

FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE

Nom de créature Age Creature Level

Type de créature Sous-type Poids Taille HIT DICE W%

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 Attaque temp Dommages temp

VITESSE DE BASE Vitesse de nage Vitesse de vol

Vitesse d'escalade Burrow Speed Vitesse temp

MANOEUVRES DE COMBAT

MANOEUVRE DE COMBAT Taille

BONUS

MANOEUVRES DE COMBAT

DEFENSE

DMD = 10 + STR + DEX +

DEFENSE

CLASSE D' ARMURE

CA = 10 + DEX +

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D' ARMURE

CA = 10 / +

CONTACT CLASSE D' ARMURE

CA = 10 + DEX / -

CA temp Résistance à la magie Réduction de dégâts

CA

COMPETENCES DE COMBAT

ATTAQUES

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique

Munitions

Esquive Deflection Base Taille Moral Bonus

JETS DE SAUVEGARDE

JET DE VIGUEUR

VIG = CON +

RÉFLEXES SAUVEGARDE

REF = DEX +

VOLONTÉ SAUVEGARDE

VOL = SAG +

Evasion Endurance

EFFETS