

VERTRAUTER / TIERGEFÄHRTE / REITTIER / BESCHWORENE KREATUR

Name der Kreatur Alter Kreaturenstufe

Art Unterart Gewicht Größe Pfd. m TW W

EP FERTIGKEITEN Ränge Sonstiges

ATTRIBUTSWERTE

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

Attributswert-modifikator = (Attributswert - 10) ÷ 2

AUSRÜSTUNG

TALENTE & BESONDERE FÄHIGKEITEN

Übung

PORTRÄT

GESUNDHEIT

TREFFERPUNKTE Verletzungen Sterbend Stabil Nichttödlich Bewusstlos

TP TP TP

KAMPE

INITIATIVE BONUS Sonstiges

INIT = GE +

GRUNDWERTE ANGRIF Angriff Temp. Schaden

+ +

BEWEGUNGSRATE Stimmend Fliegend

m Fe m Fe m Fe

Kletternd Grabend Temp.

m Fe m Fe m Fe

KAMPFMANÖVER

KAMPFMANÖVER BONUS Größen-modifikator Sonstiges

KMB = Grund-angriff + ST + + +

KAMPFMANÖVER VERTEIDIGUNG Ausweich-modifikator Ablenkungs-modifikator Grund-angriffsbonus Größen-modifikator Sonstiges Moral-bonus

KMV = 10 + ST + GE + + + + GAB + + + +

VERTEIDIGUNG

RÜSTUNGSKLASSE Rüstung & Schild Größen-modifikator Sonstiges

RK = 10 + GE + - +

AUF DEM FALSCHEN FUSS RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 / + - +

BERÜHRUNG RÜSTUNGSKLASSE

RK = 10 + GE / - +

Temp. RK Zauberresistenz Schadensreduzierung

RK /

RETTUNGSWÜRFE

ZÄHIGKEIT RETTUNGSWURF Grundbonus Sonstiges Temp.

ZÄH = KO + + +

REFLEX RETTUNGSWURF

REF = GE + + +

WILLEN RETTUNGSWURF

WIL = WE + + +

☐ Entrinnen ☐ Ausdauer

FÄHIGKEITEN IM KAMPE

EFFEKTE

□□□□□□  
□□□□□□

□□□□□□  
□□□□□□