LYCANTHROPE FORME HYBRIDE	Type de créature	**	Mod. de taille	LYCANTHROPE FORME ANIMALE	Type de créature	ı	Mod. de taille
CARACTERISTIQUES *	7	ATTAQUES		CARACTERISTIQUES	7 1	ATTAQUES	7
Base Animal Modificateur Temp		III IIIQOLO		Base Animal Modificateur Temp		MI IMQUIO	
FOR FOR + 2 FOR DEX DEX	Portée E	Bonus d'attaque Dégâts	Critique	FOR FOR + 2 FOR DEX DEX DEX	Portee	Bonus d'attaque Dé	igâts Critique
CON CON + 2 CON INT INT SAG SAG + 2 SAG CHA CHA - 2 CHA	Portée E Cases	Bonus d'attaque Dégâts	Critique	CON CON + 2 CON INT INT INT SAG SAG + 2 SAG CHA CHA - 2 CHA	Portée m	Bonus d'attaque Dé	gâts Critique
Utilise tes score de base ou d'animal, en fonction du p	,	Danie dlattania - D. C.	0.77	Utilise tes score de base ou d'animal, en fonction	du p	Danie dlattania D'	0.00
VITESSE Vitesse temp  m cases m cases m cases	Portée m cases	Bonus d'attaque Dégâts	Critique	VITESSE Vitesse tem	1	Bonus d'attaque Dé	egâts Critique
MANOEUVRES DE COMBAT A BONUS DE MANOEUVRE OFFENSIVE taille Divers  BMO = ### + FOR + ### +	Portée E	Bonus d'attaque Dégâts	Critique	MANOEUVRES DE COMBAT  BONUS DE Mod. de MANOEUVRE OFFENSIVE taille Dive  BMO = ###################################		Bonus d'attaque Dé	igâts Critique
DEGRÉ DE Modificat	eur Modificateur Bon re de parade de base à		Bonus de moral	DEGRÉ DE Modi	ficateur Modificateur squive de parade de	Bonus Mod. de base à l'attaque taille	Bonus Divers de moral
DMD = 10 + FOR + DEX +	++ BB	A + 1 +	+	DMD = 10 + FOR + DEX +	++	BBA + + +	+
CLASSE D'ARMURE	/ X	SAUVEGARDES	*	CLASSE D'ARMUR	E	SAUVEGAR	RDES
CLASSE D'ARMURE Armure Mod Naturelle tai	. de Modificateurs lle Divers <b>JET I</b>	Base Diver DE VIGUEUR	s Temp	CLASSE D'ARMURE Armure Naturelle	Mod. de Modificateurs taille Divers	Base JET DE VIGUEUR	Divers Temp
CA = 12 + DEX + - 1	+ VIG	=CON+ +		CA = 12 + DEX + -	<b>*</b> +	VIG =CON+	+
PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE	JET I	DE VOLONTÉ		PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMUR	E	JET DE VOLONTÉ	
CA = 12 / + -	+ VOI	= SAG + +		CA = 12 / + -	<u> </u>	VOL = SAG +	+
CA = 12 + DEX / -	+ + +2 SA	LYCANTHROPE  AGet -2 CHAdans les 3 formes		CA = 12 + DEX / -	+	LYCANTHE CHANGEMENT DE FORM	
CA temp Rés. à la magie Réduction de dégâ		YCANTHROPE NATUREL		CA temp Rés. à la magie Réduction de	dégâts	L'équipement ne se fond pas e	
CA /Argent		Réduction de dégâts: 10 / Argent		CA /Argent		et hybride, mais le fait avec la force animale.  MALÉDICTION DE LA LYCANTHROPIE	
CAPACITES SPECIALES		Changez de forme en une action de mouvement.  ☐ LYCANTHROPE INFECTÉ		CAPACITES SPECIALES		Une morsure de vrai lycanthrope infecte la victime et elle contracte la lycanthropie	
	Rédu	oction de dégâts: 5 / Argent				DD 15 pour annuler	
		ngez de forme en une action com un jet de vigueur :	plexe <b>Pleine</b> lune			Une dose d'herbe à loup donne	un autre test de vigueur.
	à l à l	a forme hybride ou animale <b>DD</b> :	15 DD 10 20 DD 25			EMPATHIE LYCANTHRO Peut communiquer avec les ar +4 en Diplomatie pour cha	nimaux liés