten HaschiBami HiaBatta HiaPao – Sprung des Leoparden KatteGuchi MuhiKabe NiuTsuke – Ochsentritt SosaYaku TuoKobe YuehSchu	Normal 11-12
6 E	DaiUchi – Grossser Schlag HirYou HyoKobe – Hagel der Fäuste KaguTobu – fliegende Möbel KoeLong – Stimme des Drach UzuHaki – zerstört Wirbel	Normal 6-7
keine M	da muss noch ein Meister kommen	Normal 2-3