

Lyari Vaalyun

Charaktername

Christopher Lang

Spieler

Waldläufer 7 / Skylord 1

Klasse und Stufe

Elf

Volk

chaot. gut.

Gesinnung

Angharradh

Gottheit

mittel

156

männl.

152cm

120 Pfd.

grün

weiß

blass

Größenkategorie

Alter

Geschlecht

Größe

Gewicht

Augenfarbe

Haarfarbe

Hautfarbe

Attribute	Attributs. Wert.	Attributs. Mod.	Temp. Wert	Temp. Mod.
ST Stärke	18	4	22	6
GE Geschicklichkeit	18	4		
KO Konstitution	12	1		
IN Intelligenz	15	2		
WE Weisheit	15	2		
CH Charisma	14	2		

Gesamt	Wunden / Momentane TP					Nichttödlicher Schaden			Bewegungsrate		Schadens-reduzierung		
TP Trefferpunkte	66												
RK Rüstungsklasse	21	= 10 + 7 + 0 + 4 + 0 + 0 + 0 + 0											
Gesamt													
Berührung Rüstungsklasse	14	Auf dem falschen Fuß Rüstungsklasse		17									
Initiative Modifikator	4	= 4 + 0		Gesamt									
Gesamt													

Rettungswürfe	Gesamt	Grund-bonus	Attributs-Mod.	Magie-Mod.	Sonst. Mod.	Temp. Mod.	Situationsmodifikatoren
Reflex (Geschicklichkeit)	12	5/2	4	0	1		
Willen (Weisheit)	6	2/0	2	0	1		
Zähigkeit (Konstitution)	9	5/2	1	0	1		

Grund-Angriffsbonus	+8/+2 (+7/+2/+1)	Zauber-resistenz	0
----------------------------	------------------	-------------------------	---

Kampf mit zwei Waffen :	Gesamt	Grund-Angriffsbonus	Attributs-Mod.	GR-Mod.	Sonst. Mod.
Nahkampf Bonus	+14 / +8	+8 / +2	6	0	0
Fernkampf Bonus	+12 / +6	+8 / +2	4	0	0
Ringkampf Modifikator	+14 / +8	+8 / +2	6	0	0

Angriff	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer	
1st - Elfensäbel +2	W20 + 16 / 10	2W6 + 8	18-20/ x2	
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Anmerkungen
X	2 Pfd.	normal	Hiebwaaffe	Elementarschaden Blitz

Munition _____ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Angriff	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer	
2nd - Elfensäbel +2	W20 + 16 / 10	1W6 + 8	18-20/ x2	
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Anmerkungen
X	2 Pfd.	normal	Hiebwaaffe	

Munition _____ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Angriff	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer	
Wurfdolche	W20 + 12 / 6	1W4 + 6	19-20 / x2	
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Anmerkungen
3m	1Pfd.	normal	Stichwaaffe	

Munition 3 Stück _____ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Angriff	Angriffsbonus	Schaden	Kritischer Treffer	
langer Elfenkompositbogen	W20 + 12 / 6	1W8 + 6	x3	
Reichweite	Gewicht	Größe	Art	Anmerkungen
33m	3Pfd.	normal	Stichwaaffe	Stärkebonus +6

