FAMILIER / COMPAGNON ANIMAL / MONTURE / CRÉATURE INVOQUÉE

Nom de créature

Age

Niveau de la créature | Rangs | Ajustement de niveau

Type de créature | Sous-type

Poids

Taille

kg

Effective Level

Hit die

d

Sexe

Mod. de taille

CARACTERISTIQUES

	Valeur de Carac.	Bonus d'objets	Mod. de Carac.	Bonus Temp
FOR			FOR	
DEX			DEX	
CON			CON	
INT			INT	
SAG			SAG	
CHA			CHA	

Modificateur de Carac. = (Valeur de la Carac. -10) /2

EQUIPEMENT

PORTRAIT

COMPETENCES

	Rangs	Divers

DONS ET CAPACITES SPECIALES

ENTRAÎNEMENT

ATTAQUES

Portée | Bonus d'attaque | Dégâts | Critique

m cases

Portée | Bonus d'attaque | Dégâts | Critique

m cases

Portée | Bonus d'attaque | Dégâts | Critique

m cases

Portée | Bonus d'attaque | Dégâts | Critique

m cases

INITIATIVE

BONUS D' INITIATIVE | Divers

INIT = DEX +

VITESSE

VITESSE DE BASE | Vitesse de nage | Vitesse de vol

m cases | m cases | m cases

ATTAQUE DE BASE

ATTAQUE DE BASE | Attaque temp | Dommages temp

+ | +

LUTTE

BONUS DE LUTTE | Mod. de taille | Divers

= Base Attaque + FOR + x 4 +

SANTE

PTS DE VIE | Blessures | Mourant | Stable | Non létaux | Inconscient

pv | pv | pv

SAUVEGARDES

	Bonus de base	Divers	Temp
JET DE VIGUEUR (VIG)	= CON +	+	
JET DE RÉFLEXES (REF)	= DEX +	+	
JET DE VOLONTÉ (VOL)	= SAG +	+	

CLASSE D'ARMURE

	Armure Naturelle	Mod. de taille	Modificateurs Divers
CLASSE D'ARMURE (CA) = 10 + DEX +	+	−	+
PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE (CA) = 10 / +	+	−	+
CLASSE D'ARMURE DE CONTACT (CA) = 10 + DEX /		−	+

CA temp | Rés. à la magie | Réduction de dégâts

CA | /

EFFETS

CAPACITES SPECIALES