

FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE

Name der Kreatur Alter Kreaturenstufe

Art Unterart Gewicht Größe Pfd. m TW W%

EP

ATTRIBUTSWERTE

Attributs-Gegenstands-Attributs-Temp. wert Bonus modifikator Bonus

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2

AUSRÜSTUNG

PORTRÄT

FERTIGKEITEN

Ränge Sonstiges

TALENTE & BESONDERE FÄHIGKEITEN

Übung

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE Verletzungen TP Sterbend Stabil Nichttödlich Bewusstlos

KAMPE

INITIATIVE BONUS Sonstiges

INIT = GE +

GRUNDWERTE ANGRIF AngreifTemp. Schaden

BEWEGUNGSRATE Schwimmend Fliegend

m Fe m Fe m Fe

Kletternd Grabend Temp.

m Fe m Fe m Fe

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS GrößenmodifikatorSonstiges

KMB = Grundangriff + ST + +

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG

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 /

FÄHIGKEITEN IM KAMPE

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 RETTUNGSWURF GrundbonusSonstiges Temp.

ZÄH = KO + +

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WILL = WE + +

Entrinnen Ausdauer