

## ❏ CREATURE INVOQUEE

Ajustement

Poids			
	livres	Effective Level	Hit die
Taille			d

## COMPETENCES

## Balance

Escalade		STR	
Evasion		DEX	
Hide		DEX	
Jump		STR	
Listen		SAG	
Move Silently		DEX	
Search		INT	
Psychologie		SAG	
Spot		SAG	

Modificateur de Caractéristique = (Score Total de Caractéristique - 10) ÷ 2

1

<input type="checkbox"/> Traquer <input type="checkbox"/> Entraîne		SURVIE		
Notation		STR		

---

---

---

---

---

---

## INITIATIVE

**BONUS D' INIT** = **DEX** + **VITESSE**

**ATTAQUE DE BASE**

**GRAPPLE BONUS**

\_\_\_\_\_

## SAUVEGARDES CLASSE D'ARMURE

## CLASSE D'ARMURE

$$CA = 10 + DEX + \quad - \quad +$$

## PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE

CA = 10 / + - +

**CONTACT CLASSE D'ARMURE**

$$\boxed{\text{CA}} = 10 + \text{DEX} \quad / \quad - \quad +$$

CA temp	Résistance à la marée	Réduction de dommage
10	100	100
20	100	100
30	100	100
40	100	100
50	100	100
60	100	100
70	100	100
80	100	100
90	100	100
100	100	100

## EFFETS

## CAPACITES SPECIALES

[illegible]