□ FAMILIER	□ COMPAG	NON ANIMAL	CREATURE INVOQUEE	ATTAQUES	INITIATIVE
Nom de créature		Age	Creature Ajustement Level Rangs de niveau		BONUS D' BONUS Divers
Type de cre		Taill	s livresffective Hit die	Portée Bonus d'attaque Dommag	critique INIT = DEX + VITESSE VITESSE DE BASGesse de nage Vitesse de vol
A fall little	M	Modificate State Control	d		m cases m cases m cases
PX		C	OMPETENCES	Portée Bonus d'attaque Dommag	critique ATTAQUE DE BASE
		Balance	Rangs Racial, Feats	m cases	ATTAQUE DE BASE Temp AttackDommages temp
Valeur Obje	RISTIQUES et Mod. de Tem		DEX STR		+ +
de Carac. Bonu		Evasion Evasion	DEX	Portée Bonus d'attaque Dommag	ge Critique
STR	STR	Hide	DEX	m cases	
CON	CON	Jump	STR		GRAPPLE Taille
DEX	DEX	Listen	SAG	Portée Bonus d'attaque Domma	re Critique GRAPPLE BONUS Modificateur Divers
INT	INT	Move Silently	DEX	m cases	= a s a s a s a s a s a s a s a s a s a
SAG	SAG	Search	INT	\hat{\pi}	SANTE
		Psychologie	SAG	POINTS DE VIEBlessures	☐ Mouran☐ Stable Non-lethal ☐ Inconscient
CHA (Table 1971)	CHA	Spot	SAG	pv	pv
Ability Modifier = (Total Ability Score - 10) ÷ 2 Survi EQUIPEMENT		Survival	SAG	SAVES	CLASSE D'ARMURE
EQUIP	EMEN I	Traquer Trained	SURVIE	Base Save Divers Temp JET DE SAVE	Natural Taille Misc CLASSE D'ARMURE Armour Modificateur Modifier
		Natation	STR	VIG = CON+ +	CA = 10 + DEX + - +
				RÉFLEXES SAUVEGARDE	FLAT-FOOTED ARMOUR CLASS
				REF = DEX+ +	CA = 10 / + - +
				WILL SAVE	TOUCH ARMOUR CLASS
		X	FEATS	VOL = SAG + +	CA = 10 + DEX / - +
PORT	TRAIT	7			CA temp Résistance à la matgéduction de dommage
		1			CA /
				EFFETS	SPECIAL ABILITIES