VERTRAUTER / TIERGEFÄHRTE / REITTIER / BESCHWORENE KREATUR **GESUNDHEIT** Name der Kreatur TREFFERPUNKTEerletzungen Nichttödlich□ Bewusstlos ☐ Sterbend ☐ Stabil Kreaturenstufe TP ΤP TP Gewicht Größe m ≧ **ANGRIFFE** KAMPF Pfd. INITIATIVE BONUS Sonstiges FERTIGKEITEN INIT = GE + Ränge Sonstiges Angriffsbonus Schaden Kritisch Reichweite GRUNDWERTE ANGRIEF AngriffTemp, Schaden m Fe **ATTRIBUTSWERTE** BEWEGUNGSRATEwimmend Fliegend Attributs-Gegenstands-Attributs-Angriffsbonus Schaden Kritisch wert Bonus modifikator Bonus Reichweite m Fe m Fe m Fe ST Fe Kletternd Grabend Temp. GE m Fe m Fe m Fe Angriffsbonus Schaden Kritisch KO KAMPFMANÖVER Reichweite KAMPFMANÖVER Größenm Fe IN BONUS modifikatorSonstiges Munition WE CH KAMPFMANÖVER Ausweich- Ablenkungs-Grund-Größen-Moral-VERTEIDIGUNG modifikator modifikator angriffsbonus modifikator Sonstiges bonus Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2 =10 + ST + GE + +AUSRÜSTUNG **VERTEIDIGUNG** RETTUNGSWÜRFE Rüstung Größen- Sonstiges GrundbonusSonstiges Temp. & Schild modifikator ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF RÜSTUNGSKLASSE = 10 + GE + ZÄH = KO + AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE **REFLEX RETTUNGSWURF** TALENTE & BESONDERE FÄHIGKEITEN = 10 + REF = GE + BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE **WILLEN RETTUNGSWURF PORTRÄT** = 10 + GEWIL = WE +Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung □ Entrinnen□ Ausdauer FÄHIGKEITEN IM KAMPF **EFFEKTE**