Munition 20 norm. Pfeile _____ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Klassen-fertigkeit	Fertigkeiten					Max. Ränge (Klasse / Klassenübergreifend)		
	Fertigkeiten	Bezugs-attribut	Fert.-Mod.	Attr.-Mod.	Rang	/		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Auftreten (_____)	CH						
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Auftreten (_____)	CH						
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Auftreten (_____)	CH						
	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Balancieren ■	GE*	5	4	1	0		
	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Beruf (Kräuterkundler/Apotheker)	WE	10	2	8	0		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Beruf (_____)	WE						
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Bluffen ■	CH	2	2	0	0		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Diplomatie ■	CH	2	2	0	0		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Einschüchtern ■	ST o. CH	6	6	0	0		
	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Entdecken ■	WE	13	2	5	6		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Entfesselungskunst ■	GE*	4	4	0	0		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Fälschen ■	IN	2	2	0	0		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Fingerfertigkeit	GE*						
	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Handwerk■ (Alchemist)	IN	10	2	8	0		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Handwerk■ (_____)	IN						
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Handwerk■ (_____)	IN						
	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Heilkunde ■	WE	7	2	5	0		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Informationen sammeln ■	CH	2	2	0	0		
	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Klettern ■	ST*	8	6	2	0		
	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Konzentration ■	KO	3	1	2	0		
	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Lauschen ■	WE	6	2	2	2		
	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Leise bewegen ■	GE*	6	4	2	0		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mag. Gegenstand benutzen	CH	5	2	1	2		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mechanismus ausschalten	IN						
	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Mit Tieren umgehen	CH	12	2	10	0		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Motiv erkennen ■	WE	2	2	0	0		
	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Reiten ■	GE	16	4	10	2		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Schätzen ■	IN	4	2	0	2		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Schlösser öffnen	GE						
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Schriftzeichen entschlüsseln	IN						
	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Schwimmen ■	ST*	7	6	1	0		
	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Seil benutzen ■	GE	5	4	1	0		
	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Springen ■	ST*	8	6	2	0		
	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Suchen ■	IN	6	2	2	2		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Turnen	GE*	7	4	1	2		
	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Überlebenskunst ■	WE	9	2	5	2		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Verkleiden ■	CH	2	2	0	0		
	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Verstecken ■	GE*	6	4	2	0		
	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Wissen (Geographie)	IN	5	2	3	0		
	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Wissen (Gewölbekunde)	IN	3	2	1	0		
	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Wissen (Naturkunde)	IN	9	2	5	2		
	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Wissen (Sternenelfen)	IN	3	2	1	0		
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Wissen (_____)	IN						
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Zauberkunde	IN	9	2	2	5		

■ Mit einem Block markierte Fertigkeiten können auch untrainiert benutzt werden.
□ Markiere diesen Kasten mit X, wenn die Fertigkeit für diesen Charakter eine Klassenfertigkeit ist.
* Rüstungsmalus, sofern vorhanden, wird angerechnet (das Doppelte bei Schwimmen)

Kampagne

Stufe 8

Erfahrungspunkte

Rüstung / Schutzgegenstand		Art	RK-Bonus	Max. GE
Mithrill Brustplatte +2			+7 (5&2)	5
Rüstungsmalus	Zauberpatzer	Bew. Rate	Gewicht	Besondere Eigenschaften
-2	10%	9/6	15 Pfd.	Kristall der Anpassung (kleinster) Hitze und Kälte Unempfindlichkeit

Schild / Schutzgegenstand		RK-Bonus	Gewicht	Rüstungsmalus
Zauberpatzer	Besondere Eigenschaften			

Schutzgegenstand	RK-Bonus	Gewicht	Besondere Eigenschaften

Schutzgegenstand	RK-Bonus	Gewicht	Besondere Eigenschaften

Talente
verbessertes Kampfstil mit zwei Waffen
Kampf mit zwei übergroßen Waffen
Doppelstreich
Mounted Combat
<small>With a DC 5 Ride check, you can guide your mount with your knees, both hands free. This is a free action. When you attack a creature smaller than your mount that is on foot, you get the +1 bonus on melee attacks. Even at your mount's full speed, you don't take any penalty on melee attacks while mounted. If your mount charges, you also take the AC penalty associated with a charge. If you attack at end of the charge, you receive the bonus from charge. Ranged weapons while a double move a -4 penalty on the attack roll (running [quadruple speed], at a -8 penalty. Half its movement you can make a full attack with a ranged weapon while your mount is moving.</small>

Besondere Fähigkeiten
Tierempathie: S. 66 SPH (+2 Synergie mit Tieren umgehen)
Call flying mount
Share Spells: 1,5m Reichweite gelten Zauber auch für Mount
Eyes of the Eagle (+4 spot checks)
Empathic Link (1 Mile)
Dunkelsicht
Wachsamkeit: +2 Lauschen/Entdecken
Spuren lesen: S. 116 SPH
Ausdauer: +4 KO bei Erschöpfung
Unterholz durchqueren: keine Behinderung
Immunität: Gegen Schlaf & +2 RW gegen Verzauberung
Verborgenes: Geheime Türen oä. in 1,5m als ob aktive Suche

Sprachen
<small>Anfängl. Sprachen = Handelssprache + Sprachen durch das Volk + eine Sprache pro Punkt Intelligenzbonus</small>
Aglarondan
Eloen
Orc
Dwarv

Domänen Zauber / Spezialisierte Schule	
Domänen / Schule:	
Grad 0	Grad 5
Grad 1	Grad 6
Grad 2	Grad 7
Grad 3	Grad 8
Grad 4	Grad 9

RW gegen Zauber	<input type="checkbox"/>	Situationsmodifikatoren
Arkaner Zauberpatzer	<input type="checkbox"/> %	

