

FORME ANIMALE

Type de créature

Taille
Modificateur

CARACTERISTIQUES

Valeur de Carac. Bonus d'objets Bonus Temp Mod. de Carac.

FOR

DEX

CON

Modificateur de Carac. = (Valeur de la Carac. -10) /2

COMBAT

BONUS D' INITIATIVE Divers Initiative

INIT = DEX +

VITESSE Vitesse temp

mcases mcases

MANOEUVRES DE COMBAT

BONUS DE MANOEUVRE OFFENSIVE Taille Modificateur Divers

BMO = Base + FOR + +

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE

DMD = 10 + FOR + DEX + + + + +

CLASSE D'ARMURE

Armure Naturelle Taille Modificateur Divers

CLASSE D'ARMURE CA = 10 + DEX + - +

PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE

CA = 10 / + - +

CLASSE D'ARMURE DE CONTACT

CA = 10 + DEX / - +

CA temp Rés. à la magie Réduction de dégâts

CA /

CAPACITES SPECIALES

ATTAQUES

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases

SAUVEGARDES

Base Divers Temp

JET DE VIGUEUR VIG = CON + +

JET DE RÉFLEXES

REF = DEX + +

PORTRAIT

FORME ANIMALE

Type de créature

Taille
Modificateur

CARACTERISTIQUES

Valeur de Carac. Bonus d'objets Bonus Temp Mod. de Carac.

FOR

DEX

CON

Modificateur de Carac. = (Valeur de la Carac. -10) /2

COMBAT

BONUS D' INITIATIVE Divers Initiative

INIT = DEX +

VITESSE Vitesse temp

mcases mcases

MANOEUVRES DE COMBAT

BONUS DE MANOEUVRE OFFENSIVE Taille Modificateur Divers

BMO = Base + FOR + +

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE

DMD = 10 + FOR + DEX + + + + +

CLASSE D'ARMURE

Armure Naturelle Taille Modificateur Divers

CLASSE D'ARMURE CA = 10 + DEX + - +

PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE

CA = 10 / + - +

CLASSE D'ARMURE DE CONTACT

CA = 10 + DEX / - +

CA temp Rés. à la magie Réduction de dégâts

CA /

CAPACITES SPECIALES

ATTAQUES

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique

m cases

SAUVEGARDES

Base Divers Temp

JET DE VIGUEUR VIG = CON + +

JET DE RÉFLEXES

REF = DEX + +

PORTRAIT