□ FAMILIER	☐ COMPAGNON ANIMAL	☐ CREATURE INVOQUEE	ATTAQUES	initiative .
Nom de créature		Age Creature Ajustement Level Rangs de niveau		BONUS D' INITIATIVE Divers
Type de cré	éature Sous-type	Poids	Portée Bonus d'attaque Dommage Critique	INIT = DEX +
\$\$\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\		livresffective Hit die	pieds cases	VITESSE DE BASGèsse de nage Vitesse de vol
Taille	Taille Modificate Control			
PX		COMPETENCES	Portée Bonus d'attaque Dommage Critique	piedscases piedscases ATTAQUE DE BASE
		Rangs Racial, Feats	pieds cases	ATTAQUE DE BASE Temp AttackDommages temp
Valeur Obje				+ +
de Carac. Bonu	us Carac. Temp		Portée Bonus d'attaque Dommage Critique	
STR	STR		pieds cases	GRAPPLE
CON	CON			Taille
DEX	DEX		Portée Bonus d'attaque Dommage Critique	GRAPPLE BONUS Modificateur Divers = % SH STR + x 4 +
INT	INT		pieds cases SANTE	A B 31K . A4 .
SAG	SAG		POINTS DE VIEBlessures	☐ Mouran☐ Stable Non létaux ☐ Inconscient
CHA	CHA		pv	pv pv
Modificateur de Caracté EQUIPI	ristique = (Score Total de Caractéristique - 10)	÷ 2	SAUVEGARDES	CLASSE D'ARMURE
LQUIII	EMENT		JET DE VIGUEUR Base Save Divers Temp CLASSE D'A	Armure Taille Modificateurs RMURE Naturelle Modificateur Divers
			VIG = CON+ + CA =	10 + DEX + - +
				POURVU CLASSE D'ARMURE
			CONTACT	LASSE D'ARMURE
		FEATS	VOLUNIE SAUVEGARDE	10 + DEX / - +
PORT	DAIT			sistance à la m Ægéd uction de dommage
FORT	KAII		CA	<i>I</i>
			EFFETS	CAPACITES SPECIALES