Bekannte Zauber	SG des RW gg. Zauber	Grad	Zauber Pro Tag	Zusätzl. Zauber
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0	<input type="checkbox"/>	0
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>	1
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	1
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9	<input type="checkbox"/>	

Erzfeinde

I. Riesen (Oger) II. Untote

Magischer Gegenstand	Marktpreis	Zauberstufe
Federfallring	2200 GP	
Fähigkeiten	Ladungen / Nutzbar	
<p>Effects after 5 feet. The affected creatures or objects fall slowly. Feather fall instantly changes the rate at which the targets fall to a mere 60 feet per round (equivalent to the end of a fall from a few feet), and the subjects take no damage upon landing while the spell is in effect. However, when the spell duration expires, a normal rate of falling resumes.</p>		

Magischer Gegenstand	Marktpreis	Zauberstufe
Gürtel der Riesenstärke	16000 GP	
Fähigkeiten	Ladungen / Nutzbar	
<p>Stärke +4</p>		

Magischer Gegenstand	Marktpreis	Zauberstufe
Nimmer voller Beutel I	2500	
Fähigkeiten	Ladungen / Nutzbar	
<p>250 Pfd. Kapazität</p>		

Magischer Gegenstand	Marktpreis	Zauberstufe
Memory Kristall		
Fähigkeiten	Ladungen / Nutzbar	
<p>Nimmt 10 Minuten auf was man durch ihn sieht. Wenn die 10 Minuten voll sind ist er unbrauchbar.</p>		

Magischer Gegenstand	Marktpreis	Zauberstufe
Artificer's Monocle	1500 GP	
Fähigkeiten	Ladungen / Nutzbar	
<p>This glass lens is rimmed with gold and has a fine gold chain attached to an ear clip. Putting on a monocle is a standard action. While wearing an artificer's monocle, whenever you successfully use your artificer knowledge class feature to detect an item's magical aura or you cast detect magic and have at least 5 ranks of Knowledge (arcana), you can spend 1 additional minute studying the item. If you do, you can identify the abilities of that item as if you had cast identify upon it.</p>		

Magischer Gegenstand	Marktpreis	Zauberstufe
Anklet of Translocation	1400 GP	
Fähigkeiten	Ladungen / Nutzbar	
<p>An ankle of translocation allows you to make short dimensional hops. When it is activated, you can instantly teleport (with no chance of error) up to 10 feet. The new space must be within line of sight and line of effect. You can't use the ankle to move into a space occupied by another creature, nor can you teleport into a solid object; if you attempt to do so, the ankle's activation is wasted. You can bring along objects weighing up to your maximum load, but you can't bring another creature with you. An ankle of translocation functions two times per day.</p>		

Magischer Gegenstand	Marktpreis	Zauberstufe
Ring der Hexe		
Fähigkeiten	Ladungen / Nutzbar	
<p>Zauberkunst +5 (Schatulle mit dem Herz der Hexe)</p>		

Magischer Gegenstand	Marktpreis	Zauberstufe
Boots of Jumping	2500 GP	
Fähigkeiten	Ladungen / Nutzbar	
<p>Move at least 10 feet in a straight line to attempt a running jump (rather than 20 feet). This is a continuous effect and requires no activation. In addition, boots of jumping have 3 charges, which are renewed each day at dawn. Spending 1 or more charges grants you a competence bonus on Jump checks for 1 round. 1 charge: Gain a +10 competence bonus on Jump checks. 2 charges: Gain a +15 competence bonus on Jump checks. 3 charges: Gain a +20 competence bonus on Jump checks</p>		

Magischer Gegenstand	Marktpreis	Zauberstufe
Amulet of Aquatic Salvation	500GP	
Fähigkeiten	Ladungen / Nutzbar	
<p>When activated, an amulet of aquatic salvation grants you the ability to breathe water (as the water breathing spell) for 5 rounds. An amulet of aquatic salvation functions once per day</p>		

Magischer Gegenstand	Marktpreis	Zauberstufe
Cloak of Resistance +1	1000GP	
Fähigkeiten	Ladungen / Nutzbar	
<p>all Resistances +1</p>		

Magischer Gegenstand	Marktpreis	Zauberstufe
Lederbeutel "Ewige Ration"		
Fähigkeiten	Ladungen / Nutzbar	
Generiert Nahrung		

Magischer Gegenstand	Marktpreis	Zauberstufe
Alarm Item		
Fähigkeiten	Ladungen / Nutzbar	
<p>Ermöglicht einen Bereich mit drei Nadeln abzustecken welcher dann durch einen schrillen Alarm gesichert ist. Der Alarm geht aus wenn die Nadeln in die Hauptbrosche eingeführt werden.</p> <p>Max. Distanz (Meter)</p>		

