☐ FAMILIER ☐ COMPAGNON ANIMA Nom de créature		ON ANIMAL	☐ CREATURE INVOQUEE Age Creature Ajustement				ATTAQUES						INITIATIVE
	<u></u>			Level	Rangs	de niveau	Portée		— Boi	nus d'attaque	Dégâts	critiq	BONUS D' INITIATIVE Divers INIT = DEX +
Type de cr			Poids livres	ffective Level	Hit di	e		m	cases				VITESSE VITESSE DE BASGesse de nage Vitesse de vol
Solit Walk	taill	l. de e			dO	00			— Bo	nus d'attaque	Dégâts	s Critiq	m casas m casas m casas
PX		`*	COMPETEN		Rangs Rac	cial, Feats	Portée	m	cases		Degun		ATTAQUE DE BASE ATTAQUE DE BASE Attaque tempDommages temp
Valeur Obje de Carac. Bond							Portée		Boi	nus d'attaque	Dégâts	critiq	+ +
STR	STR							m	cases				
DEX	DEX												LUTTE Mod. de
CON	CON						Portée		Boi	nus d'attaque	Dégâts	Critiq	BONUS DE LUTTE taille Divers = % ## + STR + x 4 +
INT	INT						×	m	cases			SANT	
SAG	SAG						POINTS	DE VIE	Blessures	5			☐ Mouran☐ Stable Non létaux ☐ Inconscient
Modificateur de Caracté	cristiques = (Score total de	□ Carac - 10) ÷ 2					<u></u>	pv					pv pv
	EMENT -	10,12					JET DE	SA VIGUI	Base S	ARDES Save Divers	Temp	CLASSE D	CLASSE D'ARMURE Armure Mod. de Modificateurs D'ARMURE Naturelle taille Divers
							VIG	= CO	N+	+		CA	= 10 + DEX + - +
				-				1	AUVEGA				DEPOURVU CLASSE D'ARMURE
								= DE	—	+		CONTACT	= 10
		×	FEATS			*		= SA	uvega G +	**************************************			= 10 + DEX / - +
PORT	TRAIT *											CA temp	Résistance à la magléduction de dégâts
							×		EFFE	TS		CA	
										ПП		×	CAPACITES SPECIALES