

## FORME ANIMALE

Type de créature



Mod. de  
taille

### 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

m  c.  m  c.

### MANOEUVRES DE COMBAT

BONUS DE MANOEUVRE OFFENSIVE Mod. de taille Divers

BMO = Base Attaque + FOR +

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE

DMD = 10 + FOR + DEX +

### CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE Armure Naturelle Mod. de taille Divers

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 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 Base Divers Temp

VIG = CON +

JET DE RÉFLEXES

REF = DEX +

### PORTRAIT

## FORME ANIMALE

Type de créature



Mod. de  
taille

### 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

m  c.  m  c.

### MANOEUVRES DE COMBAT

BONUS DE MANOEUVRE OFFENSIVE Mod. de taille Divers

BMO = Base Attaque + FOR +

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE

DMD = 10 + FOR + DEX +

### CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE Armure Naturelle Mod. de taille Divers

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 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 Base Divers Temp

VIG = CON +

JET DE RÉFLEXES

REF = DEX +

### PORTRAIT