☐ VERTRAUTER ☐ TIERGEFÄHRTE

Name der Kreatur

Art | Unterart

Größe | Größenmodifikator

RECHTSCHAFFEN GUT BÖSE CHAOTISCH

EP

☐ BESCHWORENE KREATUR

Alter | Kreaturenstufe | Ränge | Stufenanpassung

Gewicht Pfd. | Effektive Stufe | Trefferwürfel

Größe | W

MÄNNLICH WEIBLICH

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	Volks-, Talentbonus

TALENTE

ANGRIFFE

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

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS | Sonstiges

INIT = GE +

BEWEGUNGSRATE

BEWEGUNGSRATE	Schwimmend	Fliegend
m Fe	m Fe	m Fe

GRUNDWERTE ANGRIFF

GRUNDWERTE ANGRIFF	Temp. Angriff	Temp. Schaden
	+	+

RINGKAMPF

RINGKAMPF BONUS = Grundangriff + ST + x 4 + Größenmodifikator + Sonstiges

GESUNDHEIT

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

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF: ZÄH = KO + Grundbonus + Sonstiges (Temp.)

REFLEX RETTUNGSWURF: REF = GE + Grundbonus + Sonstiges (Temp.)

WILLEN RETTUNGSWURF: WIL = WE + Grundbonus + Sonstiges (Temp.)

RÜSTUNGSKLASSE

RÜSTUNGSKLASSE: RK = 10 + GE + Natürliche Rüstung - Größenmodifikator + Sonstige Modifikatoren

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE: RK = 10 / + - +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE: RK = 10 + GE / - +

Temp. RK: RK | Zauberresistenz | Schadensreduzierung: /

EFFEKTE

BESONDERE FÄHIGKEITEN