Magischer Gegenstand	Marktpreis	Zauberstufe
Fähigkeiten	Ladungen / Nutzbar	

Magischer Gegenstand	Marktpreis	Zauberstufe
Fähigkeiten	Ladungen / Nutzbar	

Magischer Gegenstand	Marktpreis	Zauberstufe
Fähigkeiten	Ladungen / Nutzbar	

Magischer Gegenstand	Marktpreis	Zauberstufe
Fähigkeiten	Ladungen / Nutzbar	

Magischer Gegenstand	Marktpreis	Zauberstufe
Fähigkeiten	Ladungen / Nutzbar	

Magischer Gegenstand	Marktpreis	Zauberstufe
Fähigkeiten	Ladungen / Nutzbar	

Magischer Gegenstand	Marktpreis	Zauberstufe
Fähigkeiten	Ladungen / Nutzbar	

Magischer Gegenstand	Marktpreis	Zauberstufe
Fähigkeiten	Ladungen / Nutzbar	

FAMILIAR ANIMAL COMPANION SUMMONED CREATURE

Creature Name: **Selear**
 Creature Type: **sehr klein, Schneeeule**
 Subtype: _____
 Age: _____
 Weight: _____ lb Effective Level: _____
 Height: _____ ft Hit die: **4 d 8**
 Size Modifier: Gender: MALE FEMALE

XP _____

ABILITIES

	Ability Score	Item Bonus	Ability Modifier	Temp Bonus
STR	5		STR	
CON	10		0	
DEX	18		4X	
INT	2		INT	
WIS	14		2	
CHA	4		CHA	

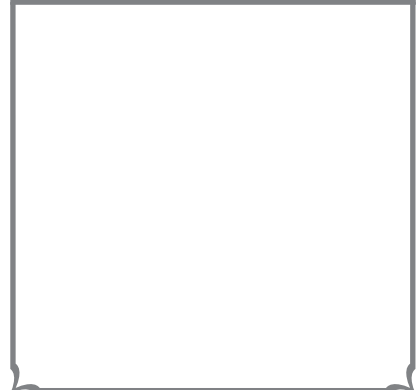
Ability Modifier = (Total Ability Score - 10) ÷ 2

EQUIPMENT

Track Trained

Swim _____

PORTRAIT



SKILLS

	Rank	Racial, Feats
Balance		DEX
Climb		STR
Escape Artist	8	DEX 4 +4
Hide	8	DEX 4 +4
Jump		STR
Listen	28	WIS 2 +16 +8/+2
Move Silently	35	DEX 4 +17 +14
Search		INT
Sense Motive		WIS
Spot	22	WIS 2 +10 Bei Diffusem Licht +8 /+2
Survival	4	WIS 2 +2
Swim		STR

FEATS

- Wachsamkeit
- Verbesserter Natürlicher Angriff
- Waffenfinesse Base Attack +1
- Tricks SLH S.95
- Jagdausbildung
- Auftrittausbildung

ATTACKS

Krallen
 Range: _____ ft sq Attack Bonus: **+9** Damage: **1W6-3** Critical: _____

Range: _____ ft sq Attack Bonus: _____ Damage: _____ Critical: _____

Range: _____ ft sq Attack Bonus: _____ Damage: _____ Critical: _____

Range: _____ ft sq Attack Bonus: _____ Damage: _____ Critical: _____

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS Misc _____
INIT = **DEX** + _____

SPEED

BASIC SPEED Swim Speed Fly Speed
10 ft sq _____ ft sq **40** ft sq

BASE ATTACK

BASE ATTACK Temp Attack Temp Damage
+4 **+** **+**

GRAPPLE

GRAPPLE BONUS Size Modifier Misc _____
 _____ = Base Attack + **STR** + x 4 + _____

HEALTH

HIT POINTS Wounds _____ Dying Stable Non-lethal Unconscious
20 hp _____ hp _____ hp

SAVES

Base Save Misc Temp
FORTITUDE SAVE **6** = **CON** 0 + 6 + _____
REFLEX SAVE **10** = **DEX** 4 + 6 + _____
WILL SAVE **6** = **WIS** 2 + 4 + _____

ARMOUR CLASS

Natural Armour Size Modifier Misc Modifier
ARMOUR CLASS **20** = **10** + **DEX** 4 + 4 - +2 + 0
FLAT-FOOTED ARMOUR CLASS **16** = **10** / + 4 - +2 + 0
TOUCH ARMOUR CLASS **16** = **10** + **DEX** 4 / - +2 + 0

