## FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOUNT / SUMMONED CREATURE SANTE Nom de créature **POINTS DE VIE**Blessures ☐ Mourant ☐ Stable Non létaux | Inconscient Creature Level pν p۷ pv \ Type de créature Sous-type Poids Taille m HITT DICE COMBAT **ATTAQUES** livres BONUS D' INITIATIVE Divers COMPETENCES = DEX + Divers Rangs Bonus d'attaque Dégâts Critique Portée ATTAQUE DE BASE Attaque tempDommages temp m cases **CARACTERISTIQUES** VITESSE DE BASEsse de nage Vitesse de vol Valeur Objet Mod. de Bonus Bonus d'attaque Dégâts Critique de Carac. Bonus Carac. Temp mcases mcases mcases STR m cases Vitesse d'escalade Burrow Speed Vitesse temp DEX mcases mcases mcases Bonus d'attaque Dégâts Critique CON Portée 💌 MANOEUVRES DE COMBAT 🗷 MANOEUVRE DE COMBAT Taille m cases INT BONUS Modificateur Divers Munitions SAG **CHA** MANOEUVRES DE COMBAT Esquive Deflection Base Taille Moral DEFENSE Modificateur Modificateur Bonus d'attaque Modificateur Divers Bonus Modificateur de Caractéristique = (Score Total de Car DMD = 10 + STR + DEX + +**EOUIPEMENT** DEFENSE JETS DE SAUVEGARDE Armure Taille Divers Base Save Divers Temp **IET DE VIGUEUR** CLASSE D'ARMURE & Bouclier Modificateur = 10 + DEX + VIG = CON+ PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE RÉFLEXES SAUVEGARDE DONS ET CAPACITES SPECIALES = 10 + REF = DEX+ **CONTACT CLASSE D'ARMURE VOLONTE SAUVEGARDE PORTRAIT** = 10 + DEX VOL = SAG+ CA tempRésistance à la magiBéduction de dégâts □ Evasion □ Endurance CA **COMPETENCES DE COMBAT EFFETS**