

VERTRAUTERTIERGEFÄHRTE

Kreaturenname Alter Kreaturenstufe

Art Unterart Gewicht Größe Pfd. m TW d

EP

ATTRIBUTSWERTE

Attributs-Gegenstands-Attributs- Temp. Bonus

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2

AUSRÜSTUNG

PORTRAIT

REITTIER BESCHWORENE KREATUR

FERTIGKEITEN

Akrobatik Klettern Entfesselungskunst Fliegen Wahrnehmung Motiv erkennen Heimlichkeit Survival Spuren folgen Überlebenskunst / Schwimmen

TALENTE & BESONDERE FÄHIGKEITEN

TRAINING

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE Verletzungen Sterbend Stabil Nichttödlich Bewusstlos

KAMPE

INITIATIVE BONUS Sonstiges

INIT = GE +

GRUNDANGRIFF Temp. Angriff Temp. Schaden

BEWEGUNGSRATE Schwimmend Fliegend

m Fe m Fe m Fe

Kletternd Grabend Temp.

m Fe m Fe m Fe

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER-BONUS Größenmodifikator Sonstiges

KMB = Grundangriff + ST +

KAMPFMANÖVER-DEFENCE

KMV = 10 + ST + GE +

VERTEIDIGUNG

RÜSTUNGSKLASSE Rüstung & Schild Größenmodifikator Sonstiges

RK = 10 + GE + - +

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 / + - +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE / - +

Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung

RK /

KAMPFFÄHIGKEITEN

ANGRIFFE

Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch

m Fe

Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch

m Fe

Reichweite ANGRIFFSBONUS Schaden Kritisch

m Fe

Munition #

Ausweichmodifikator Ablenkungsmodifikator Grundangriffsbonus Größenmodifikator Sonstiges Moralbonus

GAB + + +

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE Basis Sonstiges Temp.

ZÄH = KO + +

REFLEX SAVE

REF = GE + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WILL = WE + +

Entrinnen Ausdauer

EFFEKTE