

FAMILIER / COMPAGNON ANIMAL / MONTURE / CRÉATURE INVOQUÉE

Nom de créature Age Niveau de la créature

Type de créature Sous-type Poids Taille m kg DÉS DE VIE d

COMPETENCES Rangs Divers

CARACTERISTIQUES

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

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

EQUIPEMENT

DONS ET CAPACITES SPECIALES

PORTAIT ENTRAÎNEMENT

SANTE

PTS DE VIE Blessures Mortant Stable Non létaux Inconscient

COMBAT

BONUS D' INITIATIVE Divers

INIT = DEX +

ATTAQUE DE BASE Attaque temp Dommages temp

VITESSE DE BASE Vitesse de nage Vitesse de vol

m cases m cases m cases

Vitesse d'escalade Creuser Vitesse temp

m cases m cases m cases

MANOEUVRES DE COMBAT

BONUS DE MANOEUVRE OFFENSIVE Taille Modificateur Divers

BMO = Base Attaque + FOR +

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE Modificateur d'esquive Modificateur de parade de base à l'attaque

DMD = 10 + FOR + DEX + BBA -

DEFENSE

CLASSE D' ARMURE Armure & Bouclier Taille Divers

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 /

CAPACITÉS DE COMBAT

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

Munitions #

Bonus de moral

Bonus de base Divers Temp

JET DE VIGUEUR

VIG = CON +

JET DE RÉFLEXES

REF = DEX +

JET DE VOLONTÉ

VOL = SAG +

Evasion Endurance

EFFETS