☐ FAMILIER ☐ COMPAGNON ANIMAL ☐ MONTUR☐ CREATURE INVOOUEE SANTE Nom de créature **POINTS DE VIE**Blessures Non-lethal Inconscient ☐ Mourant ☐ Stable Creature Level pν p۷ pv \ Taille Type de créature Sous-type Poids m HITT DICE **COMBAT ATTAQUES** livres BONUS D' BONUS Divers COMPETENCES = DEX + Divers Rangs Bonus d'attaque Dommage Critique Portée Acrobaties ATTAQUE DE BASE Temp AttackDommages temp m cases Escalade **CARACTERISTIQUES** Evasion VITESSE DE BASEsse de nage Vitesse de vol Valeur Objet Mod. de Temp Bonus d'attaque Dommage Critique Vol de Carac. Bonus Carac. Bonus Portée mcases mcases mcases Perception STR m cases Vitesse d'escalade Burrow Speed Vitesse temp Psychologie DEX mcases mcases mcases Discrétion Bonus d'attaque Dommage Critique CON 🔽 MANOEUVRES DE COMBAT 🖟 Portée Survival COMBAT MANOEUVRE m cases INT —□ Traquer BONUS Modificateur Divers Munitions Base + STR + SAG Natation **CHA** COMBAT MANOEUVRE Esquive Deflection Base Taille Moral DEFENCE Modificateur Modifier Bonus d'attaque Modificateur Divers Bonus Ability Modifier = (Total Ability Score - 10) ÷ 2 DMD = 10 + STR + DEX + +**EOUIPEMENT** DEFENSE **JETS DE SAUVEGARDE** Armour Taille Divers Base Save Divers Temp & Shield Modificateur **IET DE SAVE** CLASSE D'ARMURE = 10 + DEX +VIG = CON+ FLAT-FOOTED ARMOUR CLASS RÉFLEXES SAUVEGARDE DONS ET CAPACITES SPECIALES = 10 REF = DEX+ **TOUCH ARMOUR CLASS** WILL SAVE **PORTRAIT** = 10 + DEX VOL = SAG+ CA tempRésistance à la ma@éduction de dommage □ Evasion □ Endurance CA **COMBAT ABILITIES EFFETS** TRAINING