

FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE

Nom de créature Age Creature Level

Type de créature Sous-type Poids Taille livres pieds d

PX

CARACTERISTIQUES

STR DEX CON INT SAG CHA

Modificateur de Caractéristique = (Score Total de Carac

EQUIPEMENT

DONS ET CAPACITES SPECIALES

TRAINING

SANTE

POINTS DE VIE Blessures

COMBAT

BONUS D' INITIATIVE Divers

INIT = DEX +

ATTAQUE DE BASE

VITESSE DE BASE

MANOEUVRES DE COMBAT

MANOEUVRE DE COMBAT Taille

BONUS

MANOEUVRES DE COMBAT

DEFENSE

DEFENSE

CLASSE D' ARMURE

CA = 10 + DEX +

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D' ARMURE

CA = 10 / +

CONTACT CLASSE D' ARMURE

CA = 10 + DEX / -

CA

COMPETENCES DE COMBAT

ATTAQUES

Portée Bonus d'attaque Dommages Critique

Portée Bonus d'attaque Dommages Critique

Portée Bonus d'attaque Dommages Critique

Munitions

JETS DE SAUVEGARDE

JET DE VIGUEUR

VIG = CON +

RÉFLEXES SAUVEGARDE

REF = DEX +

VOLONTE SAUVEGARDE

VOL = SAG +

Evasion Endurance

EFFETS