VERTRAUTER / TIERGEFÄHRTE / REITTIER / BESCHWORENE KREATUR

Name der Kreatur

Art | Unterart

RECHTSCHAFFEN GUT / NEUTRAL / BÖSE CHAOTISCH

Gender

Größenmodifikator

Alter | Gewicht | Größe

Kreaturenstufe | Effektive Stufe | Ränge | Stufenanpassung | Trefferwürfel

Pfd. | W

ATTRIBUTSWERTE

	Attributswert	Gegenstands-Bonus	Attributsmodifikator	Temp. Bonus
ST			ST	
GE			GE	
KO			KO	
IN			IN	
WE			WE	
CH			CH	

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2

AUSRÜSTUNG

PORTRÄT

FERTIGKEITEN

	Ränge	Sonstiges

TALENTE & BESONDERE FÄHIGKEITEN

Übung

ANGRIFFE

Reichweite	Angriffsbonus	Schaden	Kritisch
m / Fe			
m / Fe			
m / Fe			
m / Fe			

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS = GE + Sonstiges

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATE	Schwimmend	Fliegend
m / Fe	m / Fe	m / Fe

GRUNDWERTE ANGRIFF

GRUNDWERTE ANGRIFF = Grundangriff + ST + Temp. Angriff + Temp. Schaden

RINGKAMPF

RINGKAMPF BONUS = Grundangriff + ST + Größenmodifikator + Sonstiges

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE TP | Verletzungen TP | ☐ Sterbend ☐ Stabil | Nichttödlich TP | ☐ Bewusstlos

RETTUNGSWÜRFE

	Grundbonus	Sonstiges	Temp.
ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF (ZÄH) = KO +			
REFLEX RETTUNGSWURF (REF) = GE +			
WILLEN RETTUNGSWURF (WIL) = WE +			

RÜSTUNGSKLASSE

	Natürliche Rüstung	Größenmodifikator	Sonstige Modifikatoren
RÜSTUNGSKLASSE (RK) = 10 + GE +		−	+
AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE (RK) = 10 / +		−	+
BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE (RK) = 10 + GE / −			+

Temp. RK | Zauberresistenz | Schadensreduzierung

RK | /

EFFEKTE

BESONDERE FÄHIGKEITEN