FORME HYBRIDE	pe de créature	Taille Modificateur		LYCANTHROPE FORME ANIMALE	Type de créature	n i	Taille Modificateur
CARACTERISTIQUES	ATTAQI	JES	×	CARACTERISTIQUES		ATTAQUES	_
Base Animal Modificateur Temp	·		Base	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	emp		
FOR FOR + 2 FOR DEX DEX CON CON + 2 CON	ortée Bonus d'attaqu m cases	ue Dégâts Critique	DEX	X DEX DEX	Portée m	Bonus d'attaque Dégâts cases	Critique
INT INT INT	ortée Bonus d'attaqu m cases	Dégâts Critique	INT SAC	INT INT SAG	Portée m	Bonus d'attaque Dégâts cases	Critique
Utilise tes score de base ou d'animal, en fonction du p			Utilise t	es score de base ou d'animal, en fonc	tion du p		
VITESSE Vitesse temp m cases m cases m cases	ortée Bonus d'attaqu m cases	Dégâts Critique	VITES			Bonus d'attaque Dégâts cases	Critique
MANOEUVRES DE COMBAT A BONUS DE Taille MANOEUVRE OFFENSIVEMOdificateur Divers BMO = 20 + FOR + + +	ortée Bonus d'attaqu m cases	ne Dégâts Critique	BONUS	EUVRE OFFENSIVE Modificateur	Divers Portée	Bonus d'attaque Dégâts	Critique
	Modificateur Bonus Ta de parade de base à l'attaqueModif	ille Bonus icateur Divers de moral	DEGRÉ MANO	É DE EUVRE DÉFENSIVE	lodificateur Modificateur d'esquive de parade de	Bonus Taille base à l'attaque Modificateur Divers	Bonus de moral
DMD = 10 + FOR + DEX +	+ BBA + 1	+ +	DM	D = 10 + FOR + DEX +	+ +	BBA + 🙌 +	+
CLASSE D'ARMURE	SAU	VEGARDES	\ \ \	CLASSE D'ARMI	JRE	SAUVEGARDES	-
Armure Taille CLASSE D'ARMURE Naturelle Modificat	Modificateurs eur Divers JET DE VIGUEU	Base Divers Temp JR	CLASS	Armure SE D'ARMURE Naturelle	Taille Modificateurs Modificateur Divers	s Base Dive JET DE VIGUEUR	ers Temp
CA = 12 + DEX + -	+ VIG =CON	+ +	CA	= 12 + DEX +	- 117 +	VIG =CON+ +	
PRIS AU DÉPOURVU CLASSE D'ARMURE	JET DE VOLON	TÉ	PRIS A	AU DÉPOURVU CLASSE D'ARM	URE	JET DE VOLONTÉ	
CLASSE D'ARMURE DE CONTACT	+ VOL = SAG	++	CLASS	= 12 / + SE D'ARMURE DE CONTACT	- iii +	VOL = SAG + +	
CA = 12 + DEX / -	+ LYC +2 SAGet -2 CHA	ANTHROPE Adans les 3 formes.	CA		- 11 +	LYCANTHROPE CHANGEMENT DE FORME	
CA temp Rés. à la magie Réduction de dégâts	□ LYCANTHRO		CA ter	mp Rés. à la magie Réduction	de dégâts	L'équipement ne se fond pas entre les et hybride, mais le fait avec la force a	
CA /Argent	Réduction de dégâ		CA		Argent	MALÉDICTION DE LA LYCANT	
CAPACITES SPECIALES	□ LYCANTHRO	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	
	Réduction de dégâ					DD 15 pour annuler	
	Changez de forme avec un jet de vigu	en une action complexe /Pleine eur : lune				Une dose d'herbe à loup donne un aut	re test de vigueur.
	à la forme hybrid à la forme huma	de ou animale DD 15 DD 10	de repos.			Peut communiquer avec les animaux +4 en Diplomatie pour changer l'a	liés