

VERTRAUTERTIERGEFÄHRTE

Name der Kreatur

REITTIER BESCHWORENE KREATUR

Alter

Kreaturen-
stufe

Art Unterart Gewicht Größe Pfd. m TW d

RECHTSKAMPFEN
GE
CHARTISCH
US
B
MÄNNLICH
WEIBLICH
KOTREIM

EP

ATTRIBUTSWERTE

Attributs-Gegenstands-Attributs- wert Bonus modifikator	Temp. Bonus
ST	ST
GE	GE
KO	KO
IN	IN
WE	WE
CH	CH

Attributsmodifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2

AUSRÜSTUNG

PORTRÄT

Portrait area for drawing the creature.

FERTIGKEITEN

Ränge	Sonst.
Akrobatik	GE
Klettern	ST
Entfesselungskunst	GE
Fliegen	GE
Wahrnehmung	WE
Motiv erkennen	WE
Heimlichkeit	GE
Survival	WE
<input type="checkbox"/> Spuren lesen	ÜBERLEBENSKUNST
Schwimmen	ST

TALENTE & BESONDERE FÄHIGKEITEN

Übung

Talent and special abilities section.

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE Verletzungen ☐ Sterbend ☐ Stabil ☐ Bewusstlos

TP TP TP

KAMPE

INITIATIVE BONUS Sonst.

INIT = GE +

GRUNDWERTE ANGRIF Temp. Schaden

Grundwerte Angriff section.

BEWEGUNGSRATE Schwimmend Fliegend

Bewegungsrates section.

Kletternd Grabend Temp.

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS Größen-modifikator Sonst.

KMB = Grund-angriff + ST +

KAMPFMANÖVER DEFENCE

KMV = 10 + ST + GE +

VERTEIDIGUNG

RÜSTUNGSKLASSE Rüstung & Schild Größen-modifikator Sonst.

RK = 10 + GE + - +

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 / + - +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE / - +

Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung

RK

FÄHIGKEITEN IM KAMPE

Abilities in combat section.

ANGRIFFE

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffer

Reichweite m Fe

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffer

Reichweite m Fe

Reichweite Angriffsbonus Schaden Kritischer Treffer

Reichweite m Fe

Munition #

Ausweich-modifikator Ablenkungs-modifikator Grund-Angriffsbonus Größen-modifikator Sonst. Moral-bonus

GAB + + +

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT SAVE Grundbonus Sonst. Temp.

ZÄH = KO + +

REFLEX SAVE

REF = GE + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WILLEN = WE + +

☐ Entrinnen ☐ Ausdauer

Effekte section.

EFFEKTE

Effects section.