EFFECTS

Temp AC Spell Resistance Damage Reduction
AC _____ / _____

□□□□□□
 □□□□□□
 □□□□□□
 □□□□□□
 □□□□□□

SPECIAL ABILITIES

- Verbindung: +4 mit Tieren umgehen für Waldi
- Zauber teilen: 1,50 Radius, wenn gewünscht
- Entrinnen: Ref halber Schaden = gar kein Schaden
- Verb. Entrinnen: Ref mislungen nur halber Schaden
- Hingabe: +4 RW gegen Verzauberung(effekte)

FAMILIAR

ANIMAL COMPANION

SUMMONED CREATURE

Creature Name: **Cashoo**

Age: _____ Creature Level: _____ Ranks: _____ Level Adjustment: **1**

Weight: _____ lb Effective Level: _____ Hit die: _____

Height: _____

Hit die: **6 d 10 + 4**

Sex: MALE FEMALE

Size: _____ Size Modifier: _____

Creature Type: _____ Subtype: _____

Celestische Riesen Eule (große magische Bestie)

XP _____

ABILITIES

	Ability Score	Item Bonus	Ability Modifier	Temp Bonus
STR	19		S4R	
CON	12		C1N	
DEX	17		D3X	
INT	10		I0T	
WIS	14		W2S	
CHA	10		C0A	

Ability Modifier = (Total Ability Score - 10) ÷ 2

EQUIPMENT

PORTRAIT



SKILLS

			Ranks	Racial, Feats
Balance		DEX		
Climb		STR		
Escape Artist		DEX		
Hide		DEX		
Jump		STR		
Listen	16	W2S	12	2
Move Silently	11/19	D3X	Ground / Fly	8/16
Search		INT		
Sense Motive		WIS		
Spot	14	W2S	10	2
Survival		WIS		
Track <input type="checkbox"/> Trained		SURVIVAL		
Swim		STR		
Knowledge Nature	2		0	2

FEATS

Alertness The master of a familiar gains the benefit of the Alertness feat whenever the familiar is within arm's reach.

Wingover A flying creature with this feat can change direction quickly once each round as a free action. It allows to turn up to 180 degrees.

Flyby Attack When flying, the creature can take a move action (including a dive) and another standard action at any point during the move. The creature cannot take a second move action during a round when it makes a flyby attack.

ATTACKS

Claw attack (one or two)

Range: _____ ft sq

Attack Bonus: **+13/+8**

per claw Damage: **1d8+4**

Critical: _____

Bite attack

Range: _____ ft sq

Attack Bonus: **+8/+3**

Damage: **1d10+2**

Critical: _____

Range: _____ ft sq

Attack Bonus: _____

Damage: _____

Critical: _____

Range: _____ ft sq

Attack Bonus: _____

Damage: _____

Critical: _____

INITIATIVE

INITIATIVE BONUS Misc

IN3T = **3EX** + 0

SPEED

BASIC SPEED Swim Speed Fly Speed

10 ft sq **_____** ft sq **70** ft sq

BASE ATTACK

BASE ATTACK Temp Attack Temp Damage

+6 / +1 **+** **+**

GRAPPLE

GRAPPLE BONUS Size Modifier Misc

14 = **Base Attack** + **STR** + **x4** + 0

HEALTH

HIT POINTS Wounds Dying Stable Non-lethal Unconscious

41 hp _____ hp _____ hp

SAVES

Base Save Misc Temp

F6 = **C1N** + 5 + 0 _____

REFLEX SAVE

10 = **D3X** + 7 + 0 _____

WILL SAVE

5 = **W2S** + 3 + 0 _____

ARMOUR CLASS

Natural Armour Size Modifier Misc Modifier

16 = **10** + **D3X** + 4 - 1 + 0

FLAT-FOOTED ARMOUR CLASS

13 = **10** / + 4 - 1 + 0

TOUCH ARMOUR CLASS

12 = **10** + **DEX** / - 1 + 0

Temp AC Spell Resistance Damage Reduction

AC acid resistance 5, cold resistance 5, damage reduction 5/magic, electricity resistance 5, spell/resistance 9

EFFECTS

SPECIAL ABILITIES

Smite Evil - Once per day, a celestial giant owl can make a normal attack to deal extra damage equal to its HD total against an evil foe.

Superior Low-Light Vision (Ex) - The giant owl can see five times as far as a human in dim light.

Empathic link, share spells, improved natural attacks