

LYCANTHROPE

FORME HYBRIDE

Type de créature

Mod. de
taille

CARACTERISTIQUES

Base	Animal	Modificateur	Temp
FOR	FOR	+ 2	FOR
DEX	DEX		DEX
CON	CON	+ 2	CON
INT	INT		INT
SAG	SAG	+ 2	SAG
CHA	CHA	- 2	CHA

Utilise tes score de base ou d'animal, en fonction du p

VITESSE

Vitesse temp

m	c.	m	c.	m	c.
---	----	---	----	---	----

MANOEUVRES DE COMBAT

BONUS DE

MANOEUVRE OFFENSIVE

Mod. de
taille

Divers

$$\text{BMO} = \text{Base} + \text{Attaque} + \text{FOR} + \text{Mod. de taille} + \text{Divers}$$

DEGRÉ DE

MANOEUVRE DÉFENSIVE

Esquive
Modificateur

Modificateur
de parade

Bonus
de base à l'attaque

Mod. de
taille

Divers

Bonus
de moral

$$\text{DMD} = 10 + \text{FOR} + \text{DEX} + \text{Esquive} + \text{Modificateur de parade} + \text{Bonus de base à l'attaque} + \text{Mod. de taille} + \text{Divers} + \text{Bonus de moral}$$

CLASSE D'ARMURE

SAUEGARDES

CLASSE D'ARMURE

Armure
Naturelle

Mod. de
taille

Modificateurs
Divers

$$\text{CA} = 12 + \text{DEX} + \text{Armure Naturelle} + \text{Mod. de taille} + \text{Modificateurs Divers}$$

PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE

$$\text{CA} = 12 + \text{Armure Naturelle} + \text{Mod. de taille} + \text{Modificateurs Divers}$$

CLASSE D'ARMURE DE CONTACT

$$\text{CA} = 12 + \text{DEX} + \text{Armure Naturelle} + \text{Mod. de taille} + \text{Modificateurs Divers}$$

CA temp

Rés. à la magie

Réduction de dégâts

CA

/Argent

CAPACITES SPECIALES

ATTAQUES

Portée

Bonus d'attaque

Dégâts

Critique

m

c.

Portée

Bonus d'attaque

Dégâts

Critique

m

c.

Portée

Bonus d'attaque

Dégâts

Critique

m

c.

Portée

Bonus d'attaque

Dégâts

Critique

m

c.

JET DE VIGUEUR

VIG

CON

JET DE VOLONTÉ

VOL

SAG

LYCANTHROPE

+2 SAGet -2 CHA dans les 3 formes.

☐ LYCANTHROPE NATUREL

Réduction de dégâts: 10 / Argent

Changez de forme en une action de mouvement.

☐ LYCANTHROPE INFECTÉ

Réduction de dégâts: 5 / Argent

Changez de forme en une action complexe avec un jet de vigueur : lune

à la forme hybride ou animale DD 15 DD 10

à la forme humanoïde : DD 20 DD 25

Retourne à la forme de base à l'aube ou après 8 h

LYCANTHROPE

FORME ANIMALE

Type de créature

Mod. de
taille

CARACTERISTIQUES

Base	Animal	Modificateur	Temp
FOR	FOR	+ 2	FOR
DEX	DEX		DEX
CON	CON	+ 2	CON
INT	INT		INT
SAG	SAG	+ 2	SAG
CHA	CHA	- 2	CHA

Utilise tes score de base ou d'animal, en fonction du p

VITESSE

Vitesse temp

m	c.	m	c.	m	c.
---	----	---	----	---	----

MANOEUVRES DE COMBAT

BONUS DE

MANOEUVRE OFFENSIVE

Mod. de

taille

Divers

$$\text{BMO} = \text{Base} + \text{Attaque} + \text{FOR} + \text{Mod. de taille} + \text{Divers}$$

DEGRÉ DE

MANOEUVRE DÉFENSIVE

Esquive

Modificateur

de parade

Bonus

de base à l'attaque

Mod. de

taille

Divers

Bonus

de moral

$$\text{DMD} = 10 + \text{FOR} + \text{DEX} + \text{Esquive} + \text{Modificateur de parade} + \text{Bonus de base à l'attaque} + \text{BBA} + \text{Mod. de taille} + \text{Divers} + \text{Bonus de moral}$$

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE

$$\text{CA} = 12 + \text{DEX} + \text{Armure Naturelle} + \text{Mod. de taille} + \text{Modificateurs Divers}$$

PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE

$$\text{CA} = 12 + \text{DEX} + \text{Armure Naturelle} + \text{Mod. de taille} + \text{Modificateurs Divers}$$

CLASSE D'ARMURE DE CONTACT

$$\text{CA} = 12 + \text{DEX} + \text{Armure Naturelle} + \text{Mod. de taille} + \text{Modificateurs Divers}$$

CA temp

Rés. à la magie

Réduction de dégâts

/Argent

CAPACITES SPECIALES

ATTAQUES

Portée	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m c.			

Portée	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m c.			

Portée	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m c.			

Portée	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m c.			

SAUVEGARDES

JET DE VIGUEUR

$$\text{VIG} = \text{CON} + \text{Base} + \text{Divers} + \text{Temp}$$

JET DE VOLONTÉ

$$\text{VOL} = \text{SAG} + \text{Base} + \text{Divers} + \text{Temp}$$

LYCANTHROPE

CHANGEMENT DE FORME

L'équipement ne se fond pas entre les formes humanoïde et hybride, mais le fait avec la force animale.

MALÉDICTION DE LA LYCANTHROPIE

Une morsure de vrai lycanthrope infecte la victime et elle contracte la lycanthropie

DD 15 pour annuler

Une dose d'herbe à loup donne un autre test de vigueur.

EMPATHIE LYCANTHROPIQUE

Peut communiquer avec les animaux liés

+4 en Diplomatie pour changer l'attitude d'un animal