

VERTRAUTERTIERGEFÄHRTE

Kreaturenname Alter Kreaturenstufe

Creature Type Subtype Gewicht Größe Pfd. m d

EP

ATTRIBUTSWERTE

Attributs-Gegenstands-Attributs- Temp. Bonus

AUSRÜSTUNG

PORTRAIT

REITTIER BESCHWORENE KREATUR

FERTIGKEITEN

Akrobatik Klettern Entfesselungskunst Fliegen Wahrnehmung Motiv erkennen Heimlichkeit Überlebenskunst Schwimmen

RICKS / TALENTE / BESONDERE FÄHIGKEITEN

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE TP

KAMPF

INITIATIVE BONUS Sonstiges INIT = GE + GRUNDANGRIFF Temp. Angriff Temp. Schaden BEWEGUNGSRATE Schwimmend Fliegend Kletternd Grabend Temp.

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER-BONUS KMB = Grundangriff + ST +

KAMPFMANÖVER-DEFENCE

KMV = 10 + ST + GE +

Bewusstlos

RÜSTUNGSKLASSE RK = 10 + GE +

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 / +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE /

Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung RK

COMBAT ABILITIES

ANGRIFFE

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritisch

Munition

Rüstung

ZÄHIGKEIT SAVE ZÄH = KO +

REFLEX SAVE

REF = GE +

WILLEN RETTUNGSWURF

WILL = WE +

Entrinnen Ausdauer

EFFEKTE