FAMILIER / COMPAGNON ANIMAL / M	ONTURE / CRÉATURE INVOQUÉE	ATTAQUES	initiative .
Nom de créature	Age Niveau de Ajustement la créature Rangs de niveau		BONUS D' INITIATIVE Divers
Type de créature Sous-type	Poids	Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique	INIT = DEX + VITESSE
	Taille Level Hit die	m casés	VITESSE DE BASTEsse de nage Vitesse de vol
Sexe Sexe	d	Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique	m cases m cases m cases
Taille Modificateur	COMPETENCES Rangs Divers	Portée Bonds d'attaque Degats Chilque	ATTAQUE DE BASE
CARACTERISTIQUES .			ATTAQUE DE BASE Attaque tempDommages temp
Valeur Bonus Mod. de Bonus de Carac. d'objets Carac. Temp		Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique	
FOR FOR		m cases	
DEX DEX			LUTTE Taille
CON CON		Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique	BONUS DE LUTTE Modificateur Divers
INT INT		m cases	= Base + FOR + x 4 +
SAG SAG		PTS DE VIE Blessures	☐ Mouran☐ Stable Non létaux ☐ Inconscient
сна СНА		pv	pv pv
Modificateur de Carac. = (Valeur de la Carac10) /2		SAUVEGARDES	CLASSE D'ARMURE
EQUIPEMENT		Bonus de baseDivers Temp JET DE VIGUEUR CLASSE D'AF	Armure Taille Modificateurs RMURE Naturelle Modificateur Divers
		VIG = CON+ + CA =	10 + DEX + - +
			OURVU CLASSE D'ARMURE
			10 / + - +
	DONS ET CAPACITES SPECIALES	JEI DE VOLONIE	10 + DEX / - +
PORTRAIT		CA temp R	és. à la magie Réduction de dégâts
		CA	1
		EFFETS	CAPACITES SPECIALES
EN			
NTRAÎNEMENT			
- RAÎI			